



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Einfluss von Sportcomputerspielen auf Kinder und Jugendliche auf sportbezogene Bewegungen

Eine qualitative Studie zur Reichweite sportbezogener Transferprozesse

Verfasser

Andreas Farcher

angestrebter akademischer Grad

Magister der Naturwissenschaften (Mag. rer. nat.)

Wien, im Juni 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 190 445 482

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Lehramtsstudium UF Biologie und Umweltkunde
UF Bewegung und Sport

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Michael Kolb

Vorwort

Ich selbst habe mich schon früh für Computerspiele interessiert, wobei ich aus jedem Genre mehrere Spiele gespielt habe, sodass ich persönlich auf eine lange Liste mit verschiedenen Spielerfahrungen verweisen kann. Im Rahmen meines Lehramtstudiums „Bewegung und Sport“ und „Biologie und Umweltkunde“ hatte ich viele Möglichkeiten Kinder und Jugendliche zu begleiten. Ich betreute und betreue Kinder und Jugendliche verschiedenster Altersstufen zwischen sechs und 18 Jahren aus verschiedensten gesellschaftlichen Schichten. In der täglichen Auseinandersetzung mit meinen Schützlingen wurde bald die Omnipräsenz des Computerspiels offensichtlich. Computerspiele begleiten, ja dominieren fast den Alltag vieler Kinder und Jugendlichen. Ich konnte auch öfter instrumentell-handlungsorientierte intermondiale Transfers feststellen. Die zahlreichen Gespräche mit den mir anvertrauten Kindern und Jugendlichen untermauerten diese Feststellung und weckten mein Interesse am Einfluss von Computerspielen auf Jugendliche so sehr, dass ich meine Diplomarbeit dieser Thematik widmen wollte.

Danksagung

Abschließend möchte ich mich bei Univ. Prof. Dr. Michael Kolb für die Betreuung der Diplomarbeit bedanken. Ebenso geht mein Dank an meine Familie, die mir mit Rat und Tat im Studium zur Seite gestanden hat. Ein besonderer Dank geht an meine langjährige Studienkollegin, Michaela Urbauer, die wesentlich zu meinem Studienerfolg beigetragen hat, sowie an zahlreiche Freunde, die mich unterstützt haben.

Abstract (dt.)

Computerspiele sind ein wesentlicher Teil der kindlichen Welt. In zahlreichen Studien wurde der Einfluss von Computerspielen auf die Verhaltensweisen von Kindern und Jugendlichen untersucht. Meist erlangten jedoch nur „Killerspiele“ sogenannte Egoshooter mediales Interesse. Darauf folgten unzählige Untersuchungen zum Thema Aggression und Computerspiele (Ladas, 2002; Kyas, 2007; Köhler, 2008; Bothe, 2009). Vielfach unberücksichtigt bleibt dabei, dass eine viel größere Zahl an Kindern nicht-gewalthaltige Computerspiele, zu denen auch die meisten Sportspiele zählen, spielen. In dieser Untersuchung richtet sich der Fokus auf den Einfluss von Sportcomputerspielen unter 11-14 jährigen auf das Erleben von realen sportbezogenen Bewegungen. Dabei stützt sich diese Untersuchung auf das Transfermodell von Jürgen Fritz und seine konstruktivistische Wirklichkeit. Es soll geklärt werden, wie groß die Reichweite von Computerspielen in Bezug zu intermondialen Transferleistungen in die reale Welt auf sportbezogene Bewegungen sein kann und ob generalisierbare Aussagen getroffen werden können. Dazu wurden neun SchülerInnen zu ihren virtuellen und realen Erfahrungen im Sport interviewt und Transferprozesse herausgearbeitet. Es konnten verschiedene sportbezogene Transfers festgestellt werden. Eine Generalisierung war aber auf Grund der Transfervielfalt nicht möglich, dafür konnte die Reichweite von Sportcomputerspielen erahnt werden.

Abstract (eng.)

Nowadays Computergames are an important part of the childrens world. Several studies are showing the influence of Computergames on childrens behaviour. The main interest of media is on „Killergames“, so called „Egosooter“. As a result there have been an enormous number of studies in matters of aggressive behaviour. (Ladas, 2002; Kyas, 2007; Bothe, 2009). But the majority of children does not play Computergames with violent context, e.g. games according sports. In this research the focus is on the influence of „Sportcomputergames“, in the agegroup between 11 and 14 years, on the experience with „real Sport“. The research is underlaid by the transfermodell developed by Jürgen Fritz and his constructivist reality. One of the aims is to clarify, how broad the range of Computergames according to the intermondial transferachievement in the „real world“ to sportsreferred movement can be, and if there's a possibility to do generalized conclusions. Therefore nine pupils have been interviewed according to their virtual and real experiences with sport. The results have been elaborated concerning the transferprocesses. As a result it was possible to assert, that there are several different sportsreferred transfers. Because of the diversity of transfers it has not been possible to do a generalization, but there has been an option to do some assumptions according the range of „Sportcomputergames“.

Inhaltsverzeichnis

Abstract (dt.)	5
Abstract (eng.).....	7
1. Einleitung.....	12
1.1 Hinführung zur Fragestellung.....	12
1.2 Beschreibung der wissenschaftliche Vorgangsweise	13
1.3 Gliederung der Arbeit.....	14
2. Grundlagen zu Spielen und Computern	15
2.1 Was sind Spiele?.....	15
2.2 Was sind Bildschirmspiele?	15
2.3 Was sind „Sport-Computerspiele“? (Spiel vs. Simulation vs. Lernspiele)	17
2.4 Konsolenübersicht.....	18
2.4.1 Stationäre Konsolen	18
2.4.2 Portable Konsolen	20
3. Worin liegt die Faszination an Computerspielen?	21
4. Funktion und Nutzen von Computerspielen	24
4.1 Das Transfermodell von Jürgen Fritz.....	26
4.1.1 Bedingungen für einen Transfer.....	29
4.2 Bisherige Studien / Überblick.....	30
4.2.1 Kategorisierung der Spielewelt nach ihren Transferprozessen	30
4.2.2 Qualitative Studien zu Transferprozessen	31
4.2.3 Quantitative Studien: Statistische Zusammenhänge zu virtuellen und sportlichen Aktivitäten	34
4.2.4 Exergaming.....	36
4.2.5 Transferprozesse aus sportwissenschaftlicher Sicht.....	37
4.2.6 Physiologische Effekte durch Computerspielen.....	40
5. Methoden.....	42
5.1 Erhebung und Leitfaden.....	43
5.2 Auswertung	47
6. Ergebnisse und Interpretation	48
6.1 Interview A	49
6.2 Interview B	52
6.3 Interview C	55

6.4	Interview D	57
6.5	Interview E.....	62
6.6	Interview F.....	65
6.7	Interview G	69
6.8	Interview H	72
6.9	Interview I.....	75
7.	Zusammenfassung der Interviews.....	78
8.	Conclusio und Ausblick.....	83
9.	Literaturverzeichnis.....	84
9.1	Bücher und Artikel.....	84
9.2	Internetverzeichnis.....	86
9.3	Abbildungsverzeichnis.....	87
9.4	Tabellenverzeichnis	87
10.	Anhang	88
10.1	Auswertung der Interviews	88
10.1.1	Interview A	88
10.1.2	Interview B	92
10.1.3	Interview C.....	96
10.1.4	Interview D	99
10.1.5	Interview E.....	104
10.1.6	Interview F.....	107
10.1.7	Interview G	111
10.1.8	Interview H	114
10.1.9	Interview I.....	120
10.2	Aussagen zu den Sportarten	124
10.2.1	Aussagen zum Thema „American Football“	124
10.2.2	Aussagen zum Thema „Baseball“	125
10.2.3	Aussagen zum Thema „Basketball“	127
10.2.4	Aussagen zum Thema „Bowling“	129
10.2.5	Aussagen zum Thema „Boxen/Raufen“	131
10.2.6	Aussagen zum Thema „Frisbee“	132
10.2.7	Aussagen zum Thema „Fußball“	133
10.2.8	Aussagen zum Thema „Golf“	136
10.2.9	Aussagen zum Thema „Hockey“	137

10.2.10	Aussagen zum Thema „Joggen“	138
10.2.11	Aussagen zum Thema „Kanu fahren“	139
10.2.12	Aussagen zum Thema „Kampfsport (Karate/tekken®)“	140
10.2.13	Aussagen zum Thema „Radfahren“	141
10.2.14	Aussagen zum Thema „Reiten“	142
10.2.15	Aussagen zum Thema „Schwertkampf“	143
10.2.16	Aussagen zum Thema „Schwimmen“	144
10.2.17	Aussagen zum Thema „Skifahren“	145
10.2.18	Aussagen zum Thema „Snowboarden“	146
10.2.19	Aussagen zum Thema „Tanzen“	149
10.2.20	Aussagen zum Thema „Tennis“	150
10.2.21	Aussagen zum Thema „Tischtennis“	153
10.2.22	Aussagen zum Thema „Wasserskifahren“	154
10.2.23	Aussagen zum Thema „Wrestling“	155
10.3	Lebenslauf	159

1. Einleitung

Computerspiele sind bei Kindern und Jugendlichen weit verbreitet. Es gibt kaum eine Person, die keinen Zugang zu einem Computer hat. Zahlreiche Untersuchungen zeigen, dass Kinder und Jugendliche meist auch eine portable, tragbare Spielekonsole besitzen. Durch die Allgegenwärtigkeit der Spiele sind diese sowohl von politischem als auch pädagogischem Interesse. Die hierzu ausgiebig untersuchten Themen setzen sich aber meist mit Gewalt und Aggression auseinander (Ladas, 2002; Kyas, 2007; Köhler, 2008; Bothe, 2009). Durch Amokläufe ehemals begeisterter Spieler geraten vor allem Computerspiele aus dem Genre „Egoshooter“ immer wieder ins Kreuzfeuer der Kritik. Werden beim Spielen Handlungen am Computer „mental trainiert“? Dabei werden von Kindern und Jugendlichen häufiger nicht gewalthaltige Sportcomputerspiele als diverse Egoshooter gespielt. Können also Computerspiele auch von positivem Nutzen sein? Können Computerspiele Kinder und Jugendliche zum Sport animieren? Sind Sportcomputerspiele dafür geeignet und wenn ja, in welchem Ausmaß? Dieser Untersuchung liegt die Frage „Einfluss von Computerspielen aus dem Genre Sport auf Kinder und Jugendliche“ zugrunde.

Kinder und Jugendliche spielen nicht Fußball, sondern eher das Rollenspiel „Fußballer“. Sie verspüren das Bedürfnis, das im Fernsehen Gesehene in den Alltag zu übertragen. Dies wirft die Frage auf, inwiefern sich diese, für das Medium TV getroffenen Erkenntnisse auch auf den Umgang mit dem Computer übertragen lassen.

1.1 Hinführung zur Fragestellung

Tanja Witting (2007) konnte in ihrer Untersuchung auf mehreren Ebenen Transferprozesse von der virtuellen in die reale Welt feststellen. Sie hat ihre Studie auf Basis von Jürgen Fritz in die Formen „instrumentell – handlungsorientiert“, „wahrnehmungsorientiert“, „Verbalverhalten“, „ethisch-moralisch“ unterteilt. Auch im Bereich Sport konnte sie sehr wohl die Ausbildung von Transferprozessen beobachten.

Sportcomputerspiele stellen für „einige Spieler die Basis für den Transfer von Handlungsmustern in die reale Welt dar. Dabei ist der Erfolg des Transfers jedoch in besonderem Maße abhängig von den sportlichen Fähigkeiten des Users in der realen Welt: Ein Spielzug, der in der virtuellen Welt mit Hilfe weniger Klicks ausgeführt werden kann, bedarf in der realen Welt meist eines großen Maßes an

Körperbeherrschung. Handlungstransfers, die sich auf die taktische Ebene des Sports beziehen, können dagegen in aller Regel sehr erfolgreich von der virtuellen in die reale Welt durchgeführt werden.“ (Witting, 2007, S. 226)

Kyas (2007) zeigt, dass es möglich ist qualitative Interviews in Bezug zu Transferprozessen mit Kindern durchzuführen. Sein Schwerpunkt liegt allerdings auf gewalthaltigen Transferprozessen und deren Zusammenhänge mit Geschlecht, Bildungsniveau, Aggressionsdisposition, Bindungsqualität und Bildschirmspielnutzung sowie der Transferleistungen untereinander. In meiner Untersuchung soll der Einfluss, den ein bestimmtes Genre an Computerspielen, - nämlich die Sportcomputerspiele auf das Erleben von realen sportbezogenen Bewegungen bei Kindern und Jugendlichen hat, aufgezeigt werden. Inwiefern werden sportliche Bewegungen von Sportcomputerspielen beeinflusst?

Meine Forschungsfrage lautet daher:

Welchen Einfluss haben digitale Sportcomputerspiele bei 11-14 jährigen auf das Erleben von realen sportbezogenen Bewegungen?

Welche spezifische intermondiale Transfers (im speziellen instrumentell-handlungsorientiert, zwischen virtueller und realer Welt) können bei Kindern im Alter zwischen 11 und 14 Jahren in Bezug zu sportbezogenen Bewegungen festgestellt werden?

Daraus kann eventuell ein Nutzen von Sportcomputerspielen auf sportbezogene Bewegungen abgeleitet werden. Dieses Wissen könnte Einfluss auf den Schulsport, aber auch auf den Vereins- und Breitensport haben.

1.2 Beschreibung der wissenschaftliche Vorgangsweise

Unter zu Hilfenahme der bisherigen Studien zum Thema Transferprozesse wurde auf das Modell von Jürgen Fritz zugegriffen. Die auf diesem Modell aufbauenden Dissertationen (Kyas, 2007; Ladas, 2002; Wesener, 2004; Witting, 2007) und Diplomarbeiten (Kempter, 2009) werden als Basis der Untersuchung herangezogen. Weitere Autoren, die das Thema vor allem aus sportwissenschaftlicher Sicht betrachten, komplettieren die Literaturliste.

Die Untersuchung selbst erfolgte mittels halbstandardisierten qualitativen Interviews unter 11-14 jährigen SchülerInnen. Dabei wurden freiwillige InterviewteilnehmerInnen ausgewählt, die sowohl ein sportliches als auch ein virtuelles Interesse aufweisen konnten.

1.3 Gliederung der Arbeit

Im ersten Teil der Arbeit (Kap.2) werden die Grundlagen zu Spielen und den verschiedenen Computern beschrieben. Es wird eine Vielzahl an Computerspielen kategorisiert und die wichtigsten zur Zeit verfügbaren Konsolen erklärt. Anschließend (Kap.3) wird auf das „Warum und Wie viel“ Computer gespielt wird und welche Bedeutung dem zugemessen werden kann, eingegangen. Es folgt die Analyse nach Nutzen und Funktion von Computerspielen (Kap.4). Dabei wird vor allem das konstruktivistische Transfermodell von Jürgen Fritz behandelt. Andere Studien zum Thema Transferprozesse ergänzen das Kapitel sowohl aus medienpädagogischer, als auch sportwissenschaftlicher Sicht und bilden gemeinsam den Forschungsstand der vorliegenden Arbeit. Schließlich folgt der empirische Teil (Kap.5) mit den Methoden und der Auswertungsbeschreibung, der ausführlichen Ergebnisdarstellung (Kap.6) und der Zusammenfassung mit abschließender Conclusio (Kap.7).

2. Grundlagen zu Spielen und Computern

Im anschließenden Kapitel werden die verschiedenen Computer bzw. Konsolen mit ihrem „Zubehör“ und den entsprechenden elektronischen Möglichkeiten vorgestellt auf denen die Spiele erlebt werden. Daraus resultiert die Welt der Computerspiele.

2.1 Was sind Spiele?

Das Wort „Spiel“ kommt aus dem althochdeutschen („spil“) (vgl. DWB). Huizinga (1981, S. 37) definiert Spiel als eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum, nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird. Eine solche Beschäftigung hat ihr Ziel in sich selbst und wird begleitet von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des „Andersseins“ als das „gewöhnliche Leben“. In seinem Buch „Homo Ludens“ schreibt er auch, dass am Spiel „kein materielles Interesse geknüpft ist“ und „mit dem kein Nutzen erworben werden kann“. Eine der wesentlichsten Eigenschaften des Spiels liegt in der Wiederholbarkeit (vgl. Huizinga, 1981, S. 18ff).

Diese Definition inkludiert sehr viel, auch dass das Spiel keinen Nutzen haben kann. Ein Aspekt der bei genauerer Betrachtung mit dem Hintergrund der heutigen Literatur und den Transfermodellen sehr interessant ist.

Ein ebenso alter Definitionsversuch von Scheuerl, der jedoch besser erscheint, lautet:

„Spiel, spielen ist ein Bewegungsablauf, der durch die Momente der Freiheit, der Ambivalenz, der relativen Geschlossenheit und der besonderen Zeitstruktur und Realitätsbeziehung („innere Unendlichkeit“, „Scheinhaftigkeit“, „Gegenwärtigkeit“) von anderen Bewegungsabläufen unterschieden werden kann. Spieltätigkeiten sind dann dadurch (und nur dadurch) definiert, dass sie solche Bewegungsabläufe erzeugen und aufrechterhalten.“ (Scheuerl, 1975, S. 347)

2.2 Was sind Bildschirmspiele?

Es gibt einige Definitionen zu Bildschirmspielen, Computerspielen oder Videospielen. Der Unterschied zwischen Videospielen und Computerspielen besteht lediglich darin, dass es sich bei

Computerspielen um Softwareprodukte für den „klassischen“ Computer handelt, während Videospiele Programme sind, die auf eigens für den Spielzweck gebauten Rechnern, nämlich den sogenannten Spielkonsolen laufen (vgl. Köhler, 2008, S. 77).

Als Bildschirmspiele habe ich in meiner Arbeit die Summe aller am Markt verfügbaren Computer-, Video-, aber auch „Handy“-spiele definiert. Gemeinsames Merkmal ist die Tatsache, dass für das Spiel eine optische Schnittstelle – ein Bildschirm – benötigt wird. Irrelevant ist dabei, ob es sich um einen Computermonitor, Laptop, Fernseher, „Gameboy“ oder ein Handy handelt. Die Verbindung mit dem Rechner findet mittels diverser Eingabegeräte statt, wie etwa einem Joystick oder Controller, aber auch einer Tastatur oder Maus. Ich möchte selbst die neuesten Geräte, wobei der menschliche Körper mittels Kamera als Eingabegerät dient, nicht ausschließen. Bei diesen Geräten werden die Körperbewegungen mit einer Kamera aufgezeichnet, analysiert und in das Spiel integriert. Dass ein Computersystem als Plattform und „Partner“ der Spieltätigkeit dient, ist ein weiteres Merkmal dieser Bildschirmspiele. Aus diesem Grund sieht Klimmt (2006, S. 18) die Bezeichnung „Computerspiele“ als Oberbegriff angemessen. In der Folge wird auch hier der Begriff verwendet und schließt dann immer – sofern nicht anders gekennzeichnet – auch die anderen Möglichkeiten ein.

Computerspiele sind „interaktive Medienangebote, die zum Zweck der Unterhaltung hergestellt und genutzt werden.“ (Klimmt, 2004, S. 696). Die „Medienangebote“ bzw. Programme, die auf den verschiedenen Computern, Spielekonsolen, Handys oder Laptops laufen sind aber nicht alle gleich. Um Pauschalurteile und Stereotypen zu vermeiden und die Flut an Spielen besser überblicken zu können, werden die Spiele in verschiedene Arten, sogenannte Genres unterteilt.

Einer der ersten Versuche stammt von Möller und Uhrmeister aus dem Jahr 1984, die eine Einteilung in Eroberungs- und Verteidigungsspiele vorschlugen. Behn klassifiziert noch im gleichen Jahr in folgende Kategorien: Kämpfe und Schlachten, Futuristische Gefechtsfelder, Labyrinth und Räume, Autofahren, Aufstieg, Abenteuer, Sport-Spiele, Pong, Gesellschaftsspiele, Sonderformen (vgl. Dittler, 1993, S. 54). Eine weitere Einteilungsmöglichkeit war die Kategorisierung in „Köpfchen- und Knöpfchenspiele“ aus dem Jahr 1989. „Knöpfchenspiele“ wurden mit Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen und Konzentrationsfähigkeit gleichgesetzt, während „Köpfchenspiele“ als mit kognitiven Herausforderungen verknüpft, beschrieben wurden (vgl. Dittler, 1993, S. 56f).

1996 schreibt Fritz zu den Versuchen der Kategorisierung, dass alle bislang unternommenen Ordnungsversuche sich nach kurzer Zeit als überholt erwiesen haben. Die Wachstumskraft und Wachstumsgeschwindigkeit dieser „Welt am Draht“ haben sich bisher allen Versuchen

entwunden ordnend Übersicht zu schaffen. Wie soll man ordnen, was sich nahezu täglich verändert und alle bislang vorhandenen Spielelemente in immer neuen Kombinationen den reiselustigen „Videonauten“ als „neuestes Bildschirmspiel“ offeriert (vgl. Fritz, 1996, S. 273)?

15 Jahre später ist es noch immer schwer alle Spiele einem Genre zuzuordnen. Die Einteilung ist problematisch, da es einige Spiele gibt, die eine Mischform aus zwei oder mehreren Genres darstellen. Es gibt viele Autoren die eine Genreeinteilung erstellt haben, eine einheitliche Einteilung lässt sich in der Literatur jedoch nicht finden (vgl. Bothe, 2009, S. 26f). Meine Einteilung lehnt sich an die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) an. Die USK arbeitet seit über 15 Jahren im Bereich Kinder- und Jugendschutz bei Computer- und Videospielen.

- | | |
|-------------------------|---|
| • Klassisches Adventure | • Rollenspiel (RPG – Role Playing Game) |
| • Action-Adventure | |
| • Arcade | • Shooter |
| • Denkspiel | • Simulation |
| • Jump 'n' Run | • Lifestyle |
| • Gesellschaftsspiel | • Sportspiele |
| • Kinder/Kreativ | • Strategie |
| • Management | • Genremix |

Der Unterteilung ist ein weiteres Genre, „digitale Lernspiele (Serious games)“ hinzuzufügen. In der vorliegenden Arbeit werden drei Genres: „Simulation, Sportspiele und Lernspiele“, näher betrachtet.

2.3 Was sind „Sport-Computerspiele“? (Spiel vs. Simulation vs. Lernspiele)

Die User sollen in Simulationen Technikfunktionen oder Lebensumgebungen virtuell nachspielen.

In Sportspielen sollen Sportarten TV-ähnlich oder zumindest realitätsnah dargestellt werden. Dabei werden Kommentatoren und Gesichter imitiert, sodass sich Spieler schneller im Spiel zurechtfinden (vgl. USK).

Unter digitalen Lernspielen, bzw. Serious Games versteht man Spiele, die in einer hard- und softwarebasierten virtuellen Umgebung stattfinden und die erwünschtes Lernen anregen wollen. Digitale Lernspiele werden typischerweise im Bildungs- und Ausbildungssystem eingesetzt. Sie sollen zwar wie unterhaltungsorientierte Computerspiele auch, „Spaß machen“, ihr primäres Ziel ist aber der Erwerb von Wissen und Können (vgl. Serious Games).

In einigen Internetquellen werden Sportspiele auch zu Simulationen gerechnet, da in den Spielen der Sport realitätsnah simuliert wird. Interessant ist die Frage, ob Sportspiele bzw. Sportsimulationen mit digitalen Lernspielen in Verbindung gebracht werden können. Durch die genaue Darstellung der Spieler und der Bewegungen kann hier Bewegungslernen durch „Lernen am Modell“ stattfinden.

2.4 Konsolenübersicht

Durch die verschiedenen Computer oder Konsolen gibt es mehrere Möglichkeiten Sportspiele zu spielen. Die Unterschiede innerhalb der Sportspiele sind immens. So gibt es Browsergames (Onlinegames, meist basierend auf Flash, Java oder HTML) oder Handy/Smartphone/Iphone-Applications, deren Umfang meist sehr klein ist. Dabei handelt es sich oft um simple, einfache Spiele wobei die Grafik schwächer und die Möglichkeiten im Spiel eher gering sind. Browsergames sind vergleichbar mit Computerspielen aus den 90er Jahren. So sind viele „legendäre“ Spiele aus der Vergangenheit online über Browsergames erlebbar. Am Computer gibt es aber auch klassische CD oder DVD Spiele. Diese Spiele sind auf Grund ihres schon erhöhten Speicherbedarfs meist in der Grafik und in der Komplexität deutlich von Onlinespielen zu unterscheiden. Auf den neuartigen Konsolen kann man Sportspiele mit Hilfe von Joysticks, Fernbedienung aber auch durch den Einsatz des eigenen Körpers bedienen.

2.4.1 Stationäre Konsolen

Zurzeit gibt es drei verschiedene Hersteller, Nintendo®, Microsoft® und Sony®, die „stationäre“ Konsolen auf den Markt gebracht haben. Andere Hersteller wie Sega® (mit z.B. Dreamcast®) sind nicht mehr relevant, da sie von den neueren Konsolen verdrängt wurden. Im Gegensatz zu den portablen (tragbaren) Spielekonsolen verfügen die fixen Konsolen über keinen eigenen Bildschirm. Daher wird meist der Fernseher als Bildschirm verwendet. Heutzutage sind es die

Konsolen Xbox360® (von Microsoft®), Wii® (von Nintendo®) und Playstation3® (von Sony®), die von Relevanz sind. Die Konsolen unterscheiden sich in ihrer Bedienung und ihrem Zubehör (vgl. <http://www.consollecollection.de>).

Nintendo®

Nach Angaben des Herstellers wird die Wii® hauptsächlich über eine Fernbedienung gesteuert. Die Wii-Fernbedienung gleicht einer TV-Fernbedienung und ermöglicht eine intuitive Steuerung durch physische Bewegungen. Es lassen sich bis zu vier Wii-Fernbedienungen mit der Konsole verbinden. Sie verfügen über dreiachsige Bewegungssensoren.

Mit der Konsole wird auch mindestens eine Spielesammlung (Wii Sports®) gleichzeitig erworben. Wii Sports® besteht aus fünf Sportspielen: Tennis, Baseball, Bowling, Golf und Boxen.

Man kann aber noch weiteres Zubehör für die Wii® erwerben, unter anderem das Wii Balance Board®. Dieses druckempfindliche Board erhält man gemeinsam mit der Spielesammlung Wii Fit Plus® (vgl. http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems).

Microsoft®

Microsoft hat mit der Xbox360® ein ähnliches Produkt am Markt wie Sony® mit der Playstation3®. Der Vorgänger der Xbox360® ist die Xbox®. Durch ihre Namensgleichheit sind sie leicht verwechselbar. Die Xbox360® wird mit einem „klassischen“ Controller¹ gesteuert. Allerdings kann man ein weiteres Zubehör „Kinect“ erstellen um auch ohne Controller spielen zu können. Kinect® besteht aus einem Sensor (Kamera), der auf Gesten reagiert (vgl. <http://www.xbox.com/de-AT/Xbox360/Accessories/Home>).

Sony®

Das neueste Produkt von Sony® ist die Playstation3®. Die Vorgänger Playstation® und Playstation2®, abgekürzt PS® und PS2® werden wie auch die PS3® mit einem Controller gesteuert. Wie auch bei der Wii® und der Xbox360® ist für die PS3® weiteres Zubehör erhältlich. Derzeit gibt es ebenfalls einen „Move-Motion-Controller“ (vergleichbar mit der Wii-Fernbedienung), wie auch

¹ Eingabegeräte für Konsolen, wird mit beiden Händen gehalten und mittels Tasten kommuniziert.

eine „Eye-Kamera“ (vergleichbar mit „Kinect“ der Xbox360®). Nach Angaben des Herstellers wird durch die Kombination der „modernsten Bewegungssensoren mit der Eye-Kamera“ eine bewegungssensitive Steuerung gewährleistet (vgl. <http://de.playstation.com/ps3system>).

2.4.2 Portable Konsolen

Bei den portablen Konsolen ist die Auswahl größer. Sie beginnt bei den älteren „Gameboys“ und geht über zu Nintendo DS® und Playstation portable® (PSP). Im Prinzip ist jedes Mobiltelefon mittlerweile als tragbare Spielekonsole verwendbar, wobei die Bedienung meist gleich bleibt. Der zur Verfügung stehende Screen ist relativ klein. Die Bedienung des Spiels erfolgt mittels weniger Tasten.

Eine Ausnahme bilden jedoch Geräte mit Touchscreen. Durch die Neigung des Gerätes oder dem Einsatz der Finger direkt auf dem Display ist es möglich, Spiele zu bedienen. Bekannt für diese Funktion sind die heutigen Smartphones, allen voran die bekannten „Apple“-Produkte mit Iphone®, Ipod touch® bzw. Ipad®.

3. Worin liegt die Faszination an Computerspielen?

Nachdem sowohl die verschiedenen Spiele als auch Konsolen kurz dargestellt wurden, stellt sich die Frage, aus welchen Gründen wir Computerspiele spielen, wie viel spielen wir überhaupt und welche Bedeutung messen wir diesen bei?

Computerspiele werden von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen gespielt. Mittlerweile gibt es auch schon ältere Menschen, die mit Computerspielen vertraut sind. Mehrere Untersuchungen haben belegt, dass der häufigste Grund für den Beginn eines Computerspieles Langeweile ist. Weitere Gründe sind Frustration oder die Überbrückung von Leerzeiten. Mit dem Computerspielen wird auch nach erlebten Erfolgen begonnen. Situationsbedingt können die SpielerInnen auch zu den Spielen greifen, wenn z.B. keine andere, nicht-mediale Freizeitbeschäftigung zur Verfügung steht. Der Vorteil von Computerspielen ist offensichtlich. Gerade portable Konsolen sind schnell, flexibel und bieten rasche Unterhaltung (vgl. Ladas, 2002, S. 240).

Fritz und Misek-Schneider (1995) haben bei der Befragung auch andere Beweggründe für das Interesse der Kinder gefunden. Unter anderem gaben 11 % der SchülerInnen an, dass Bildschirmspiele gezielt genutzt werden, um Wut- und Ärgergefühle abzubauen. Tritt der gewünschte Spielerfolg nicht ein, kann dies aber in zusätzlichem Ärger bzw. Stress resultieren (vgl. Fritz&Misek-Schneider, 1995, S. 90).

Wie bereits vorher erwähnt, können Computerspiele auch „unterhalten“ mit dem möglichen Ergebnis, dass die Spiele die bestehende Langeweile schnell beseitigen und die Personen in ihren Bann ziehen können, was wiederum den Wunsch auch einen Spielerfolg zu erzielen, weckt. Unmittelbar mit diesem verbunden sind die Aspekte Kontrolle und Leistung (vgl. Kyas, 2007, S. 89).

Ein weiteres mögliches, vorerst hypothetisches Motiv wäre der Wunsch mittels Computer zu lernen. Das ist der Inhalt von Serious Games. Motivationsfördernd könnte das Bewegungsbedürfnis, man denke an die heutigen Möglichkeiten der Konsolen, sein. Allerdings sind diese Untersuchungen zu alt um solche Spielmotivationen aufzuzeigen.

Der/Die UserIn kann beim Spielen jedes Zeitgefühl verlieren. Dieser Effekt wird in der Literatur als „Flow“ bezeichnet. Ein erstes sicheres Kennzeichen von „Flow-Erlebnissen“ ist für Fritz (1997) das Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein. Nebengedanken die ablenken werden ausgeblendet. Die SpielerInnen, die es schaffen, die gestellten Leistungsanforderungen zu bewältigen, können sich als mächtig erleben und in eine Flow-Spirale geraten, die sie intensiv mit

dem Spiel verschmelzen und ihre Umwelt für eine gewisse Zeit vergessen lässt (vgl. Kyas, 2007, S. 91).

Ein weiteres Spielmotiv ist das Einnehmen unterschiedlicher virtueller Rollen. So können in MMORPG (Massen-Mehrspieler-Online-Rollenspiel) Avatare eine virtuelle Welt im Netz bevölkern. Im Spiel selbst kann man meist über eine Chatzeile miteinander kommunizieren. Diese Rollenspiele bieten durch ihren hohen Interaktionsgrad Möglichkeiten zur Identitätskonstruktion in einer virtuellen Welt.

Computerspiele werden, wie wir später noch genauer sehen werden, nicht nur alleine gespielt. Oft trifft man sich mit Freunden oder Verwandten zum gemeinsamen Spielen. Sie bringen Peer Groups zusammen und liefern Gesprächsstoff für eine umfassende Anschlusskommunikation. Dadurch haben sie sich zu einem prägenden Element der Kinder- und Jugendkultur entwickelt (vgl. Klimmt, 2006, S. 36). Die Spiele können auf den gleichen, aber auch auf verschiedenen Computern (LAN-Partys) gemeinsam gespielt werden (vgl. Ganguin, 2010, S. 240-244).

Bei der Frage nach dem „wie viel“ spielen wir, erscheint die Antwort sehr schnell. Die JIM-Studie (Jugend, Information, (Multi-) Media) „Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger“ erhebt jedes Jahr Daten zum Medienkonsum. Nahezu alle Haushalte der befragten Teilnehmer sind mit Computern und Internet ausgestattet. Fasst man alle Spiele-Optionen zusammen, so nutzten 2010 insgesamt 35% der Jugendlichen täglich bzw. mehrmals pro Woche elektronische Spiele. 20 % der Jugendlichen haben kein Interesse an jeglicher Art von Computerspielen. Die tägliche, geschätzte Spieldauer hat sich mit 58 Minuten im Jahr 2008 auf etwa 65 Minuten im Jahr 2010, an Wochenenden mit 74 Minuten (2008) auf 82 Minuten (2010) nur geringfügig erhöht. „FIFA®“, ein Fußballspiel zählt zu den beliebtesten Computerspielen.

Spielen (Computer/Internet/Konsole) - täglich/mehrmals pro Woche -

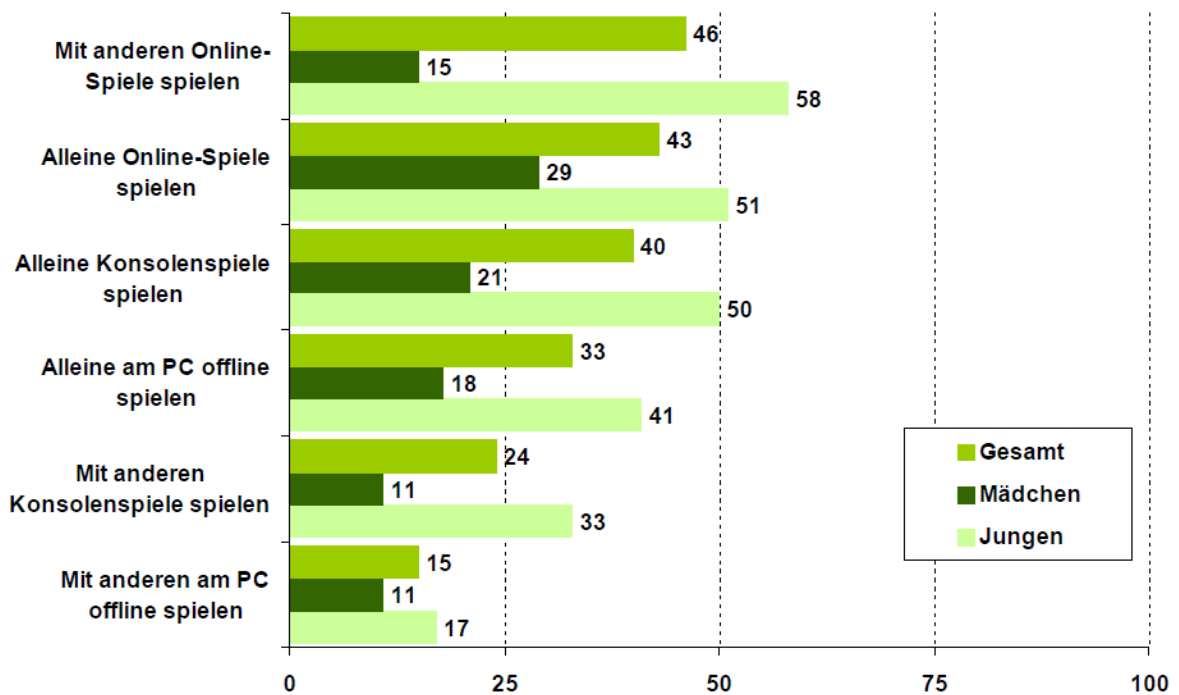


Abb. 1: Spielkonsum (MPFS, 2010, S. 37)

Computerspiele werden nicht nur alleine gespielt, sondern häufig mit anderen online oder gemeinsam auf dem PC oder der Konsole (Abb.1) (vgl. MPFS, 2010, S. 36; MPFS, 2008, S. 39).

Der Stellenwert von Computerspielen hat in den letzten Jahren zugenommen. Durch die verschiedenen neuen Spielmöglichkeiten, bzw. Eingabegeräte, hat sich das Interesse in vielerlei Hinsicht erhöht. In Deutschland wurden 2007 jährlich etwa zwei Mrd. Euro, in den USA etwa sieben Mrd. Dollar für Spiele ausgegeben (vgl. Wiemeyer, 2009, S. 120). Die verschiedene Nutzung der Computerspiele erfordert jedoch eine individuelle Bedeutungszumessung. Die Spiele werden zu Lückenfüllern, zum Entspannungs- und/oder gesellschaftlichen Faktor. So wird auch bei jenen Jugendlichen die sehr viel spielen die Rolle im Alltag eine größere sein, als bei jenen 20%, die gar nicht spielen.

4. Funktion und Nutzen von Computerspielen

Es gibt unzählige Studien zu den Einflüssen von Computerspielen auf den Menschen. Dabei wurden Fähig- und Fertigkeiten getestet, Transfermöglichkeiten beschrieben, Kinder, Jugendliche und Erwachsene befragt.

So können Computerspiele Kompetenzen verschiedenster Bereiche wie z.B. induktive Fähigkeiten, räumliche Vorstellungskraft, Augen- und Handkoordination oder sogar soziale Kompetenzen fördern. Es bestehen auch Hoffnungen, dass sich Kinder durch den Umgang mit Computer- und Konsolenspielen mit der Computertechnik vertraut machen und so auf die Arbeitswelt vorbereitet werden (vgl. Kempster nach Fromme, 2008, S. 5).

Groebl (1989, S. 351-363) hat sich schon relativ früh mit dem Einfluss der Medien, aber auch der Computerspiele, auseinandergesetzt. Dabei hat er zur Diskussion gestellt, ob Medien reale Erfahrungen ergänzen, erweitern oder vielleicht sogar anregen werden. Er verwendet die drei Begriffe und erweitert sie mit „ersetzen“. Werden diese vier Kategorien auf den Sport (Tab.1) bezogen, verändert sich ihre Bedeutung allerdings ein wenig.

Tab. 1: Begriffe (mod. Klink et al., 2008, S. 265)

Ersetzen	Reale Sportaktivitäten werden verringert, wenn mit dem Computerspielen begonnen wurde.
Ergänzen	Reale Sportaktivitäten werden im gewohnten Umfang beibehalten und zusätzlich werden Computerspiele genutzt.
Erweitern	Reale Sportaktivitäten werden durch virtuelle Erfahrungen ausgebaut.
Anregen	Reale Sportaktivitäten werden durch Computerspiele animiert.

Aus heutiger Sicht kann dem Ganzen noch kritisch entgegen gebracht werden, dass nicht klar ist, ob Spielen mit Hilfe von Körperbewegungen (wie z.B. Wii®, Eye-Kamera® oder Kinect®) dem Sport oder dem Computerspiel zuzurechnen ist!

Mögliche virtuelle Erfahrungen können also theoretisch das sportliche Repertoire erweitern und anregen. Aber was kann eigentlich durch Computerspiele „beeinflusst“ bzw. transferiert werden?

Bothe (2009, S. 86-105) sieht drei Faktoren (Abb.2) die Einfluss auf die Wirkung von Computerspielen nehmen: die „individuelle Variablen“, das „soziale Umfeld“ und das „Computerspiel“ selbst.

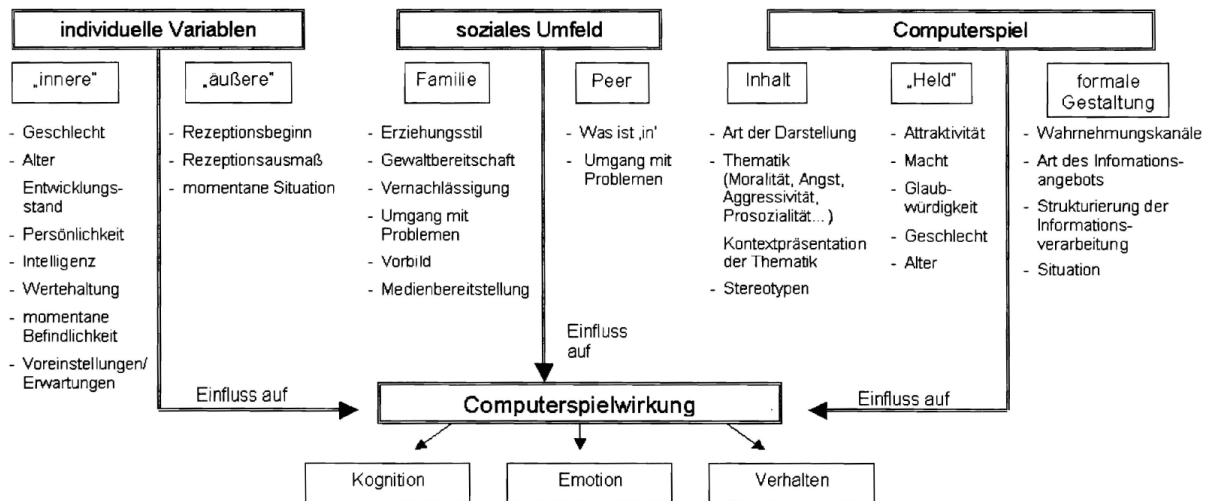


Abb. 2: Modell der Einflussvariablen auf die Computerspielwirkung (Bothe, 2009, S. 87)

Je nachdem wie stark diese ausgeprägt sind, desto größer können die Transfers sein. Ein Transfer in der Wirklichkeit, ein Sportler wird von einem Verein gekauft, ist ähnlich einem Transfer zwischen dem Computerspiel und der Realität. Es handelt sich um einen Wert, der im Computerspiel erworben und bewusst oder unbewusst in die Realität eingebracht wird. Fritz (2005) schreibt, ein „Transfer ist ferner die Übertragung des Gelernten auf eine andere Aufgabe oder eine andere Situation“. Der Mediennutzer ist demnach ein Akteur, der aktiv mediale Angebote wahrnimmt und verarbeitet (vgl. Köhler, 2008, S. 190). Bei der Verarbeitung wird der Transfer immer mit einer Transformation der Schemata verbunden, denn es kann nicht immer alles ident „mitgenommen“ werden. Transfereffekte treten vor allem dann auf, wenn Aufgaben- oder Problemsituationen einander ähnlich sind. Es kommt nicht auf die objektiven Merkmale von Aufgaben an, sondern darauf, welche Ähnlichkeit der Lernende zwischen ihnen wahrnimmt (Katona zitiert nach Mietzel, 1998, S. 315). Die Wahrscheinlichkeit des Zustandekommens von Transfers von einer Aufgabe zu einer anderen ist umso größer, je mehr gemeinsame Wahrnehmungs- und Verhaltenselemente in beiden Aufgaben vorhanden sind (vgl. Witting, 2007, S. 47).

In reglementierten Sportspielen sind diese Parallelen stark gegeben und dadurch ein Zustandekommen naheliegend.

4.1 Das Transfermodell von Jürgen Fritz

Das Transfermodell von Jürgen Fritz umfasst mehrere Welten, Transferformen und mehrere Transferebenen.

So wird angenommen, dass die Wirklichkeit ein Konstrukt eines Netzwerkes unterschiedlicher Welten ist. Fritz unterteilt die Welten in die Traumwelt, die mentale Welt, die Spielwelt, die mediale Welt, die virtuelle Welt und schließlich in die reale Welt (Abb.3). Ein Transfer kann innerhalb, aber auch zwischen diesen Welten stattfinden. Fritz benennt sie „intra- und intermondiale“ Transfers. Findet der Transfer innerhalb einer Welt statt, so spricht man von einem intramondialen Transfer. Die notwendigen Transformationen der Schemata sind gering, weil Ursprungs- und Anwendungssituationen in der Regel große Ähnlichkeiten aufweisen (vgl. Witting, 2007, S. 50). Bei einem intermondialen Transfer werden Schemata zwischen den Welten transferiert. „Aufgrund der unterschiedlichen Regeln und Umgehensweisen, die in den verschiedenen Wirklichkeiten Gültigkeit haben, wäre ein solcher Transfer nach Fritz nicht vollständig und uneingeschränkt. Ihm würden wichtige technische Momente fehlen, ...“ (Kyas, 2007, S. 74). Die Übertragung eines „Fallrückziehers im Fußball“ muss mit weiteren Faktoren (Umwelt, Ball, ...) transformiert werden.

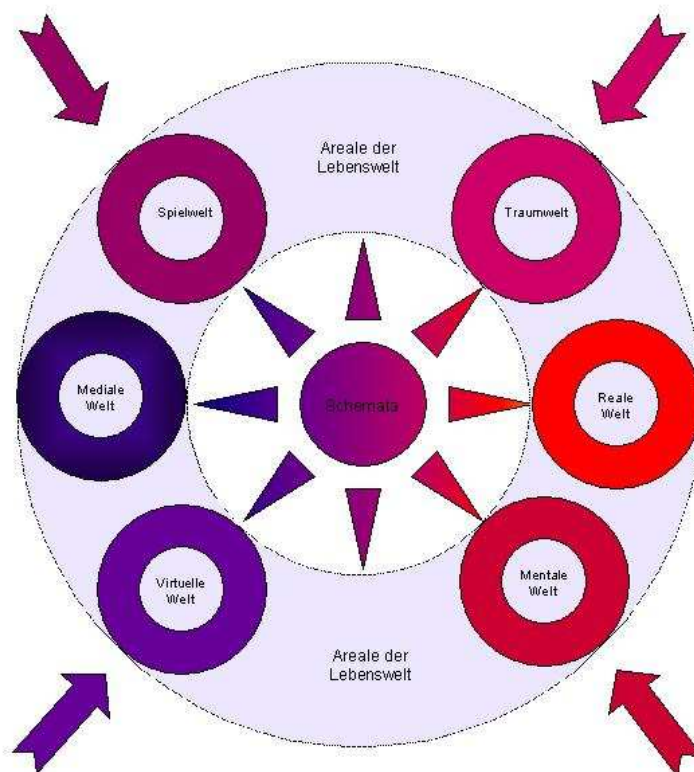


Abb. 3: Darstellung der Wirklichkeitskonstruktion (Fritz, 2005)

Damit es tatsächlich zu Transferprozessen aus der virtuellen Welt kommen kann, müssen Handlungen aus dieser einen entsprechenden Eindruck beim Spieler hinterlassen haben. Dadurch werden Schemata im Gehirn gespeichert, die dann in andere Welten transferiert werden. Je abstrakter ein Schema ist, desto größer sind die Transfermöglichkeiten. Es lassen sich nach Fritz fünf Ebenen unterscheiden: die Fact-Ebene, Skript-Ebene, Print-Ebene, metaphorische Ebene und die soziodynamische Ebene (vgl. Kyas, 2007, S. 74).

In der Fact-Ebene geht es um konkrete Tatsachen, die für die reale Welt bedeutsam sein können. Ein intermondialer Transfer auf der Fact-Ebene zwischen virtueller und realer Welt ist zum Beispiel die Vermittlung von Wissen über Gegenstände, Strukturen und Prozesse (vgl. Fritz, 2005).

In der Skript-Ebene sind bestimmte Ereignisabläufe modellhaft vorgegeben. So bezieht sich ein typisches Skript auf ein wiederkehrendes Ereignis und enthält Merkmale, die erkannt und geordnet werden können. Sie ermöglichen es, den Handlungsanforderungen der Lebenswelt wirkungsvoll zu genügen. Ein Nachdenken über mögliche Lösungswege nach dem Computerspielen, oder die Weiterentwicklung der Spiele in der Phantasie ist beispielsweise ein Transfer von der virtuellen in die mentale Welt (vgl. Fritz, 2005).

Die Print-Ebene ist zunehmend abstrakter. Das Schema löst sich vom konkreten inhaltlichen und sozialen Bezug und orientiert sich nur mehr an den Funktionen eines einfachen Handlungsmusters. Als Beispiel für die Print-Ebene nennt Fritz exemplarisch „in die Hände klatschen“, „auf einem Bein hüpfen“, „einen Ball wegwerfen“ und „eine Tür öffnen“. Vor allem die Übertragung von Sportsimulationen in den realen Sport laufen auf dieser Ebene ab. Skript- und Print-Ebenen können auch miteinander verknüpft werden (vgl. Fritz, 2005). „In den Ring steigen“ (Print) und „Kontakt mit dem Gegner aufnehmen“ (Script) ist ein solches Beispiel.

Die metaphorische Ebene ist wiederum abstrakter als die Print-Ebene. Es werden keine Handlungsschemata wie in der Skript- und Print-Ebene, aber auch keine Informationen wie in der Fact-Ebene transferiert. In der metaphorischen Ebene erfolgen Transfers von symbolisch-funktionalen Schemata, die aus ihrem eigentlichen Bedeutungszusammenhang herausgenommen und auf einen anderen übertragen werden (vgl. Kyas, 2007, S. 76).

Die soziodynamische Ebene ist nach Fritz die abstrakteste Ebene eines Transfers. So sind diese Transfers dem Menschen am wenigsten bewusst. Sie beziehen sich stärker auf Impulse als auf konkrete Szenen, Bilder oder Elemente (vgl. Fritz, 2005).

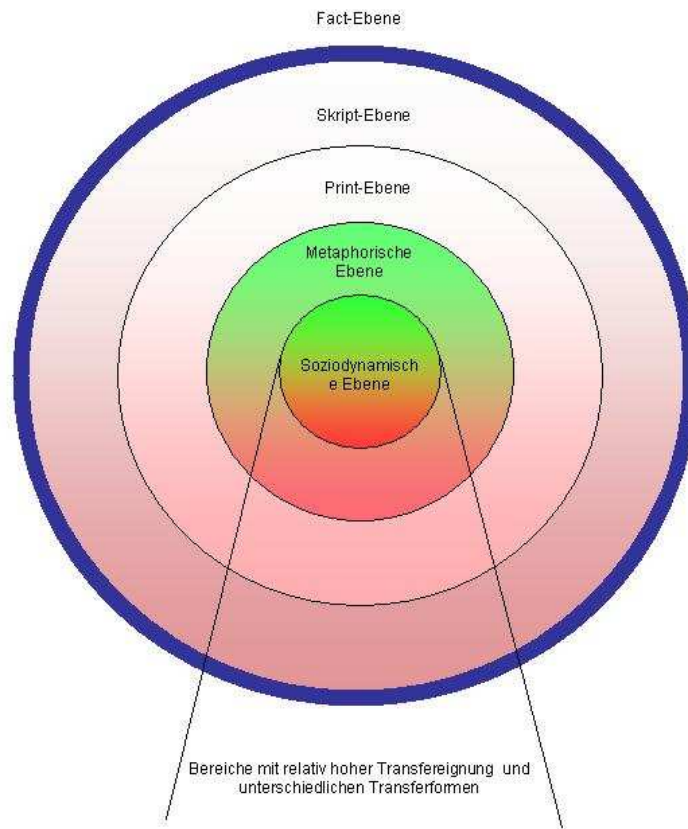


Abb. 4: Darstellung der Transferebenen (Fritz, 2005)

Die Transferebenen (Abb.4) umschließen einander ringartig, wobei die abstrakteste Ebene innen und die „Fact“ Ebene außen liegt. Die möglichen Transferprozesse sind in der Fact Ebene sehr konkret und dem Bewusstsein meist auch gut zugänglich. Innen ist eine Differenzierung und eine bewusste Wahrnehmung allerdings schon schwerer festzustellen (vgl. Fritz, 2005).

Nach den Welten und den Ebenen gibt es auch wie bereits erwähnt, verschiedene Formen (Tab.2) des Transfers. Fritz benennt zehn verschiedene Formen des Transfers.

Tab. 2: Zehn Formen des Transfers nach Fritz (mod. Wesener, 2004, S. 143)

Instrumentell-handlungsorientierter Transfer	Anwendung von Handlungsmustern oder deren Erprobung.
Problemlösender Transfer	Lösung von Problemen in der Spielwelt bzw. in der Alltagswelt
Kognitiver Transfer	Erinnerung und Übertragung von Wahrnehmungselementen
Informationeller Transfer	Informationen werden von der einen Wirklichkeit in die andere übertragen

Zeitlicher Transfer	Andere Struktur der Zeit in der realen bzw. virtuellen Welt des Bildschirmspiels
Realitätsstrukturierender Transfer	Die eine Form der Wirklichkeit wird mit den Informationen der anderen gedeutet.
Assoziativer Transfer	Eindrücke aus der einen Form der Wirklichkeitsform werden mit der anderen in Verbindung gebracht
Ethisch-moralischer Transfer	Wertevorstellungen aus der einen Wirklichkeitsform werden in die andere übertragen
Emotionaler Transfer	Emotionen werden mit in die jeweils andere Wirklichkeitsform übernommen
Phantasiebezogener Transfer	Die Vorstellungen der mentalen Welt profitieren von Eindrücken aus der virtuellen oder der Alltagswelt

Ein Transfer zwischen den Welten kann bewusst aber auch unbewusst ablaufen.

Der spezifische Transfer bei Sportcomputerspielen und sportbezogenen Bewegungen ist der instrumentell-handlungsorientierte Transfer. Witting (2007, S. 54) stellt fest, dass eine genauere genrebezogene wie auch weltenspezifische Betrachtung noch aussteht. Fritz kommt zum Ergebnis, dass im Allgemeinen der problemlösende Transfer am häufigsten vorkommt. In Betrachtung von Strategien die in Sportspielen vorkommen, könnte demnach der problemlösende Transfer ebenfalls zu finden sein.

Inwiefern die anderen Transfers für die Behandlung des Einflusses von Sportcomputerspielen auf sportbezogene Bewegungen relevant werden, ist nicht klar. Dennoch laufen sie wahrscheinlich zumindest auf einer soziodynamischen Ebene mit.

4.1.1 Bedingungen für einen Transfer

Wie in Kap. 4 bereits erwähnt, müssen die Spiele die Aufmerksamkeit geweckt haben. Sobald die virtuelle Welt das Interesse geweckt und die Aufmerksamkeit auf sich gezogen hat, wird sie nach Fritz (2005) Wirklichkeit. Erst dann können Transfers stattfinden. Je stärker und umfangreicher die Aufmerksamkeit und die Gefühle, desto größer wird die Bereitschaft zu einem Transfer. Ebenso wird die Intensität und die Dauer, mit der das Spiel gespielt wird einen Einfluss haben. Es wird

jedoch nicht alles „blind“ transferiert. Ein entscheidender Faktor ist die Akzeptanz des Transfers. Dabei wird der Impuls vom Bewusstsein „kontrolliert“. Fritz räumt aber auch ein, dass dieses Gebiet noch nicht eingehend untersucht worden ist. Genauso ist unklar, ob Impulse dieser Kontrolle entgehen können. So hat Müsgens beispielsweise Transfers bei Kindern feststellen können, wobei die benannte Impulskontrolle nicht funktioniert hat, sodass diese Transfers als problematisch eingestuft werden müssen. Transfers auf der Fact-, Print- und Script-Ebene sind dem Bewusstsein nah zugeordnet. Problematischer könnten die Transfers auf die weniger bewussten, tieferen Ebenen wirken (vgl. Köhler, 2008, S. 191).

4.2 Bisherige Studien / Überblick

Zu den hier erwähnten Studien zählen die Dissertationen von Wesener (2004), Kyas (2007) und Witting (2007), die auf Basis des von Jürgen Fritz erstellten Transfermodells Fragestellungen untersucht haben. Weitere Studien von Müsgens (2000), Esser/Witting (1997), Klink et al. (2008), ebenso werden Diplomarbeiten von Kempster (2007) und Schneider (2008) auch behandelt. Das Kapitel wird mit Untersuchungen zu Transferleistungen aus sportwissenschaftlicher Sicht komplettiert.

Wesener und Schneider haben sich in ihren Untersuchungen primär auf die Auswirkungen von Computerspielen konzentriert. Witting widmete sich den Transferprozessen bei jungen Erwachsenen. Müsgens, Kyas und Kempster haben mittels qualitativer Interviews Kinder über ihre Erfahrungen mit Computerspielen befragt. Klink et al. versuchten statistisch, inhaltliche und zeitliche Zusammenhänge zwischen Sportcomputerspielen und sportlichen Aktivitäten herzustellen.

4.2.1 Kategorisierung der Spielewelt nach ihren Transferprozessen

Wesener (2004) hat in seiner Arbeit „Spielen in virtuellen Welten, eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen“ über die Kategorisierung von Bildschirmspielen im Hinblick auf Transferprozesse geschrieben. Dabei hat er die virtuelle Welt in Mikro-, Meso- und Makrovirtuelle Welten unterteilt. Er meint, dass diese neu eingeführte Kategorisierung von Computer- und Videospielen sich vor allem für die Analyse der Übernahme von Handlungs- und

Wissenselementen aus den virtuellen Welten des Bildschirmspiels eignet.

Die meisten Sportspiele fallen in den Bereich der mikrovirtuellen Welt. Dieser zeichnet sich durch einen streng linearen Aufbau und der typischen grafischen Präsentationen aus. In mikrovirtuellen Welten steuert der Anwender meist eine Spielfigur. Dies ist bei den meisten Sportspielen der Fall. Im speziellen bei Mannschaftssportarten kommen aber weitere Möglichkeiten, z.B. verschiedene Gruppen- und Mannschaftstaktiken, hinzu. In dem Fall ist eine gewisse Mischform zu mesovirtuellen Welten gegeben. Wesener wählt exemplarisch für jede seiner geschaffenen Kategorien zwei typische Beispiele. Ein Sportspiel zählt nicht dazu. Durch die verschiedenen Merkmale mikrovirtueller Spiele kommt es im Bereich der Wissens- und Handlungstransfers vor allem zu „Print“- und „Skript“- Transfers. Er schreibt weiter

„Die detaillierte Präsentation der mikrovirtuellen Welt erlaubt eine genaue Beobachtung dieser Aktionen des Bildschirmrepräsentanten bei der Durchführung von „Skripts“ und „Prints“, die sich dabei natürlich in die Wirklichkeit der Alltagswelt übertragen lassen. Diese Übertragungen in die Alltagswelt fallen zuletzt deshalb nicht besonders schwer, da viele der Handlungen in mikrovirtuellen Welten sich aus der Wirklichkeit der Alltagswelt rekrutieren oder an diese angelehnt sind, ...“ (2004, S. 146)

Als Rahmen für diese Transfers muss der Akteur nicht nur deren Angemessenheit bedenken, sondern auch inwiefern er zu einer körperlichen Durchführung in der Lage ist.

Ob diese Kategorisierung bei allen Computerspielen funktioniert, ist zweifelhaft, da die Entwicklung und die Vielfalt der Spiele in den letzten acht Jahren erheblich zugenommen hat. Vor allem Mischformen, wie z.B. komplexe Mannschaftssportarten entziehen sich des Nutzens dieser Kategorisierung.

4.2.2 Qualitative Studien zu Transferprozessen

Nach einer Studie von Esser und Witting, wurden bereits 1997 (S. 247-261) Spielzüge aus Sportspielen nachgestellt. Müsgens hat eine qualitative Untersuchung mittels problemzentriertem, offenen Leitfadeninterview über die Wirkung von Bildschirmspielen durchgeführt. Dabei zeigte sich, dass die Kinder im Alter von sechs bis elf Jahren, Handlungen aus Kampfspielen nachgestellt haben (vgl. Müsgens, 2000, S. 17-70).

Witting (2007) schreibt über die möglichen Austauschprozesse zwischen virtuellen Spielwelten und anderen Bereichen der Lebenswelt der NutzerInnen und sie legt dabei besonderes

Augenmerk auf instrumentell-handlungsorientierte Transfers. Mit der ausführlichen Schilderung einzelner Transfererlebnisse wollte sie genauere Erkenntnisse über die Ausprägung und Bedingungen möglicher Transfers liefern.

Ihre InterviewpartnerInnen sind mindestens 16 Jahre alt, wobei das Durchschnittsalter bei 23,8 Jahren liegt. Die SpielerInnen wurden als kompetente Experten bezüglich möglicher Transferprozesse angesehen.

13 Interviewpartner konnten instrumentell-handlungsorientierte Transfers von Handlungsschemata aus der virtuellen Welt in den Bereich des realen Sports angeben. Dabei wurden konkret die Sportarten Basketball, Fußball, Eishockey, Wrestling und Tennis erwähnt. Witting (2007) stellt fest, dass vor allem intermondiale strategische Transfers in Sportspielen stattfinden. Bewegungen selbst können dadurch allerdings nicht erlernt werden, da UserInnen die körperliche Übung in Bezug auf die Ausführung des Handlungsmusters fehlt. Gleichzeitig gibt es aber auch Parallelen zwischen realen und virtuellen Sporterfahrungen. So werden häufig Transfers beschrieben, die von den InterviewpartnerInnen schon seit längerer Zeit praktiziert werden. Das heißt, dass die interviewten Personen einen gewissen Vorrat an spezifischen realen Sporterfahrungen aufweisen und dadurch leichter neue Handlungsschemata umsetzen können.

Durch die zahlreichen Möglichkeiten medialen Sport zu konsumieren, kommt es oft zu einer Durchmischung der virtuellen, realen und medialen Welt. Ob Bewegungen oder Strategien dem Computerspiel, dem Fernsehen oder durch Vorbildwirkung der Realität entspringen, ist kaum zu unterscheiden. Witting (2007) stellt fest, dass ein erfolgreicher Transfer von Handlungsmustern in den realen Sport in besonderem Maße abhängig von den sportlichen Fähigkeiten des Users in der realen Welt ist. Sprich, die physischen Voraussetzungen, Fähig- und Fertigkeiten müssen vorhanden sein, damit die meist komplexe Handlung im Computerspiel nachgeahmt werden kann. Nach Witting kann davon ausgegangen werden, dass viele, der in virtuellen Welten angewandten Handlungsmuster den UserInnen in erster Linie aus der realen Welt bekannt sind, und die SpielerInnen bestimmte Vorgehensweisen aus der realen Welt in die virtuelle Welt der Bildschirmspiele transferieren. Dabei tritt den SpielerInnen in den meisten Fällen die Anwendung dieser Handlungsschemata nicht als Transfer ins Bewusstsein.

Witting (2007) erkennt mehrere mögliche Transfer-begünstigende Aspekte. So verifiziert sie die Aussagen von Fritz, dass ein intensiver Spielkonsum und ein hoher Grad des Eintauchens in die virtuelle Welt eine große Relevanz beinhaltet. Einen dabei nicht unerheblichen Faktor spielt die Kameraperspektive im Spiel. Das subjektive Erleben der Bildschirmspiele durch die User ist für das Zustandekommen von Transfers ausschlaggebend. So kommt es zu instrumentell-

handlungsorientierten Transfers, wenn die Handlungsmuster der virtuellen Welt den UserInnen auch als dienlich und angemessen in anderen Sinnwelten erscheinen. Ein weiterer möglicherweise begünstigender Effekt hat die Benutzung von speziellen Eingabegeräten, wie Joysticks oder Lenkräder mit Fußpedal. Interessant ist ihre Feststellung, was mögliche Transfer-hemmende Aspekte betrifft. So erkennen ihre InterviewpartnerInnen die virtuelle Welt als solche an und grenzen sie als eigenständigen Sinnbereich ab. Dennoch können alle InterviewpartnerInnen Transfers beschreiben. Die Grenzen zwischen den Welten sind individuell unterschiedlich. Sie schließt daraus, dass die virtuelle Welt in den seltensten Fällen ohne Brüche verläuft. (vgl. Witting, 2007)

Während Witting ihre Untersuchung an jungen Erwachsenen durchgeführt hat, befasst sich Kyas (2007) mit den Transferprozessen bei Kindern. Er hat seine Dissertation „Wie Kinder Videospiele erleben“, ebenfalls der Arbeit von Fritz zu Grunde gelegt. Darin beschreibt er die Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie von persönlichen und familiären Nutzerfaktoren. Er wollte die Übertragungen und die Beeinflussungen (Transfers) zwischen der virtuellen Welt und den anderen Welten näher untersuchen. Dabei nimmt er vorrangig auf die Faktoren „Aggressionsdisposition“, „Qualität der Eltern-Kind-Bindung“ und „allgemeine Nutzungsgewohnheiten“ Rücksicht. Wie auch andere Autoren (Fritz, 2005; Bothe, 2009) angedeutet haben, können diese Faktoren Einfluss auf Transferleistungen, insbesondere auf aggressive oder gewalthaltige Transfers, haben. Er wertet Zusammenhänge zwischen Transferleistungen und Geschlecht, Bildungsniveau, Aggressionsdisposition, Bindungsqualität, Bildschirmnutzung und innerhalb der Transferleistungen aus.

Kyas (2007) stellt in seiner Untersuchung fest, dass Sportsimulationen das zweitbeliebteste Computerspielgenre sind. Bei der Auswertung zu instrumentell-handlungsorientiertem Transfer, geben 51,7% der befragten Kinder an, Sportcomputerspielhandlungen auch im Alltag ausprobiert zu haben. Dabei handelte es sich hauptsächlich um einzelne Tricks oder Spielabläufe aus Fußball- oder Wrestlingsspielen, d.h. Transfers aus der Skript- und Print-Ebene. Aus den Angaben der Probanden errechnet Kyas, dass 14% der ProbandInnen Tricks aus Sportspielen bereits selbst auf ihre Glaubwürdigkeit hin überprüft haben und über persönliche Erfahrungen in diesem Bereich verfügen. Aussagen inwiefern Kinder sportbezogene Handlungen aus der virtuellen Welt in die reale Welt transferieren, können anhand seiner Untersuchung nicht getroffen werden. Unter anderem auch deswegen, weil sich Kyas primär an gewalthaltigen Computerspielen und deren Parallelen oder Transfers orientiert.

Abschließend stellt er einen Zusammenhang zwischen der Computerspielnutzung und einem möglichen Transfer in die reale Welt her. Je größer die Erfahrungen im Spiel sind, desto eher werden virtuelle Inhalte auch im Alltag ausprobiert. Ebenfalls kann die „gute Laune“ aus der virtuellen Welt einen Transfer in die reale Welt und damit ein Nachahmen der Spielerlebnisse begünstigen.

Kyas resümiert seine Untersuchung, indem er davon ausgeht, dass „eine unmittelbare und unangepasste Übernahme von virtuellen Einstellungs- und Verhaltensmustern auf reale kindliche Repertoires ist nach den vorliegenden Ergebnissen unwahrscheinlich und nicht zu erwarten“ (2007, S. 318). Damit bestätigt er auch bei Kindern die „Kontrolle des Bewusstseins“ beim Transfer zwischen den Welten. „Problematische Effekte des intensiven Umgangs mit Video- und Computerspielen sind dagegen eher in einer physisch und psychisch anregenden Wirkung zu suchen, die vorwiegend durch das Bildschirmspielnutzungsverhalten und das Aggressionsmotiv der Kinder beeinflusst wird.“ (S. 318) Mit strengen Regeln der Eltern und häufigen Gesprächen in der Familie über die Spielerlebnisse kann einem unvorteilhaften Transfer entgegengewirkt werden (vgl. Kyas, 2007, S. 313-318).

Genau wie Kyas hat auch Kempter (2009) ihre Untersuchung der Fragestellung nach Transferprozessen bei Kindern gewidmet. Sie hat in ihrer Diplomarbeit sechs Kinder im Alter von neun bis zwölf Jahren interviewt und ist zum Ergebnis gekommen, dass ihnen bewusst ist, durch Spiele lernen zu können. Ohne näher darauf einzugehen fand sie 17 kognitive, 17 sensomotorische und drei emotionale Fähigkeiten bei den Kindern.

4.2.3 Quantitative Studien: Statistische Zusammenhänge zu virtuellen und sportlichen Aktivitäten

Marshall et al. (2004) hat in einer Meta-Analyse einen (schwach) negativen Zusammenhang zwischen Computerspielen und körperlicher Betätigung feststellen können. Je mehr am Computer gespielt wird, desto geringer ist die reale sportliche Aktivität. Eine spezifischere Untersuchung zum Thema virtuellen und realen Sporttreiben haben Alice Klink, Michel Marcelesco, Sönke Siemens und Jens Wolling durchgeführt. Dabei wurden Jugendliche zu ihren zeitlichen und inhaltlichen Beziehungen zwischen den Welten befragt.

Tab. 3: Zusammenhang zwischen realen und virtuellen Aktivitäten (Klink et al., 2008, S. 265)

	Zusammenhang (Korrelation) zwischen realen und virtuellen Aktivitäten		
	Negativ	Nicht vorhanden	Positiv
Zeitbezogen	Konkurrierend	Indifferenz	Komplementär
Inhaltsbezogen	Kompensatorisch	Entkoppelt	Parallel

Die Autoren stützen sich auf Fritz und Fehr (2003). Sie unterscheiden auf der Inhaltsebene (Tab.3) zwischen kompensatorisch und parallel.

„Die parallele Kopplung besagt, dass Spieler ihre Games so auswählen, dass sie sich selbst darin wiederfinden, weil es Gemeinsamkeiten zwischen ihrer eigenen realen und virtuellen Welt gibt. Von kompensatorischer Kopplung sprechen die Autoren wenn in der virtuellen Welt Dinge realisiert werden, die in der realen Welt nicht oder nur schwer möglich sind.“ (Klink et al., 2008, S. 266).

Auf der zeitbezogenen Ebene geht es nicht um die Aufteilung des Zeitbudgets sondern um die Inhalte der Aktivitäten in den beiden Bereichen. Auf Basis dieser Überlegung fragen sie sich, ob die zeitliche Beziehung zwischen den virtuellen und realweltlichen Erfahrungsbereichen konkurrierend, indifferent oder komplementär, ist bzw. ob die inhaltliche Beziehung zwischen den virtuellen und realweltlichen Erfahrungsbereichen kompensatorisch, entkoppelt oder parallel ist.

An ihrer schriftlichen Untersuchung haben 252 Jugendliche im Alter von 14 – 17 Jahren teilgenommen, wobei die Beziehung zwischen den sportlichen Aktivitäten der Jugendlichen und der Nutzung von entsprechenden Sportcomputerspielen im Mittelpunkt gestanden hat. So sind knapp 51 % der Jungen und 15 % der Mädchen „begeisterte Vielspieler“² von Sportspielen. Ein ähnliches Verhältnis wird auch bei realen sportlichen Aktivitäten verzeichnet. Dennoch lassen sich weder Zusammenhänge zwischen der Nutzungsdauer von Computerspielen und der Intensität der Sportaktivitäten, noch zwischen der Intensität realer und virtueller Sportaktivitäten finden. Die Studie hat einen Zusammenhang zwischen der virtuellen und realen Vielfalt von sportlichen Aktivitäten aufzeigen können. So interessieren sich Buben, wenn sie viele verschiedene reale Sportarten betreiben auch für dementsprechend viele virtuelle Sportarten. Durch die Sportcomputerspiele werden die realen Sporterfahrungen primär „ergänzt“, während bei Mädchen die virtuellen Spiele den Erlebnisbereich erweitern. Es zeigt sich weiters, dass es signifikante Zusammenhänge zwischen den realen und den virtuell ausgeübten Sportarten gibt. So werden von aktiven Sportlern in erster Linie die dazu passenden Sportcomputerspiele gespielt.

² Vielspieler von Sportcomputerspielen sind diejenigen, die „oft“ oder „sehr oft“ beim Spielkonsum angegeben haben.

Allerdings besteht kaum Interesse für spezielle Sportcomputerspiele, wenn die realen Sportspiele nicht gekannt werden. (vgl. Klink et al., 2008, S. 263-278)

Ähnliches hat auch schon Ladas sechs Jahre früher (2002, S. 234) feststellen können. So sah er bei ComputerspielerInnen, dass es individuelle Präferenzen in den Spielgenres, die starke Ähnlichkeiten zwischen realem, medialem und virtuellem Interesse aufweisen, gibt.

Bereits in der Sportsoziologie konnten Interessenunterschiede im Medienkonsum von Sportveranstaltungen gezeigt werden. „Jene Personen, die selbst Sport betreiben, haben mehr Interesse am Mediensport als jene die selbst keinen Sport betreiben.“ (Weiß, 1999, S. 208).

Dieses Ergebnis wird also durch viele Studien belegt und gilt allgemein für alle Medien (auch Computerspiele) sowohl für Erwachsene, als auch für Kinder und Jugendliche.

4.2.4 Exergaming

Schneider (2008) schreibt in seiner Diplomarbeit umfassend über das Thema „Exergaming“. „Exergaming“ heißt übersetzt „Bewegungsspiel oder Übungsspiel“. Das ist jene Kategorie an Spielen wo das Eingabegerät nicht eine Tastatur oder Maus ist, sondern der Körper oder sensorische, kabellose Eingabegeräte.

„Ganz allgemein kann man Exergames im weitesten Sinn als Bindeglied zwischen physischen Aktivitäten und neuen innovativen Technologien betrachten. Im engeren Sinn hingegen ist Exergaming jegliche Art an körperlicher Bewegung, die in Interaktion mit Computer- und Videospielen, sprich mit digitalen Spielen, stattfindet. Zusammengefasst ist Exergaming Bewegung im Rahmen von digitalen Spielen.“

Inwiefern Exergaming, bzw. das Spielen von Computerspielen bei denen der Körper eingesetzt werden muss auch relevant für den Transfer von sportbezogenen Bewegungen ist, wurde bislang nicht untersucht.

Die größte Parallele zu Exergaming besteht bei Rennsimulationen mit „Force-Feedback“ Lenkräder. Die dazu vorhandenen Studien zeigen, dass durch das Einüben sehr ähnlicher Handlungsschemata Transfers in die reale Welt begünstigt werden können (vgl. Witting, 2007, S. 141).

Es ist sehr wahrscheinlich, dass Exergaming zum Erlernen motorischer Bewegungen vor diesen Konsolen führen kann. Die Frage, die sich Schneider am Schluss seiner Conclusio stellt ist,

„inwiefern motorische Bewegungen, ..., auf reale Bewegungen in traditionellen Sportarten transferiert werden können?“ (Schneider, 2008, S. 84).

4.2.5 Transferprozesse aus sportwissenschaftlicher Sicht

Sportliche Bewegungen können auch mental trainiert werden. Unter mentalem Training (MT) versteht man das Erlernen oder Verbessern eines Bewegungsablaufes durch intensives Vorstellen ohne gleichzeitiges tatsächliches Üben (vgl. Weineck, 2010, S. 915; nach Volkamer, 1972, S. 137; Fuhrer, 1975, S. 1313; Beck, 1977, S. 212).

Schon in den 70er Jahren des vorigen Jahrhunderts stellten Autoren praktisches Training und mentales Training auf eine Stufe. Kunze (1971, S. 340-343) untergliedert mentales Training nach der Art der Informationsaufnahme. Dabei unterteilt er in (Tab.4) subvokales Training, verdecktes Wahrnehmungstraining und ideomotorisches Training.

Tab. 4: Einteilung mentales Training nach Kunze (in Weineck, 2010, S. 916)

Mentales Training		
Subvokales Training	Verdecktes Wahrnehmungstraining	Ideomotorisches Training
Mit sich selbst über den Bewegungsablauf sprechen	In der Vorstellung den Bewegungsablauf bei einem anderen beobachten	In der Vorstellung selbst ausführen

Beim subvokalen Training führt man ein Selbstgespräch über den Bewegungsablauf. Beim verdeckten Wahrnehmungstraining betrachtet man mit seinem „geistigen Auge“ einen Bewegungsablauf, den man selbst ausführt. Man beobachtet sich selbst aus der Außenperspektive, ähnlich dem eines Filmes, oder einer typischen Sichtperspektive von Sportcomputerspielen. Im ideomotorischen Training vergegenwärtigt man sich die Innenperspektive einer Bewegung. Dabei versucht man sich in die Bewegung hineinzusetzen (vgl. Eberspächer, 2004, S. 70f).

Damit mentales Training, der intermondiale Transfer aus der mentalen in die reale Welt, funktioniert, ist eine positive Einstellung, die Förderung der Motivation und die Einstellung des Sportlers auf die folgende konzentrierte Gedankenführung notwendig (vgl. Weineck, 2010, S. 916). Folgt man Weinecks Ausführungen (2010, S. 916) so ist auch z.B. die eingenommene Körperhaltung für die Wirksamkeit des mentalen Trainings ein entscheidendes Kriterium. „Nur im

Stehen entspricht das elektromyographische Bild der betreffenden Muskulatur bei der Bewegungsvorstellung dem der realen Ausführung, nicht jedoch im Liegen.“ Positiv für die Wirkung des mentalen Trainings ist auch die differenzierte Bewegungsvorstellung.

Eine Untersuchung von Clark (in Volkamer, 1972, S. 144) zeigt, dass durch mentales Training der Leistungszuwachs auf die motorischen Fertigkeiten bei Fortgeschrittenen und Könnern fast genauso effektiv ist, wie das praktische Training. Bei Anfängern überwiegt jedoch das praktische Training.

Schließlich stellt Weineck (2010, S. 921) fest, dass wiederholtes Beobachten von Filmen, Lehrbildreihen, Bewegungsdemonstrationen, etc. im zentralen Nervensystem zur Ausbildung von „Spuren“ führt, die die Bahnung motorischer Koordinationsmuster beschleunigen.

Die Erkenntnisse des mentalen Trainings sind durchwegs älter und in Bezug zu Sportcomputerspielen müssen diese relativiert werden. Oft werden in Sportcomputerspielen Bewegungen zwar wahrgenommen, diese entsprechen aber bei weitem nicht dem „mentalen Training im professionellem Sport“. Allerdings könnten die Bilder zu einem mentalen Training animieren. Klimmt (2006, S. 30) vermutet, dass es bei Computerspielen zu beiläufigen Lernprozessen kommen kann, wenn nicht diese sogar wahrscheinlich sind. Die virtuellen Welten bieten auf Grund ihrer grafischen Möglichkeiten durchaus Parallelen mit Filmen, Lehrbildreihen bzw. Bewegungsdemonstrationen. Wenn sie zusätzlich der Vorstellungskraft dienen, können Sportcomputerspiele Grundlage mentalen Trainings sein. Dass Bewegungen durch „unmotiviertes Zusehen“ erlernt werden, ist aber nicht Teil des „mentalen Trainings“.

Es gibt aber auch Sportwissenschaftler, die sich mit dem Thema „Sport und virtuelle Welt“ auseinander gesetzt und es aus aktueller, sportwissenschaftlicher Sicht betrachtet haben. Wiemeyer (2009, S. 120-128) fasst dabei einige Studien zusammen und beschreibt die Relevanz der Computerspiele für die Sportwissenschaften.

Es gibt mehrere Kompetenz- und Transfermodelle auf unterschiedlichen Kompetenzebenen, die für den Sport relevant sind: Kognition, Emotion/Motivation, Persönlichkeit, Sensomotorik, Sozial- und Medienkompetenz. Spezifische Transfers, wie beispielsweise „Bewegungslernen“ beschreibt Schiebl (2007, S. 154-157).

Zum Thema Verbesserung der räumlichen Wahrnehmung lassen sich zwei Untersuchungen finden: Green und Bavelier (2007), sowie Lager und Bremberg (2005, S. 9-14). Wobei Lager und Bremberg auch eine Verbesserung der Reaktionsfähigkeit durch digitale Spiele nachweisen konnten. Diese Transfereffekte treten eher beiläufig als Nebeneffekt digitaler Spielaktivitäten ein.

„Fery und Ponserre (2001) Hebbel-Seeger (2008) und Sohnsmeier (2009) untersuchten spezifische Transferwirkungen, die gezielt herbeigeführt werden sollen. Da digitale Spiele in diesem Falle nicht mehr (nur) Selbstzweck sind, sondern ernsthaften Absichten dienen, werden sie als „Serious Games“ bezeichnet.“ (Wiemeyer, 2009, S. 122). Schiebl hat bereits 2007 (S. 156) die Bedeutung von „Serious Games“ in der Sportpädagogik erkannt. Wobei die Möglichkeit der Vermittlung von Bewegung und Sport durch Computerspiele noch kaum ausgereift war. Magdans (2008, S. 88-89) berichtet von zahlreichen Spielen, die unter anderem von verschiedenen Universitäten, Menschenrechtsorganisationen bis hin zu den UN in Auftrag gegeben wurden. Das Grundproblem der Serious Games liegt aber im Anliegen vieler Entwickler, möglichst viele Informationen in das Spiel zu integrieren. Diese Vorgehensweise birgt die Gefahr den Spaßfaktor zu eliminieren.

Fery und Ponserre (2001) haben die intermondialen Transferwirkungen beim Golfen untersucht. Dabei stand die Transferwirkung eines Golfsimulationsspiels auf die Präzision beim Putten im Mittelpunkt. Sie konnten positive Transfers nachweisen, wenn sich die Probanden auf die symbolische Repräsentation der Schwungbewegung (durch eine dynamische Balkengrafik) konzentrierten. Die Konzentration auf die animierte Schwungbewegung brachte keine Vorteile.

Beim Segeln gibt es ebenso mehrere Autoren die Transferprozesse zwischen der realen und virtuellen Welt untersucht haben. Araúdo et al. (2005) hat erfahrene und unerfahrene Segler eine computersimulierte Segelregatta spielen lassen. Die erfahrenen Spieler konnten ihr taktisches Know-how so einsetzen, dass sie schneller zum Ziel kamen als die Segel-Anfänger. Dies führte sie zur Annahme, dass durch die Simulation spezifischer situativer Bedingungen taktische Fähigkeiten trainiert und durch Manipulation einer simulierten Trainingssituation die Aufmerksamkeit des Lernenden auf die gewünschten Informationsquellen (z.B. Wind, Gegner) gelenkt werden kann (vgl. Hebbel-Seeger, 2008, S. 12).

Hebbel-Seeger hat in seiner Untersuchung Probanden eine von ihm entwickelte, spielbasierte Simulations- und Lernsoftware zur Sportart Segeln ausgehändigt, mit der selbstständig gearbeitet werden konnte. Die Kontrollgruppe hatte keine dementsprechenden Materialien zur Verfügung. Zehn von elf Probanden der Spielgruppe konnten die anschließende reale Segelaufgabe lösen, während es in der Kontrollgruppe nur zwei von zehn Personen geschafft haben. Er vermutet weiter, dass die allgemeine Nutzung von Sportcomputerspielen bei der Umsetzung von sportbezogenen Handlungen besser helfen, als Computerspiele aus anderen Genres (vgl. Hebbel-Seeger, 2008, S. 9-20).

Brumels et al. (2008) hat zwei Computerspiele, „Dance Dance Revolution“ und „Wii Fit“, mit traditionellem Gleichgewichtstraining verglichen. Die Probanden zeigten unterschiedliche Leistungssteigerungen, wobei die „Computerspiel-Gruppe“ insgesamt Vorteile gegenüber der traditionellen Gruppe aufweisen konnte.

Sohnsmeyer untersucht in seiner Dissertation, „ob ein digitales bewegungssensitives Tischtennispiel sowohl einen Einfluss auf die Geschwindigkeit als auch auf die Richtigkeit antizipativer Entscheidungen im Tischtennis hat. Gleichzeitig wird überprüft, ob sich das tischtennisspezifische Handlungswissen verbessert.“ (Sohnsmeyer, 2009, S. 142). Es konnten keine Verbesserungen der tischtennisspezifischen Antizipationsfähigkeit nachgewiesen werden. Allerdings wurde bei den „Wii-Probanden“ gegenüber den „Probanden im klassischen Tischtennisunterricht“ im spezifischen Handlungswissen eine signifikante Verbesserung festgestellt.

Zur Zeit findet eine Untersuchung zum Thema „Virtuelle Sportspiele, reale Sportsituationen und Körper-Räume“ statt. Es zeigt sich, dass die Sportwissenschaftler besonders durch den Einsatz der neuen Bedienungshardware Interesse an dem Thema gefunden haben (vgl. <http://www.ifs.tu-darmstadt.de/index.php?id=2773>).

4.2.6 Physiologische Effekte durch Computerspielen

Durch intensives Computerspielen kann es zu Beeinträchtigungen der körperlichen Gesundheit kommen. Das „Bildschirmstarren“ führt nicht selten zu Kopfschmerzen und Augenflimmern, während Verspannungen der Hand und Rückenmuskulatur die Folgen des langen Sitzens sein können. Es gibt viele Berichte über Wirbelsäulenschäden und Sehnenscheidenentzündungen an den Händen (vgl. Grünbichler, 2008, S. 63). Aber auch durch zu „heftiges“ Bewegen bei Exergames (Wii® Tennis) konnten echte Parallelen zu Sportverletzungen gefunden werden (vgl. Bonis, 2007, S. 2431f).

„Mit zunehmender Spielzeit nimmt die anfängliche Erregung ab und wird durch Langeweile, Müdigkeit oder Gewöhnung, bedingt durch die sich permanent wiederholenden Handlungssequenzen, ersetzt“ (Kyas (nach Sherry, 2001), 2007, S. 176). Gleiches gilt auch für wiederholte Spielausführung, d.h. die Spieldauer bis zur erneut einsetzenden Langeweile verkürzt sich mit der Zahl der Wiederholungen der Spielhandlungen. Madsen et al. (2007) stellt bei seiner

Langzeitstudie fest, dass die Spieldauer von etwa 95 min/Woche innerhalb von sechs Monaten auf etwa 50 min/Woche sank.

5. Methoden

Zur Beantwortung der Forschungsfrage wurde ein qualitativer Ansatz gewählt. Dabei wurde als Basis der Untersuchung das konstruktivistische Transfermodell von Jürgen Fritz verwendet. Es wurde auf eine ganzheitliche Sichtweise mit einem rezipientenzentrierten Forschungsansatz, bei dem die Aktivität der Mediennutzer im Mittelpunkt steht, geachtet.

Das qualitative Interview wurde in dieser Arbeit zur Beantwortung der Forschungsfrage als angemessen erachtet. In der vorliegenden Untersuchung wurden neun Interviews mit Kindern im Alter zwischen 11 und 14 Jahren durchgeführt. Dabei musste auf Probleme, die im Rahmen von qualitativen Interviews auftreten können, im Vorfeld genau eingegangen werden. Das qualitative Interview ist ein Erhebungsverfahren, das durch eine offene Gesprächstechnik gekennzeichnet ist. Dies bedeutet, dass vom Interviewer keine Antworten vorgegeben werden (vgl. Kempster, 2009, S. 44). Heinzl (1997, S. 396-413) fasst mehrere Probleme und Lösungsmöglichkeiten zusammen.

Für die Untersuchung an Kindern eignen sich teilstandardisierte, bzw. auch Leitfaden-Interviews. „Der Vorteil dieser Vorgehensweise ist darin zu sehen, dass dem Interviewten mehr Raum für eigene Formulierungen gegeben wird. Daher geht das halbstandardisierte Interview mehr in die Tiefe als das standardisierte, und es darf auch vom vorgegebenen Gesprächsleitfaden abgewichen werden.“

(<http://www.stangl-taller.at/ARBEITSBLAETTER/FORSCHUNGSMETHODEN/Interview.shtml>)

Es soll darauf geachtet werden, dass der Interviewort den Kindern vertraut ist. Bei einer längeren Dauer des Interviews sollen Pausen und Entspannungsphasen Bestandteil des Interviews sein. Da Kinder eine Untersuchung in der Regel sehr ernst nehmen und sich freuen, ihre Meinung oder ihre Erfahrungen kund zu tun, muss ihnen auch die nötige Kompetenz sich mitzuteilen und ihre Sicht der Welt zu erklären, entgegen gebracht werden. Die Motivation der Kinder ist dann besonders hoch, wenn die gestellten Fragen auf ihr Interesse stoßen oder wenn es um „Fakten des Alltagslebens“ geht. Weiters fasst Heinzl zusammen, dass es ihnen Spaß mache Wissen aus ihrer Kultur mitzuteilen. Die Haltung des Interviewers dem Kind gegenüber soll „freundlich, unterstützend, ermutigend, geduldig, zugewandt, rücksichtsvoll, vorsichtig, abwartend, annehmend und aufgeschlossen“ sein (vgl. Heinzl, 1997, S. 396-413).

Bei persönlichen Interviews ist sowohl der Interviewereinfluss aber auch das Problem der sozial erwünschten Antworten nicht von der Hand zu weisen, vor allem dann, wenn es um Spielwirkungen auf die eigene Person geht (vgl. Kyas, 2007, S. 100).

Im Hinblick auf die vorliegende Untersuchung zum Thema „Computerspiele“ sind Probleme jedoch nicht zu erwarten, da nur freiwillige, computerspielende aber auch sportinteressierte InterviewpartnerInnen ausgewählt wurden. Sport aber auch Computerspiele mussten Teil der Lebenswelt der befragten Teilnehmer sein.

5.1 Erhebung und Leitfaden

Zur Durchführung der einzelnen Interviews diente der halbstandardisierte Leitfaden (Tab.5) als Instrument.

Nachdem der Begriff „Computerspiele“ für Kinder und Jugendliche leichter fassbar ist, als die doch eher abstrakten „sportbezogenen Bewegungen“, befasst sich der erste Teil der Interviews mit der Computerspielerfahrung um anschließend im zweiten Teil ausführlich auf die realen sportlichen Bewegungen einzugehen. Dabei konnten Parallelen zwischen realen und virtuellen sportbezogenen Bewegungen gefunden werden, auf die dann genauer eingegangen wurde. Anschließend mussten noch allgemeinen Transferaspekte näher beleuchtet werden.

Tab. 5 Leitfaden

Thema	Hauptfrage	Unterfrage
Biographie	Wie heißt du?	
	Wie alt bist du?	
	Männliche? Weiblich?	
Allgemeine Computer- erfahrung	Hast du Zugang zu einem Computer? Eine Spielekonsole?	
	Hast oder hattest du einen eigenen Computer oder eine Spielekonsole?	Welche und wie lange?
	Hast du ein Handy mit Spielen, oder einen portablen Computer?	Wie lange?
	Welche Computerspiele spielst du oder hast du gespielt auf dem ...?	Ab welchem Alter und wie bist du dazu gekommen? Spielst du auch Online/Flashgames (im Browser)?
	Wie lange spielst du zur Zeit auf dem ... ? Wie lange sitzt du dahinter? Würdest Du gerne länger spielen?	Hat jemand etwas dagegen wenn du länger spielst?
	Was gefällt dir an den Spielen auf dem ... gut?	
	Welche Computerspiele aus dem Genre „Sport“ hast du gespielt?	

	Waren das wirklich alle, gibt es weitere?	Auf anderen Spielekonsolen? Bei Freunden?
	Wie lange spielst du diese zur Zeit? Wie lange sitzt du dahinter? Würdest Du gerne länger spielen? Hat jemand etwas dagegen wenn du länger spielst?	
	Was gefällt dir an den Sport-Computerspielen?	
Soziales Computerspiel	Spielst du alleine oder mit anderen? Wie alt sind deine Mitspieler?	
	Suchst du dir andere Spiele aus, wenn du alleine spielst als in der Gruppe?	
	Welche Spielform (alleine oder gemeinsam) gefällt dir besser?	Warum?
	Redest du mit anderen über die Spiele?	Wenn ja, über welche und worüber genau?
Reales Sporttreiben	Welchen Sport betreibst du in der realen Welt?	Wie oft und wie lange? Machst du noch etwas anderes? Gehst du in einen Verein? Warst du in einem Verein? Machst du es freiwillig? Wirst du gezwungen? Machst du ihn alleine? Mit Freunden? Mit Verwandten? Wie bist du dazu gekommen? Wer unterstützt dich dabei? Wie schaut diese Unterstützung bzw. Förderung aus?
	Treibst du gerne Sport?	
	Schaust du gerne beim Sport zu?	
	Welche Note hast du im Unterrichtsfach Bewegung und Sport?	Warum?
	Siehst du dich als guten Sportler?	Warum?
Soziales Sporttreiben	Betreibst du Sport alleine?	
	Betreibst du Sport mit anderen?	
Rolle	Welche Rolle nimmst du ein, wenn ihr gemeinsam etwas macht?	Bist du der Antreiber? Der Mitläufer?
Verbindung der Welten (nach Sportarten geordnet)	Welchen Sport hast du schon sowohl in der realen Welt, wie auch in der virtuellen Welt gespielt?	Hast du schon mal so was ähnliches wie ... gemacht? Wo? Wann?
	Was hast du zuerst gemacht – das reale Spiel (bzw. Sport) oder das Computerspiel? Was spielst du länger – real oder virtuell?	Warum hast du dich dafür entschieden? Was war ausschlaggebend?

Erwerb der Computerspiele	Wer trifft die Auswahl der PC-Spiele und wer entscheidet über die reale Sportart?	
Spezifische motorische Transfers / Einfluss (Je Spiel/Sportart)	An welche bestimmten Bewegungsabläufe/ Bewegungshandlungen kannst du dich aus den Computerspielen erinnern?	Wie sehen sie aus? Kannst du sie genau beschreiben?
	Hast du jemals versucht Bewegungen aus Computerspielen nachzuahmen bzw. zu übernehmen?	Wenn ja, welche und warum?
		Wie hast du es versucht und was ist daraus geworden?
	Hast du dies alleine versucht, oder in der Gruppe?	Hast du es in der Gruppe besprochen? Haben es auch andere aus der Gruppe probiert und hat es funktioniert?
	Hat dich der Versuch im realen Sporttreiben durch das Computerspiel zu weiteren Spielen animiert?	Hast du dadurch andere Situationen versucht nachzumachen?
	Hast du versucht Ideen aus der Realität in das Spiel zu integrieren?	
Spezifische taktische/ strategische Transfers / Einfluss (Je Spiel/ Sportart)	Hast du Bewegungen, die du aus einem anderen Computerspiel kennst, in den Sport integriert?	
	Welche Strategien hast du im Spiel angewendet und warum?	War es deine eigene Idee oder hat dich jemand oder etwas beeinflusst?
	Hast du schon versucht diese oder ähnliche Strategien in der Realität anzuwenden?	Wie hat sich das ausgewirkt?
	Hast du Strategien, die du aus einem anderen Computerspiel kennst, in den Sport integriert?	Welche? Was hast du gemacht? Wie hat es sich ausgewirkt?
Einfluss auf das Bewegungsverhalten	Hast du schon versucht aus der Realität Spielzüge ins Computerspiel zu integrieren?	Wie erfolgreich waren die Umsetzungen?
	Was glaubst du, welchen Einfluss haben Spiele auf dein Bewegungsverhalten beim Sporttreiben? Bewegst du dich anders? Was hast du gelernt?	Was wäre wenn es das Spiel nicht gäbe?
	Machst du jetzt mehr Sport als früher?	Hast du durch das Spiel mehr Sport gemacht?
Einfluss auf die Leistung	Willst du mehr Sport machen durch das Spiel?	
	Was glaubst du, welchen Einfluss haben Spiele auf deine Leistungen beim Sporttreiben?	Bist du besser, schlechter geworden oder hat es keinen Einfluss – glaubst du, gibst es einen gegenseitigen Nutzen?

Einfluss auf die sozialen Interaktionen	Was glaubst du, welchen Einfluss haben Spiele auf deine sozialen Interaktionen, das heißt das „Miteinander“, beim Sporttreiben? Verhältst du dich anders zu deinen Mitspielern? Glaubst du, hat das Spiel einen Einfluss darüber wie du mit anderen umgehst?	
Denken an Spiele	Denkst du tagsüber an das Spiel?	An was denkst du genau?
Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	Was glaubst du, welchen Einfluss haben Spiele auf dich außerhalb des Sporttreibens?	

Primär ermöglichten zwei im Winter 2011 stattgefundenene Schulschikurse (Wintersportwochen) die Kontaktaufnahme mit den potenziellen InterviewpartnerInnen. Am ersten Tag erfolgte unter Zustimmung der LehrerInnen und der Skileitung die Vorstellung der Untersuchung. In der Präsentation wurde dezidiert sowohl auf die Unabhängigkeit zur Schule als auch auf die Betonung der Freiwilligkeit geachtet und die Kinder und Jugendlichen mehrfach darauf hingewiesen. Die Interviewreihe selbst startete am dritten Tag nachdem die SchülerInnen mit der Umgebung und dem Interviewer vertraut waren. Vor jedem einzelnen Interview galt es, InterviewpartnerInnen den Ablauf des Interviews vorzustellen, so wurden die SchülerInnen über die bestehende Situation, die Fragen und die zu erwartende Interviewdauer aufgeklärt. Wichtig war in diesem Zusammenhang zu verdeutlichen, dass es keine falschen bzw. richtigen Antworten geben kann, sondern es bei diesen Interviews vielmehr um persönliche Meinungen und Erfahrungen in Bezug zu Computerspielen und sportlichen Bewegungen geht.

Die „face-to-face“ durchgeführten Interviews fanden, in der Freizeit der SchülerInnen jeweils nach dem Ski/Snowboardtag statt und wurden mittels eines Tonbandgerätes aufgezeichnet.

Wesentlich war aber auch auf eine höchstmögliche Entspanntheit in der Gesprächssituation zu achten, gleichzeitig natürlich etwaige Störfaktoren zu Gunsten einer möglichst hohen Konzentration auszuschalten. Die Sitzposition betrug 90°, die Interviewdauer variierte zwischen 30 und 58 Minuten. Die Stichprobe unter den SkikursteilnehmerInnen betrug sieben SchülerInnen, daneben wurden auch zwei Interviews im Zuhause, in den eigenen Zimmern der Interviewpartner durchgeführt, wobei Skikurs-identen Rahmenbedingungen hergestellt wurden.

5.2 Auswertung

Da alle Interviews auf Tonband aufgenommen wurden, erfolgte eine Transkription. Diese erfolgte nicht wortwörtlich, allerdings wurden alle Inhalte dokumentiert. Die Auswertung der erhobenen Daten erfolgte in Anlehnung an Mayrings zusammenfassende qualitative Inhaltsanalyse. Ziel ist, das Material so zu reduzieren, dass die wesentlichen Inhalte erhalten bleiben. Durch die Abstraktion wird ein überschaubarer Corpus geschaffen, der aber noch immer ein Abbild des Grundmaterials ist (vgl. Mayring, 2007, S. 58).

Die Transkripte wurden in einzelne bedeutungstragende Paraphrasen umgewandelt und zerteilt. Die Paraphrase wurde auf ein höheres Abstraktionsniveau geführt und verallgemeinert („generalisiert“), um schließlich Kategorien bilden zu können. (vgl. Mayring&Brunner, 2010, S. 327). Die erste Spalte der Auswertung orientiert sich an dem, im Leitfaden angegebenen Bereich. Die zweite Spalte spiegelt die Zeile der Aussage im Interview wieder. Die dritte Spalte zeigt die Paraphrase, gefolgt von der Generalisierung, während in der letzten Spalte die verschiedenen Kategorien gebildet wurden.

- Attraktivität der Computerspiele
- Beschränkungen beim Computerspielen
- Rolle des familiären Umfeldes
- Realer und virtueller Sport
- Computer und zwischenmenschliche Einflüsse
- Computer und virtuelle Einflüsse

Sowohl virtuelle als auch reale Erfahrungen im Sport, auf die auch näher im Interview eingegangen wurde, wurden im Interviewteil gesondert zusammengefasst. Es erfolgte eine Trennung der Sportarten, um eine bessere Vergleichbarkeit und keine Vermischung der spezifischen Themen zu gewährleisten. Auf Grund der meist kurzen spezifischen Aussagen zu den Erfahrungen erfolgte keine Reduktion des Datenmaterials. Die Kategorisierung bildete sich auf Basis von Wittings Studien zu instrumentell-handlungsorientierten intermondialen Transfers und unterteilt sich in individualtaktische-, gruppentaktische-, mannschaftstaktische- und Bewegungstransfers. Bei nicht ausreichender Datenlage wurden die Kategorien vereinfacht. Es wurden sowohl intermondiale Transfers von der virtuellen in die reale Welt, als auch von der realen in die virtuelle Welt betrachtet. Die Auswertung der Transkripte findet sich im Anhang. Die Diskussion der erhaltenen Ergebnisse folgt im nächsten Kapitel.

6. Ergebnisse und Interpretation

In den Interviews wurden verschiedene Spielekonsolen (Tab.6) und Sportarten erwähnt. Dabei konnte festgestellt werden, dass alle InterviewpartnerInnen (A-I) Zugang zu einem Computer, mindestens einer stationären Konsole, einer portablen Konsole und einem Handy haben.

Tab. 6: Zugang zu Computern/Konsolen

Spielekonsole/Computer	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Summe
Computer/Laptop	X	X	X	X	X	X	X	X	X	9
Stationäre Konsolen										
Playstation 1, 2 oder 3®	X	X	X				X	X		5
Xbox® oder Xbox360®			X			X	X		X	4
Wii®			X	X	X		X	X	X	6
Portable Konsolen										
Gameboy®	X	X		X			X		X	5
Nintendo DS/Color®		X	X		X	X	X	X		6
PSP®						X				1
Handy	X	X	X	X	X	X				6
Iphone®							X	X	X	3
Ipod touch®			X	X				X		3

In dieser Untersuchung wurden 23 verschiedene, real und virtuell betriebene Sportarten genannt, die in der Folge näher besprochen wurden (Tab.7). Diese Parallelen sagen zwar wenig über einen intermondialen Transfer aus, dennoch kann die Reichweite der sowohl virtuellen als auch realen Erlebnisse erkannt werden. Es ist anzunehmen, dass es noch weitere Computerspiele aus dem Genre Sport gibt, die sich ebenfalls hier einordnen ließen.

Tab. 7: Transferleistung nach Spiele und InterviewpartnerInnen geordnet. J= Transfer, N=Parallele, X=Unklar)

Spiele	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Summe
A. Football						J				1/0/0
Baseball				J		J		N		2/1/0
Basketball			J			N	J	N		2/2/0
Bowling			N				J	J	N	2/2/0
Boxen/Raufen									X	0/0/1
Frisbee					J		N			1/1/0
Fußball		X		J		J	J	N		3/1/1
Golf								J		1/0/0
Hockey					J			N		1/1/0
Joggen				X						0/0/1
Kanu fahren					J					1/0/0
Karate		X								0/0/1
Radfahren									N	0/1/0
Reiten				N						0/1/0

Schwertkampf		X								0/0/1
Schwimmen			N		N					0/2/0
Skifahren				N				N		0/2/0
Snowboarden				J	J	N	N			2/2/0
Tanzen			X							0/0/1
Tennis			J				J	J	N	3/1/0
Tischtennis								N		0/1/0
Wasserski				N						0/1/0
Wrestling	J	J								2/0/0
Summe	1/0/0	1/0/3	2/2/1	3/2/1	4/1/0	3/2/0	4/2/0	3/6/0	0/3/1	21/19/6

Im Rahmen der Untersuchung konnten 21 eindeutige/erlebte intermondiale Transfers, 18 Parallelen und sieben nicht genau zuordenbare Ergebnisse erzielt werden. Acht von neun InterviewpartnerInnen können einen Transfer angeben. Dabei sind die Transferleistungen in den Sportarten Tennis und Fußball mit drei SchülerInnen am erfolgreichsten.

In den darauffolgenden Interviewergebnissen der Befragten wird näher auf die Inhalte der Interviews eingegangen, um Reichweite und/oder Gründe der Transfers zu beleuchten. Diese werden anschließend zusammengefasst.

6.1 Interview A

Einleitung

Der Interviewpartner ist männlich, 12 Jahre alt und besucht die 7. Schulstufe. Er verfügt über mehrere Möglichkeiten digitale Sportcomputerspiele zu spielen. So hat er seit mehreren Jahren Zugang zu einer Playstation®, einem Computer und besitzt außerdem noch ein Handy sowie mehrere Gameboys®. Seine Erfahrungen bezüglich digitaler Sportcomputerspiele beschränken sich allerdings auf ein Wrestling Spiel. Der Interviewpartner hat sich sehr eingehend mit dem Thema „Wrestling“ beschäftigt, so dass das nicht nur Einfluss auf seine motorischen Fertigkeiten hatte, sondern, seinen Aussagen nach zu urteilen, Einzug in seine tägliche Lebenswelt gefunden hat. Motorische Bewegungen aus dem Wrestling werden nicht nur im Sportunterricht und in der Freizeit imitiert, sondern auch bei Begrüßungen angewandt.

Der Schüler zählt sich selbst nicht zu den „guten Sportlern“ und lehnt auch Fußball ab. Dennoch gibt er an, gerne Sport zu machen.

Das familiäre Umfeld unterstützt zwar den Erwerb der Computerspiele, sieht aber eine eventuelle Gefahr in der motorischen Umsetzung und den daraus resultierenden möglichen Verletzungen.

Der Interviewpartner realisiert die Möglichkeit aus Computerspielen zu lernen und erkennt auch die Vorteile dieser Spiele. Sie dienen ihm jedoch nicht nur zum Erlernen von Bewegungen. Er nutzt das Internet und die Spiele ebenso als Plattform für zwischenmenschliche (virtuelle) Kommunikation, so dass die Spiele auch zum Inhalt von Konversationen werden.

Analyse

Der Schüler gibt an, häufiger am Computer als auf der Playstation® (A.11) zu spielen, wobei er am Computer oft „Internetrollenspiele“ spielt. In dieser virtuellen Umgebung kann er sich ein zweites Leben („second life“) aufbauen, sich mit Freunden treffen und auch mit Freunden gemeinsam gegen „Feinde“ kämpfen. Er genießt jedoch nicht nur am Computer die Vorzüge eines virtuellen Lebens, auch mit Hilfe der Playstation® nutzt er die Möglichkeit individuelle Charaktere in Form von eigens gestalteten Figuren (Aussehen, Bewegungsverhalten,...) im Wrestling Spiel zu erschaffen.

Es ist nicht bekannt wie er auf das Internetrollenspiel gestoßen ist. Den Ursprung des Interesses am Wrestling sieht er im Fernsehen. Erst danach hat er bei Freunden gespielt, bis seine Eltern das Spiel gekauft haben (A.136). Inwiefern sein älterer Bruder (B) ihn im Wrestling beeinflusst hat, kann nicht genau geklärt werden. Fakt ist jedoch, dass sein Bruder durch Sammelkarten in der Schule auf das Thema gestoßen ist. Es kann davon ausgegangen werden, dass sein älterer Bruder maßgeblichen Einfluss auf das Wrestlinginteresse des Interviewpartners hat.

Beide Spiele, sowohl Wrestling als auch das Internetrollenspiel begleiten seinen Alltag (instrumentell-handlungsorientiert; phantasiebezogen). Wie schon in der Einleitung erwähnt, konnten weitreichende intermondiale Transfers (in die reale, mentale Welt) mit dem Thema Wrestling beschrieben werden. Die Transfers laufen zumindest auf der Print- und Skript-Ebene ab, wenn nicht auch in der soziodynamischen Ebene. Es werden am Computer nicht nur Bewegungen, sondern auch taktische Unterschiede wahrgenommen. Er kann Vor- und Nachteile von großen und kräftigen, oder kleinen und schnellen Charakteren angeben. Das Spiel begleitet ihn nicht nur im Gedanken in den Schulpausen, sondern auch im Schulsport beim Springen. Das Interesse am Wrestling, sowohl virtuell als auch real, hat in den vergangenen drei Jahren abgenommen. War es früher fast täglich, sind es derzeit nur noch 30 – 60 Minuten in der Woche. Es ist anzunehmen, dass je stärker man sich mit einem Thema beschäftigt, desto höher der motorische Umsatz und

die Einflussnahme auf den Alltag ist. Er gibt an, vor allem die interessanten „coolen“ Bewegungen nachgemacht zu haben. Diese wurden am Computer beobachtet und anschließend unter Berücksichtigung der körperlichen Fähigkeiten versucht nachzuahmen. Das Computerspiel hat höhere Lehrwerte als das Fernsehen. Die folgenden Zeilen aus dem Interview bestätigen dies.

IL: Wäre das anders wenn du das Spiel nicht spielen würdest wie als wenn du das spielen würdest?

A: Ja

IL: Inwiefern?

A: Wenn ich das Spiel nicht spielen würde, dann würde ich wahrscheinlich die Aktionen nicht so durchführen wie im Spiel. Ich hätte sie ein zwei Mal bei den Superstars gesehen, weil die das ja nicht so oft machen. Ganz bestimmte Aktionen machen sie nicht so oft. Und da würde ich sie zum Teil falsch durchführen einfach. Und so irgendetwas einfach so wie ich glaube durchzuführen und nicht wie ich weiß das es geht einfach. Da würde ich nicht so genau wissen wie es geht.

(A.339-347)

In Film und Fernsehen werden Bewegungen seltener ausgeführt als im Spiel. Die Möglichkeit der Wiederholbarkeit ist im Spiel wesentlich höher.

Die daraus resultierende Frage ist, warum werden ausgerechnet diese Spiele gespielt und welche Funktion erfüllen diese Spiele?

Wrestling ist ein Showsport. Es kämpfen meist zwei Personen gegeneinander und liefern dem Publikum eine spektakuläre Darstellung ihrer Künste. Es ist oft ein Kampf zwischen „gut“ und „böse“, Mann gegen Mann. Je wagemutiger und gefährlicher ein „Move“ aussieht, desto größer ist die Begeisterung. Der Schüler ist nach seinen eigenen Angaben kein besonders guter Sportler, übt aber dennoch gerne Sport aus. Die typische „Jugendsportart – Fußball“ ist für ihn keine Option. Wrestling füllt eine Lücke in seinem sportlichen Betätigungsfeld. Es sieht spektakulär aus, sein Bruder macht es auch und jeder lernt diese Bewegungen vom Beginn an. Die Darsteller und die Bewegungen sehen „kraftvoll und männlich“ aus und verkörpern ein Ziel oder einen Traum von ihm. Sein erstellter Charakter im Wrestling ist entgegengesetzt zu seinen tatsächlichen physischen Voraussetzungen groß und kräftig. Er spielt in der virtuellen Welt das, was er gerne verkörpern würde. Aber auch in der realen Welt, beim Showsport mit seinen größeren, älteren Bruder nützt er nicht die Bewegungen einer „kleinen, schnellen Person“ sondern übernimmt die Bewegungen seiner virtuellen Erschaffung.

Das Internetrollenspiel hat zwar weniger einen motorischen, dafür aber einen „mentalen“ Einfluss. Wie im Wrestling wird auch im Rollenspiel ein eigener Charakter erstellt und damit ein zweites virtuelles Leben erschaffen. Er spricht viel über seine Onlineerfahrungen, da auch ein Klassenkollege dieses Spiel spielt. Die Tatsache dabei mit anderen Usern zu kommunizieren, erhöht die Attraktivität des Spiels weiter. Online-Rollenspiele sind also nicht nur Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation, in ihnen laufen auch soziale Prozesse ab. Wie im Wrestling findet auch hier ein Kampf „Gut“ gegen „Böse“ statt.

Bedenkt man die vier Einteilungen nach Groebel, so wurden vermutlich durch virtuelles Wrestling reale sportbezogene Bewegungen angeregt.

6.2 Interview B

Einleitung

Der Interviewpartner ist männlich, 14 Jahre alt und besucht die 8. Schulstufe. Er hat mehrere Möglichkeiten digitale Sportcomputerspiele zu spielen. So verfügt er seit mehreren Jahren über Zugang zu einer Playstation2®, einem Computer und besitzt außerdem noch ein Handy und mehrere Gameboys®. Es kommt auch vor, dass er bei Freunden diverse Sportcomputerspiele spielt.

Seine Erfahrungen mit Sportcomputerspielen umfassen mehrere Sportarten: Karate, Fußball, Hockey, Basketball, Wrestling, „Schwertkampf“, und „Fahrrad – BMX-Rennen“. Die Intensität bzw. der Umfang mit dem diese Spiele gespielt wurden sind sehr unterschiedlich, korrelieren aber stark mit dem in der Realität ausgeübten Sport. Der Interviewpartner hat sich mit zwei Themen („Wrestling“ und „Herr der Ringe®“) intensiv auseinander gesetzt und so vermutet er auch, dass er Bewegungen aus den Computerspielen nachahmt.

Der Schüler zählt sich selbst zu den „guten Sportlern“, und gibt auch an gerne Sport zu treiben.

Das familiäre Umfeld unterstützt zwar den Erwerb der Computerspiele, ist aber gegen längeres Computerspielen. Der Vater hat zwar reales Tennis gespielt und dadurch wurde auch beim Interviewpartner Interesse am Tennis geweckt. Auf die virtuelle Ebene hat sich dieses Interesse jedoch nicht ausgewirkt.

Die Computerspiele sind Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation. Sowohl in der Familie als auch im Freundeskreis wird aber nicht nur über „coole“ Spiele geredet, sondern sie bieten auch eine gemeinsame Freizeitbeschäftigung.

Analyse

Der Interviewpartner hat umfassende Erfahrungen mit elektronischen Spielen. Das betrifft Internetrollenspiele, Browsergames, „Egoshoooter“, aber auch Computerspiele aus dem Genre Sport. Im Rahmen des Interviews wurde auf Egoshoooter und das Internetrollenspiel nicht näher eingegangen. Daher ist es auch nicht möglich genaue Aussagen darüber zu treffen werden. Obwohl der Umfang des Spielens von der Umgebung und der Familie abhängig ist, begleiten ihn die Spiele in seinem Alltag. Er hat einige Spiele schon bei und mit Freunden gespielt. Dazu zählen: Herr der Ringe, Wrestling, Fußball und Eishockey (B.56). Es kann angenommen werden, dass noch weit mehr Spiele gemeinsam mit Freunden gespielt werden. Diese Computerspiele verweilen also nicht in einer kleinen Ecke, sie werden eher in die Freizeit eingebaut. Der Schüler hat sich öfters mit Freunden zum gemeinsamen Computerspielen getroffen und so werden die Spiele zum Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation. Dabei wird über Tricks, Spielsteuerung, erlebte Inhalte und neue Spiele diskutiert (B.113). Der Interviewpartner gibt an, keine „tonangebende“ Rolle im Sport zu übernehmen und auch nicht aus eigenem Antrieb heraus über Sportspiele zu reden (B.116). Es ist daher auch nicht verwunderlich, dass er „eher“ nicht über Wrestling redet. Er hat viele Computerspiele zuerst bei Freunden gespielt und so liegt der Schluss nahe, dass seine Freunde maßgeblichen Einfluss auf die Auswahl der Spiele haben. Wird das Interesse an den Spielen geweckt, so wird dieses Interesse „nach Hause getragen“ bis es zum eigenen Erwerb des Spiels kommt. Es erfolgt zumindest ein intermondialer Transfer von der virtuellen auf die mentale Ebene. Auf der anderen Seite hat er sich sehr mit dem Thema Wrestling auseinander gesetzt. So hat er zuerst mit anderen Schulkollegen Sammelkarten getauscht und erst im Nachhinein bei einem Freund das Wrestlingspiel ausprobiert.

Es ist schwer zu beurteilen, warum „Herr der Ringe“, Wrestling und Rollenspiele einen bleibenden Eindruck hinterlassen haben, während Fußball, Basketball oder Hockey, die er doch auch bei Freunden gespielt hat, kein weiteres Interesse in ihm hervorgerufen haben. Eine Hypothese könnte sein, dass sowohl in „Herr der Ringe“, als auch im Wrestling, ein Kampf „Mann gegen Mann“ oder „Gut gegen Böse“ stattfindet. Sie haben stark-männliche Züge und sind dadurch Vorbilder in der Pubertät. Im Fußball, Basketball und Hockey gibt es zwar auch eine Vorbildwirkung, diese aber findet auf einer anderen Ebene statt.

„Tekken®“ ist ein Kampfspiel bei dem ebenfalls zwei Charaktere gegeneinander kämpfen. Allerdings existiert weder eine vergleichbare Hintergrundgeschichte noch gibt es eine mediale Präsenz wie im Wrestling oder bei „Herr der Ringe®“.

Im Interview wurde auf vier Parallelen konkreter eingegangen: Fußball, Kampfsport, „Herr der Ringe®“ und Wrestling.

Der Interviewpartner hat eindeutig angegeben, Bewegungen und Gesten aus dem Spiel „Wrestling“ nachgemacht zu haben. In Anbetracht der investierten Zeit erscheint dies nicht verwunderlich. Er meint: „...wenn man ein Fan von etwas ist, versucht man das nachzumachen“ (B.411) und beschränkt sich dabei nicht einmal auf einen Sport oder ein Computerspiel. Die Tatsache, dass er schon mit Holzschwertern gekämpft hat (Verbindung zu „Herr der Ringe®“), unterstützt diese Behauptung. Er geht sogar soweit, dass er die Techniken aus dem Film aber auch aus dem Spiel als spektakulär aber nicht realistisch einschätzt.

Es kann nicht geklärt werden, ob der Schüler Bewegungen aus den Spielen tatsächlich gelernt hat. Die interessante Frage ist jedoch, ob es ohne dem Spiel ebenfalls zur Ausübung der Bewegungen gekommen wäre. Es kann vermutet werden, dass durch die Filme und durch das Sehen der Bewegungen auf dem Computerbildschirm das Interesse gesteigert wurde. Das heißt, durch die Überlagerung der medialen und virtuellen Welt könnte der Einfluss auf die reale Welt erhöht werden.

Der „typische“ Schul- und Breitensport ist Fußball und so lassen sich auch zu diesem Thema Aussagen im Interview finden. Der Junge sieht zwar Parallelen zwischen dem Sport und dem virtuellen Spiel, glaubt jedoch, nichts aus dem Spiel übernommen zu haben. Allerdings kann er Parallelen bei Freunden, die in einem Verein spielen beobachten. So gibt er beispielsweise an, Fallrückzieher bei Freunden gesehen zu haben. Die Gründe gegen einen Transfer zwischen den Welten sind schnell gefunden. Er meint nicht besonders gut im Fußball zu sein, aber auch das Computerspiel zu selten gespielt zu haben. Schließlich besitzt er kein eigenes Fußballspiel sondern, wie oben erwähnt, dieses nur bei Freunden gespielt.

Zum Thema Kampfsport (Karate und Tekken®) können keine konkreten Bewegungen genannt werden. Als Gründe hierfür können das kleine Display des Nintendo DS®, das seltene Spielen sowie die erst kürzlich begonnene reale Ausübung des Karate genannt werden. Er kommt lediglich zum Schluss, dass vielleicht Bewegungen, die möglich zum Nachahmen erscheinen, und in der Realität naheliegen, übernommen werden können (B.363). Das heißt, primär müssen die physischen Voraussetzungen gegeben sein, um Bewegungen imitieren zu können.

Der Interviewpartner findet, dass die eben genannten Spiele mehr oder minder großen Einfluss auf verschiedene Bereiche in seinem Leben nehmen. Dies ist aber im Besonderen abhängig von Intensität/Interesse und dem Umfang mit dem die Spiele gespielt werden. Im Bereich Wrestling kann vermutlich von einer (nach Groebel) „anregenden“ Wirkung ausgegangen werden. Allerdings gibt er auch an, dass Kampfsportspiele und dazu zählt er auch „Wrestling“ und „Herr der Ringe®“, ihn übermütiger und aggressiver machen (B.452). Mit dieser Aussage steht der Schüler nicht alleine da. Diese Emotionen können stark durch Computerspielen beeinflusst, bzw. hervorgerufen werden. Sie verlieren aber nach kurzer Zeit an Bedeutung (vgl. Fritz, 2005).

6.3 Interview C

Einleitung

Die Interviewpartnerin ist weiblich, 11 Jahre alt und besucht die 6. Schulstufe. Die Schülerin hat einige Möglichkeiten digitale Sportcomputerspiele zu spielen, so hat sie seit mehreren Jahren Zugang zu einer Xbox360®, einer PS3®, einem Nintendo®, einer Wii® und zwei Computern und besitzt außerdem noch ein Handy und einen Ipad touch® mit Spielen. Die Rolle, die Computerspiele in ihrem Leben einnehmen, ist eher gering, so gibt sie an auch nur wenige Minuten pro Tag zu spielen.

Die Schülerin sieht sich selbst als gute Sportlerin, nimmt sie doch an verschiedenen Wettkämpfen teil und geht auch neben der Schule zwei Mal pro Woche zum Tanzen.

Das familiäre Umfeld unterstützt sowohl den Erwerb der Konsolen als auch der Spiele. Durch das familieneigene Tanzstudio wird sie auch im Sport unterstützt.

Die Interviewpartnerin hat zwar umfangreiche Möglichkeiten Computerspiele, auch „Sportcomputerspiele“ zu spielen, sieht ihre Prioritäten aber nicht in diesen.

Analyse

Durch die zahlreich vorhandenen Konsolen hat sie viele Computerspiele gespielt. Dies beinhaltet die gesamte Bandbreite an Spielen, begonnen bei Browsergames auf z.B. Spielaffe.de aber auch „Friseurspiele“ auf der PS3® und Sportspiele wie z.B. Tennis, Basketball, Wrestling, Bowling auf

der Wii®. Die sportliche Tätigkeit, mit der sie sich am öftesten in der realen Welt beschäftigt, das Tanzen, ist auch Teil ihrer Computerspielerfahrungen auf der Xbox360® (mit Kinect®).

Die Interviewpartnerin schätzt Computerspiele für nicht so wichtig ein. Sie redet und denkt nicht über „Sportcomputerspiele“. Ihre Freundinnen kommen auch nicht extra wegen der Spiele zu ihr. Obwohl sie zwar öfters mit ihrer Schwester oder ihren Freundinnen spielt, weil es in der Gruppe auch mehr Spaß macht, schätzt sie die Bedeutung der Spiele als gering ein.

Auf Grund der umfangreichen Spielerfahrungen konnten mehrere Parallelen zwischen dem virtuellen Sport und den realen sportbezogenen Bewegungen festgestellt werden: Schwimmen, Tanzen, Tennis, Basketball und Bowling. Dabei wurden Basketball und Bowling sowohl auf der Wii® aber auch am Computer bei Browsergames gespielt.

Die Sportarten sind von ihren Bewegungsmustern her sehr verschieden. Es können keine Verbindungen zwischen den Spielen oder der Art der Spiele hergestellt werden. Interessanter ist hingegen die Betrachtung der Konsolen, so wurde Schwimmen ausschließlich in Browsergames gespielt. Dabei wurde die Aussage getätigt, dass dieses Spiel nicht interessant sei. Die Intensität mit der dieses Spiel gespielt wurde, kann mit „niedrig“ eingestuft werden. Die Möglichkeiten, die im Spiel geboten werden, sind ebenfalls gering. Daraus resultiert auch der von ihr angegebene fehlende Effekt auf das reale Bewegungsverhalten.

Basketball wurde sowohl auf dem Computer als auch auf der Wii® gespielt und so kann angenommen werden, dass der Umfang des Spielens höher ist als beim Schwimmen. Sie kann sich auch an konkrete Bewegungen (Dunking, Täuschungen) aus den Spielen erinnern. Für das Dunken fehlen ihr allerdings die notwendigen physischen Voraussetzungen bzw. ein niedrigerer Korb als gewöhnlich, und so konnte dieser Bewegungsablauf nicht in der realen Welt umgesetzt werden. Dafür denkt sie, Körpertäuschungen in der realen Welt angewandt zu haben. Der Erfolg wurde auf Grund der komplexen Bewegungsausführung aber nur teilweise erreicht. Interessant ist die Tatsache, dass sie Basketball zuerst virtuell und dann erst in der Realität gespielt hat.

Beim Bowling sieht sie ebenfalls Parallelen, merkt jedoch auch gleich Lücken bzw. Unterschiede in der Bewegungsausführung zwischen dem virtuellen und dem echten Bowling. So kann der Computer (bzw. die Wii®) das Abwinkeln der Ellbogen nicht registrieren. Nach ihren eigenen Aussagen zu urteilen, hat sie oft virtuell Bowling gespielt, dadurch werden die Lücken zwischen der virtuellen und der realen Welt deutlicher erkennbar. Obwohl die Grafik gut ist und man den Wurf der Person in der Wiederholung sieht, glaubt sie nicht an einen Effekt zwischen Spiel und Sport.

Eine weitere Sportart, die in beiden Welten praktiziert wurde, ist Tennis. So gibt sie an, oft auf der Wii® Tennis gespielt zu haben. Sie kann sich an Bewegungen aus dem Spiel erinnern, muss aber gestehen, dass sie die zwei Welten nie miteinander verbunden hat. In der Realität hatte sie eine Tennislehrerin. Die nachfolgende Aussage bezüglich einem Transfer im Tennis darf angezweifelt werden. „Je stärker aufgeschlagen wird, desto schwerer ist es den Ball auf der Wii zu erwischen.“ (C.337). Sie meint zwar, dass sie dieses Prinzip auch im echten Tennis umzusetzen versuchte, dies jedoch anspruchsvoll sei.

Das Tanzen ist die Sportart, die sie am meisten beschäftigt. Sie tanzt zweimal die Woche, ihre Eltern besitzen ein Tanzstudio und dadurch ist Tanzen ein wichtiger Teil in ihrem Leben. Ergänzend dazu hat sie auch ein Tanzspiel auf der Xbox360® wobei ihr Körper durch das Kinect® als „Eingabegerät“ dient. Sie kennt die Bewegungen im Spiel auf Grund ihrer Erfahrungen in der Realität. Auf der anderen Seite sieht sie keine Vorteile im Spiel durch ihr Wissen/Können in der Praxis. Nur durch Wiederholungen des gleichen Tanzes der gleichen Schwierigkeitsstufe können ihrer Meinung nach Verbesserungen im Spiel erzielt werden.

Einen Transfer aus der realen in die virtuelle Welt hält sie nicht für möglich, da der Grund in der Programmierung liegt. Es können keine neuen Bewegungen in ein Spiel eingebracht werden.

Die Interviewpartnerin gibt an, das Zuschauen beim Sport langweilig sein kann, manchmal jedoch können die sportlichen Fähigkeiten anderer beeindruckend sein. Dies wird auch auf den Computer übertragbar sein, einen Beleg dafür gibt es allerdings nicht. Sportcomputerspielen misst die Schülerin keine besondere Bedeutung zu. Obgleich sich Parallelen zwischen beiden Welten erkennen lassen, kann keine schlüssige Erklärung geliefert werden, welche Faktoren für einen Transfer ausschlaggebend waren. Genauso wenig lässt sich einschätzen, ob Computerspiele die Erfahrungen des Mädchens ergänzen, erweitern oder sogar anregen. Durch ihren geringen Spielkonsum ist dies aber auch nicht wirklich von Relevanz.

6.4 Interview D

Einleitung

Der Interviewpartner ist männlich, 12 Jahre alt und besucht die 6. Schulstufe. Ihm bieten sich mehrere Möglichkeiten digitale Sportcomputerspiele zu spielen. Seit mehreren Jahren verfügt er

über einen Zugang zu einer Wii®, einem Computer und besitzt außerdem noch ein Handy, einen Ipod touch® mit Applications und einen Gameboy®.

Die Erfahrungen mit Computerspielen sind sehr umfassend. Es lassen sich Strategiespiele, Sportspiele, Rollenspiele, Logik- und Nachdenkspiele und viele weitere finden. Besonders ausgeprägt sind seine Erfahrungen mit der Wii®. In letzter Zeit überwiegt aber ein Online-Rollenspiel (Metin2®) auf dem Computer.

Der Schüler sieht sich selbst als sehr guten Sportler, übt er doch gleich mehrere Sportarten in Vereinen aus.

Das familiäre Umfeld überwacht den Spielumfang.

Die Computerspiele sind Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation, so ist für ihn der kommunikative Anteil in einem Spiel von besonderer Bedeutung.

Analyse

Der Interviewpartner hat zahlreiche Computerspiele gespielt. Die Wii® wird vor allem für bewegungsintensive Spiele, meist Sportspiele, genutzt. Der sehr sportliche Schüler betreibt mehrere Sportarten im Verein: Handball, Fußball und Baseball. Dementsprechend lassen sich auch viele Übereinstimmungen zwischen seinen virtuellen und realen Erfahrungen der sportlichen Bewegungen aufzeigen: Fußball, Stepaerobic, Skifahren, Baseball, Tennis, Snowboarden, Schwimmen, Wasserskifahren, Joggen, Reiten. Auf der Wii® nennt er weitere Spiele, die er nur virtuell kennengelernt hat. Dabei nennt er: Balancespiele, Skateboarden, Schlagball, Autospiele, Fantasyspiele und viele mehr. Auf dem Computer können drei relevante Spiele herausgenommen werden: Die Stämme®, Metin2® und Fifa11®. Auf den kleinen Konsolen, bzw. am Handy, werden auch Spiele gespielt. Diese können aber als „nicht-transferrelevant“ eingestuft werden.

Die Stämme® gehören zu den Strategiespielen. Auch einige seiner Mitschüler spielen die Stämme®. Der Interviewpartner zählt diese aber nicht zu seinen Gesprächsthemen. Das derzeit interessanteste Spiel ist für ihn Metin2®. Dabei handelt es sich um ein Online-Rollenspiel mit „Schwert“ und „Pfeil und Bogen“. Ein weiterer Schulfreund spielt dieses Rollenspiel ebenfalls und so verbindet die beiden ein gemeinsames Gesprächsthema. Es wird nicht nur in der Schule sondern auch virtuell über das Thema gesprochen. Dabei wird über die Chatzeile im Spiel miteinander kommuniziert. In diesem Rollenspiel besteht die Möglichkeit, ein zweites virtuelles Leben zu erstellen und gemeinsam gegen Monster oder Feinde zu kämpfen. Im Spiel ist es auch

möglich auf einem Pferd zu reiten. Dieses bekommt man aber erst nach längerer Spielerfahrung. Diese wird über Erfahrungspunkte ermittelt. Dabei kann eine Parallele im Reiten zu seinem echten Leben gefunden werden. Mehr als eine solche ist es jedoch nicht. Er gibt an, sich nur wenig beim Reiten auszukennen, da er auch nur jedes zweite Jahr reitet. So wird er zwar oft mit dem virtuellen Reiten konfrontiert, für das echte Reiten profitiert er jedoch wenig bis gar nicht. Online-Rollenspiele zeichnen sich durch ein starkes Suchtpotenzial aus. Er selbst vermutet ein „bisschen“ süchtig nach Metin2® zu sein. Das Spiel macht sich in seinen Gedanken breit und so kann es vorkommen, dass er manchmal etwas vergisst zu erledigen, weil ihm Metin2® wieder „durch den Kopf“ geht (D.535). Auf Grund seiner zahlreichen sportlichen Aktivitäten beherrscht Metin2® zwar nicht seine gesamte Freizeit, dennoch ist ein erhöhtes Suchtrisiko erkennbar. Inwieweit dieses Spiel Transfers auf metaphorischer oder soziodynamischer Ebene begünstigt, kann nicht genau gesagt werden, da zumindest im Bezug zum Reiten kaum eine reale Tätigkeit vorliegt.

Der Interviewpartner hat sich sehr ausführlich mit der Wii® beschäftigt und ist so in der Lage, sehr viele Spiele zu kommentieren. Auf der Wii® besitzt er einige Spielesammlungen und daher ist der Umfang der von ihm gekannten Spiele sehr groß. Im Allgemeinen spielt er gerne Sportspiele, obwohl die Tendenz abnimmt. Früher hat er mehr auf der Wii® gespielt. Er meint, es sei interessant, sich vor der Wii® zu bewegen. Mit dem vorhandenen Wii Balanceboard® werden die Spiele nochmals bewegungsintensiver und dadurch auch interessanter. Sportcomputerspiele wie Fifa2011® auf dem Computer können nicht das volle Interesse wecken.

Es kann vermutet werden, dass er viel auf der Wii® gespielt hat als diese neu war. Mit immer weiteren neuen Spielen oder Zubehör (dem Wii Balanceboard®) konnte das Interesse an der Wii® bei behalten werden. Mit der Zeit flacht allerdings die Begeisterung für die Spiele ab und er hat das Online-Rollenspiel kennen gelernt. Durch den stetigen Aufstieg im Spiel und der sozialen, kommunikativen Komponente hat es einen Platz in seiner Spielewelt gefunden. Durch die Tatsache, dass ein Schulfreund dieses Spiel auch kennt und spielt und immer weitere, kostenlose Updates hinzugefügt werden, ist dieser Hype noch nicht abgeklungen und so sind andere Spiele wie Fifa2011® nicht von hohem Interesse. Dennoch konnte dort ein intermondialer Transfer zwischen virtueller und realer Welt festgestellt werden. Der Schüler spielt Fußball in einem Verein und übernimmt dort die Rolle des Kapitäns. Er trainiert seit sechs Jahren vier Mal in der Woche Fußball und geht zusätzlich noch einmal in der Woche Joggen. Die Erfahrungen aus der realen Welt müssen dementsprechend hoch sein. Der Interviewpartner gibt an, sich den Freistoß von Cristiano Ronaldo in der Sofortwiederholung im Computerspiel FIFA2011® angeschaut zu haben. Dabei habe er sich die Technik eingeprägt und Unterschiede zu seiner Schussweise feststellen können (D.480). Das Computerspiel, bzw. die Szene aus dem Spiel diene ihm als Lehrvideo. Durch

die Reflexion mit seiner eigenen Schusstechnik und der „Einprägung der Schussweise von Cristiano Ronaldo“ wird im weiten Sinne „mental trainiert“. So hat der Junge die Aufstellungen im Computerspiel auch seinem Trainer gezeigt. Das heißt der Schüler hat das Spiel genutzt, um seine Techniken zu verfeinern aber auch mannschaftstaktische Überlegungen anzustellen. Inwieweit er durch das Spiel besser schießt, kann nicht festgestellt werden. Jedoch hat der Interviewpartner über das Spiel die Möglichkeit, Bewegungen bewusst dazustellen, sodass Bewegungen erlebt werden können.

Beim Baseball konnte er mehr aus dem Computerspiel in die reale Welt übertragen. Obwohl ihm auch hier ein Trainer zur Seite steht, hat er die Bewegungen auf der Wii® genau beobachtet.

IL: Hast du jemals versucht Bewegungen aus dem Baseball aus dem Spiel ins echte zu übernehmen?

D: ja, ich hab's mir angeschaut. Ich hab einfach mal die Wii laufen lassen und hab mir angeschaut, wie sie werfen und da hab ich mir auch was abgeschaut. Weil ich hab meinen Arm zu weit oben, das kommt vom Handball. Weil ich spiel ja auch Handball, und da mach ich immer so, hol aus und schieß, halt anders, und da hab ich mir vom Baseball, das hab ich mir angewöhnt vom Baseball und dann hab ich's mir durch das Spiel abgewöhnt. Weil du musst wirklich auch werfen, und du musst auch richtig werfen.

(....)

IL: War sonst noch was beim Baseball dabei? Was du gesehen hast.

D: Ja, aber das ist mir aufgefallen. Die haben das im Spiel falsch, wie sie den Schläger halten. Weil man kann, es ist eigentlich absurd, dass es mir eingefallen ist, wenn man sich die Person erstellt, entscheiden ob man Links- oder Rechtshänder ist. Ich bin Linkshänder und da hätte ich eigentlich die linke Hand oben gehabt, aber sie hatten die rechte Hand oben.

(...)

D: Man kann sich anschauen wie sie spielen, man schaltet einfach die Fernbedienung aus und dann spielt das Spiel von alleine und da habe ich zugeschaut und das war lustig wie sie gespielt haben.

(D.300-344)

Der Interviewpartner hat, wie im Auszug beschrieben, die Wii® einfach laufen lassen und zugesehen. Er konnte sich die Wurftechnik aus den Spielen herausnehmen (Print-Ebene) und hat im Spiel einen Fehler in der Technik, nämlich die Handhaltung beim Schläger, erkannt. Auch das Schwingen des Schlägers wird im Spiel, seiner Ansicht nach, technisch nicht einwandfrei durchgeführt. Mit der im Verein erworbenen realen Technik, kann er in der realen als auch in der virtuellen Welt, (im Computerspiel), besser punkten.

Der Interviewpartner ist nicht nur ein ausgezeichneter Ballsportler, sondern fährt auch im österreichischen Ski Cup mit. Seine Erfahrungen sind umfangreich, das Spiel hat jedoch kein bleibendes Interesse hinterlassen, er empfand es als „langweilig“ (D.355). Dementsprechend hat er auch keinen Bewegungstransfer festgestellt. Die gleiche Begründung mit dem gleichen Effekt lässt sich auch beim Wasserskifahren feststellen. „Es ist zwar lustig, wenn das Brett vibriert“ (D.134), mehr konnte er aus dem Spiel nicht lukrieren.

Der Interviewpartner zeigt ein stärkeres Interesse an Snowboardspielen. So besitzt er mehrere Spiele, die sich mit dem Thema befassen. In einem Spiel wird zwar nur mit der Fernsteuerung gespielt, beim anderen wird aber auch mit dem Balanceboard gesteuert, sodass eine realitätsnahe Gewichtsverlagerung existiert. Während er alle anderen Sportarten zuerst real ausgeübt hat, bildet Snowboarden hier die Ausnahme. Er hatte umfangreiche virtuelle Erfahrungen gesammelt, ehe er sich mit einem Board auf die Piste stellte. Durch das Spiel wusste er, das Kurven und Liftfahren schwer sind. Während der Anfängerübungen mit seinem Lehrer in der Realität konnte er Parallelen zu dem Spiel ziehen und dies auch im Nachhinein reflektieren. Das Springen beim Snowboarden sieht er ebenfalls als sehr ähnlich, weil dabei hochgesprungen wird und die Beine angezogen werden.

Die letzte, näher besprochene Sportart war „klassisches Joggen“. Eine neue, oder verbesserte Technik wurde von ihm nicht wahrgenommen. Allerdings konnte er ähnliche physische Symptome wie z.B. Seitenstechen bemerken. Beim „Wii-Joggen“ wird ein Chip in die Hosentasche gesteckt um die Bewegung zu überprüfen. Dieses technische Hilfsmittel hat ihn aber auch nicht veranlasst mehr Sport zu treiben oder öfter joggen zu gehen.

Welche Bedeutung er Computerspielen beimisst ist schwer zu sagen, da sich seine Spielvorlieben etwas gewandelt haben. Waren es vor einem Jahr noch bewegungsintensive Sportspiele auf der Wii®, schlägt jetzt sein Spielerherz für das Online-Rollenspiel Metin2®. Auf der anderen Seite ist Fifa2011® erst seit sechs Monaten am Markt erhältlich und trotzdem wurden Bewegungen und Aufstellungen analysiert. Ein weiterer Grund für den Wandel sind die kommunikativen Aspekte in den Spielen. Während der Interviewpartner keine Gesprächspartner für die Wii® Sportspiele hat, spielt ein Freund aus der Schule gemeinsam mit ihm Metin2®. Er gibt an, gemeinsames Spielen sehr interessant zu finden. Dabei ist das Spiel weniger wichtig, als die Tatsache einen Mit- oder Gegenspieler zu haben. Für das Erlernen von Bewegungen scheint das gemeinsame Spielen allerdings weniger von Relevanz.

Gibt es eine Sportart, die ihn interessiert und gibt es ein Spiel, dass sein Interesse weckt und auch die nötigen grafischen Möglichkeiten eines Transfers gewährleistet, so ist es wahrscheinlich, dass der Schüler etwas aus der virtuellen in die reale Welt mitnimmt. Diese Vermutung resultiert aus dem Umgang mit Computerspielen (Bsp. Beobachten von Bewegungshandlungen bei Sportcomputerspielen: Fußball, Baseball), der Wahrnehmung und den umfassenden Erfahrungen von sportbezogenen Bewegungen. Ob Computerspiele reale Sportaktivitäten ersetzen, ergänzen oder erweitern (nach Groebel), ist auch hier kaum zu beantworten. Der Interviewpartner schließt jedoch eine „anregende“ Wirkung aus (D.503). Durch die zahlreichen Wii® Spiele und den vorhandenen intermondialen Transfers wurden seine Erfahrungen jedoch teilweise erweitert. Ob das „Wii-Joggen“ seine Erfahrungen „ergänzt oder erweitert“ und ob das Online-Rollenspiel reale Aktivitäten verringert ist fraglich.

6.5 Interview E

Einleitung

Die Interviewpartnerin ist weiblich, 12 Jahre alt und besucht die 6. Schulstufe. Ihr bieten sich verschiedene Möglichkeiten digitale Sportcomputerspiele zu spielen. Seit mehreren Jahren hat sie Zugang zu einer Wii®, einem Computer und besitzt außerdem noch ein Handy und einen Nintendo® mit Spielen.

Die Schülerin stuft sich selbst als gute Sportlerin ein und übt gerne Sport aus.

Das familiäre Umfeld unterstützt den Erwerb der Konsolen und Spiele. Sie benützt die Konsolen ihrer älteren Brüder und spielt dementsprechend auch deren Computerspiele.

Computerspiele begleiten ihren Alltag. Diese werden auch gemeinsam mit Freunden oder Familie gespielt, – so spielt sie jeden zweiten Tag mit einer Freundin PS3® – diese sind aber auch Gesprächsthema.

Analyse

Ihre Erfahrungen bezüglich Computerspiele sind vom Umfang her eher gering. Allerdings ist die Konsole mit den dazugehörigen Spielen relativ neu und dadurch ist auch ein höheres Interesse an den Spielen vorhanden. Auf der Wii® ihres Bruders spielt das Mädchen meistens „Kanu fahren“, Frisbee, Snowboarden und Schwimmen. Am Computer, den sie schon länger hat, schätzt sie

Snowboardspiele und Friseurspiele als die „Mainparts“ ein. Die PS3® ihrer Freundin ist lediglich ein Monat alt und dürfte ihren Reiz noch nicht verloren haben. So spielt sie jeden zweiten Tag bei ihrer Freundin Missionsspiele, aber keine Sportspiele. Auf dem Nintendo® hat sie noch weitere Sportspiele.

Zusammenfassend kann man sagen, dass sie die Auswahl der Spiele weder bei der Wii® noch bei der Playstation® treffen kann. Sie ist auf die Spiele ihrer Freunde bzw. ihrer Brüder angewiesen. Dennoch hat sie ein paar „eigene“ Spiele – wie z.B. Friseurspiele. Das Spielen dürfte bei ihr auch einen gesellschaftlichen Faktor einnehmen. So spielt sie oft entweder mit ihrem Bruder auf der Wii® oder mit ihrer Freundin. Sie haben einen maßgeblichen Einfluss auf die Spielauswahl. Ihr gefällt das gemeinsame Spielen sowie das Bewegen vor der Wii®.

Die Interviewpartnerin hat einige Sportarten und Geräte bereits in der Realität ausprobiert. Dazu zählen: Volleyball, Badminton, Einrad, Waveboard, Snowboarden, Skifahren, Turnen, Wasserski, Kajak, Schwimmen, Hockey und Radfahren. Auf Grund dieser Angaben konnten Parallelen zwischen der virtuellen und der realen Welt festgestellt werden: Snowboarden, Kajak, Frisbee, Schwimmen, Radfahren, Hockey, wobei allerdings auf Radfahren nicht näher eingegangen wurde.

Die Schülerin hat gerade angefangen Snowboarden zu lernen. Dementsprechend hat sie ihre ersten sportbezogenen Erfahrungen beim Snowboarden in der virtuellen Welt. Es hat sie fasziniert, wie gefahren wurde und so hat auch sie sich zum realen Snowboarden entschieden (E.221). Diese Aussage darf angezweifelt werden, da sie Skifahren kann und dabei vermutlich öfters Snowboarder gesehen oder beobachtet hat. Ob die Entscheidung zum Erlernen des Snowboardens auf Grund der virtuellen Erfahrung gefallen ist, kann nicht eindeutig bestimmt werden. Es kann ein symbiotischer Effekt vermutet werden. Die Schülerin kann sich an Bewegungen aus den Spielen erinnern und merkt auch Parallelen zwischen den Spielen und der Realität. So gibt sie an, dass sie die „Raupe“³ aus den Spielen übernommen hat. Bei der Erklärung des „Ringerls“⁴ sind ihr das Spiel und die dazugehörige Parallele eingefallen.

Beim „Kanu fahren“ denkt sie, ebenfalls Parallelen ziehen zu können. Die Sportarten stimmen zwar in beiden Welten nicht genau überein, dennoch wird mit einem Paddel die Fortbewegung und die Steuerung durchgeführt. Sie gibt an, das „Lenken durch schnelles paddeln auf einer Seite“ aus dem Computerspiel in die Realität transferiert zu haben.

Ein weiterer Transfer lässt sich beim Frisbee feststellen. Sie spielt gerne „Frisbee“ auf der Wii®.

³ Abwechselnde Belastung der Beine, kombiniert mit einem Sprung in Fahrtrichtung

⁴ Gefahrene 360° Drehung

IL: Hast du versucht beim Frisbeespielen, die Bewegungen vom Computer nachzuahmen?

E: ja

IL: Inwiefern?

E: Ich habe eigentlich normalerweise immer so geschossen, aber jetzt

IL: Also wie jetzt, von innen oder von außen?

E: Von außen habe ich es früher immer geschossen, aber ich habe es bei der Wii immer probiert, aber die sagen immer Error bitte anders rum. Und dann habe ich es so gemacht.

IL: Beim Computer musst du von innen, und du machst es von außen.

E: Und ich mach's immer so (Anm. von außen). Dann Error es geht nicht so, sie müssen das Frisbee innen halten.

IL: ok, und funktioniert es? Jetzt geht es von innen und von außen?

E: ja.

(E.267-278)

Beim realen Frisbee gibt es aber mehrere Techniken wie geworfen werden kann. Der Auszug zeigt, dass sie vor dem Spiel nur die Variante „von außen“ gekonnt hat. Im Spiel war aber nur der klassische „von innen“ Wurf möglich. Sie vermutet diesen Wurf auf der Wii® gelernt zu haben, da sie jetzt als einzige in der Familie beide Wurftechniken beherrscht.

Als weitere Parallele, wie schon vorher angegeben, wurde die Sportart Schwimmen genannt. Diese Sportart wurde virtuell auf der Wii® gespielt. Die Interviewpartnerin kann sich zwar an Bewegungen aus dem Spiel erinnern, meint jedoch, dass es nicht interessant war diese nachzumachen, da sie diese schon gekannt hatte.

Beim Hockey hingegen gibt sie an, im Computerspiel gesehen zu haben, wie man den Ball zwischen die Beine durchschießen kann. Sie meint, sie hätte dies im Sport ebenfalls gemacht.

Aus dem Interview geht nicht ganz klar hervor wie oft sie welche Spiele gespielt hat, bzw. wie sehr sie sich damit auseinander gesetzt hat, vor allem, weil die Wii-Spiele maximal drei Monate alt sind. Dennoch ist sie der Meinung, Vorteile im Erlernen von Bewegungen durch das Spielen von Sportcomputerspielen zu haben. Die Computerspiele zeigen vor allem einen motivierenden, anregenden Faktor. So will sie jene Sportarten ausprobieren, die sie sieht, bzw. spielt. Tatsächlich hat sie jeden am Computer gespielten Sport auch in der realen Welt ausgeübt. So kann dem Snowboarden eine anregende Wirkung zugesprochen werden. Durch die zahlreichen intermondialen Transfers zwischen virtueller und realer Welt könnte man Sportspielen bei ihr

einen erweiternden Effekt auf reale Sportaktivitäten zuschreiben. Inwiefern sie jedoch vom Umfang her mehr oder weniger Sport treibt, bleibt ungewiss.

6.6 Interview F

Einleitung

Der Interviewpartner ist männlich, 11 Jahre alt und besucht die 6. Schulstufe. Ihm bieten sich mehrere Möglichkeiten digitale Sportcomputerspiele zu spielen. Er hat seit mehreren Jahren Zugang zu einem Laptop und einer Xbox360® (ohne Kinect®) und besitzt außerdem noch ein Handy und eine PSP®. Den Nintendo® hat er verloren.

Seine Erfahrungen mit Computerspielen sind umfassend. Es handelt sich meist um Sportspiele wie Fußball, American Football, Baseball und Autospiele. Dabei spielt er sowohl auf der Xbox360® als auch auf der PSP® ähnliche Computerspiele.

Der Schüler stuft sich selbst als guten Sportler ein. Er spielt Fußball im Verein und hat durch seinen Aufenthalt in Amerika Einblick in die amerikanische Bewegungswelt.

Das familiäre Umfeld überwacht den Spielumfang, unterstützt aber auch den Erwerb der Computerspiele. Seine Familie betreibt gemeinsam mit ihm verschiedene Sportarten.

Die Computerspiele sind Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation. Er spielt auch gerne mit Freunden gemeinsam, dabei ist es aber wichtig, dass beide Spieler über selbes oder ähnliches Wissen verfügen.

Analyse

Seine Erfahrungen bezüglich Computerspiele sind hauptsächlich dem Genre „Sport“ zuzuschreiben. Er spielt auf der Xbox360® Fußball, American Football, Baseball, Autospiele aber auch Snowboardspiele. Basketball könnte man der Liste auch hinzufügen, allerdings funktioniert das Spiel auf der Xbox360® nicht, dafür aber auf der PSP®. Er hat zwar ein Mobiltelefon und einen Laptop, beide verwendet er allerdings nicht zum Spielen. Die Sportcomputerspiele dienen nicht nur der Unterhaltung, er bekräftigt mehrmals, dass er von diesen Spielen auch lernen kann. Durch die Sichtperspektive können Bewegungen gut beobachtet werden.

Es werden öfters mit Freunden gemeinsam Computerspiele gespielt. Dabei zeigt er eindeutig seine Präferenzen. Für gemeinsames Spielen kommen nur jene Sportcomputerspiele in Frage, die auch die Mitspieler kennen, beispielsweise Fußball oder Snowboarden. Für American Football oder Baseball sind die Erfahrungen seiner Mitspieler zu gering. Die Spiele sind auch Gesprächsthema unter Freunden.

Der Interviewpartner kann ebenso einige reale Sporterfahrung aufzählen. Er zeigt insgesamt ein starkes Interesse am Sport. Das beweist sich schon allein durch der Tatsache, dass er im Verein Fußball spielt. Seine realen Erfahrungen überschneiden sich mit seinen virtuellen. So hat er Fußball, American Football, Skifahren, Baseball, Basketball und Snowboarden in beiden Welten ausprobiert. Tennis spielt er auch, allerdings nur real. Der Schüler hat zwei Jahre in Amerika gelebt. Dadurch verfügt er über mehr Erfahrung in American Football und Baseball. Derzeit liegt sein sportliches Interesse im Fußball. Er spielt vier bis fünf Mal pro Woche im Verein und ist zeitweise Kapitän. Beim Sporttreiben sieht er sich auch in dieser Rolle.

Seine virtuellen Erfahrungen im Fußball sammelte er beim Spielen auf der Xbox360®, der PSP® und dem Nintendo®. Das Spiel (Soccer Pro®) spielt er gerne mit bzw. gegen Kollegen aus dem Verein. Der Auszug zeigt die Relevanz von Sportcomputerspielen.

IL: Kannst du dich an bestimmte Bewegungsabläufe aus dem Computerspiel erinnern, was die dort gemacht haben?

F: ja, schon. Was ich oft oder gern mache, oder was ich mit Freunden mache, die in meine Fußballmannschaft gehen, ist, dass sie zu mir kommen und wir gegeneinander oder miteinander spielen. Das Spiel heißt Soccer Pro und da sieht man sich nicht von einer anderen Person, sondern als sich selber. Das heißt es gibt zwei Abteile. Mein Freund und ich, und es ist dann so als ob ich drinnen stehen und spielen würde. So machen wir es dann eigentlich auch in echt, bei den echten Fußballspielen, oder im Training und das hilft dann oft sehr.

IL: Hast du also schon versucht die Bewegungen nachzuahmen?

F: Ja

IL: Welche zum Beispiel?

F: Es gibt verschiedene Tricks, aber oft mache ich es mit meinem Freund, zum Beispiel, ein Pass mit einem Trick kombiniert werden. Also er passt zu mir, ich mache eine Antäuschung, er macht auch eine Täuschung und geht nach rechts und ich passe dann zu ihm. Wir sprechen uns ab und machen es auch im Spiel.

IL: Also ihr spielt das gemeinsam am Computer

F: Und machen es dann in echt, solche Täuschungsmanöver und solche Tricks.

(F.157-173)

Im Spiel werden Passspiele, Körpertäuschungen aber auch eine Kombination aus diesen beiden angewandt. Die Freunde sprechen sich ab und üben ihre Taktiken im Computerspiel. Der Interviewpartner meint, dass dieses Wissen auch im Training angewendet wird. Am Computer gibt es einen eigenen Play creator in dem Spielzüge erstellt werden können.

IL: (...) kannst du dich an diverse Strategien im Computerspiel erinnern?

F: Oft sind es Körpertäuschungen, das mache ich halt immer mit den Freunden. Im Spiel kann man oft selbst, in Englisch heißt es Place, Spielzüge im Play creator erstellen. Man stellt die Personen auf, wo man sie will. Zum Beispiel die Mannschaft im Fußball und dann täuscht man an, dass man in eine Richtung passt, dann läuft der andere rauf, man passt zu dem und schießt dann ein Tor. So mache ich das oft mit meinen Freunden und so geht es eigentlich auch sehr oft in den echten Spielen.

(F.205-210)

Dadurch, dass Spiel- bzw. Vereinskollegen über gemeinsame virtuelle und reale Erfahrungen verfügen, ist ein intermondialer gruppen- oder mannschaftstaktischer Transfer wahrscheinlicher, als wenn nur eine Person Transfers über die Script- und Print-Ebene vollzieht. Auf der anderen Seite fehlt jedoch ein entsprechender Interviewpartner und Mannschaftskollege, der dies bestätigt. Bewegungen aus der realen Welt können aber nicht in die virtuelle Welt integriert werden, da diese nicht im Computer eingespeichert sind. Lediglich Strategien, bzw. Spielzüge können mittels Play creator aus der Realität in die virtuelle Welt eingebaut werden. Er benennt aber noch einen weiteren Transfer. So denkt er, die Drehung mit dem Ball zwischen den Beinen dem American Football entnommen zu haben.

Die Erfahrungen im realen American Football hat er in Amerika gemacht. Danach hat er dieses Hobby auch nach Österreich mitgenommen, und so beschäftigt er sich auch hier mit dieser Sportart. Er gibt an, Drehungen (360°), Körpertäuschungen und die Kombination der beiden im Spiel gesehen und daraus gelernt zu haben. Diese Bewegungen hat er aber nicht nur im virtuellen Spiel, sondern auch in der realen bzw. medialen Welt gesehen. Diese „Tricks“ konnte er bei Sportübertragungen beobachten. Jede zweite Woche darf er sich abends Football anschauen. Er hat aber nicht nur Körpertäuschungen oder Drehungen beobachtet, er hat wie im Fußball, Spielzüge mittels „Play creator“ für American Football erstellt. Die Spielzüge wurden in die reale Welt übertragen. Wie im Fußball wurden aber auch Spielzüge aus der Realität im Computerspiel ausprobiert. Ein intermondialer Transfer hat wahrscheinlich stattgefunden, ob er allerdings der medialen Welt entstammt ist fraglich.

Beim Baseball gibt der Schüler ebenfalls einen Lernerfolg an. Er gibt an, Würfe wie den Knuckleball oder den Curveball aus dem Spiel gelernt zu haben. Er kann die Wurfart genau beschreiben. Seine ersten Erfahrungen beim Baseball hatte er in Amerika. Zur Zeit spielt er Baseball mit seinem Vater. Inwiefern sein Vater Einfluss auf die Wurftechniken hat, ist nicht bekannt.

Der Interviewpartner hat mit einer Ausnahme, dem Snowboarden, alle Sportarten zuerst in der Realität ausprobiert. Er kann zwar Skifahren, seine ersten Snowboarderfahrungen sind jedoch virtuell. Aus dem Computerspiel kann er sich vor allem an Sprünge oder andere Tricks erinnern. Allerdings sind diese noch zu anspruchsvoll um sie ausführen zu können.

Die letzte nähere besprochene Sportart beider Welten war Basketball. Allerdings gibt er an, nichts aus dem Spiel nachgemacht zu haben. Er kann sich auch kaum an Bewegungen aus dem Spiel erinnern, weil der Screen auf der PSP® zu klein ist (F.328). Außerdem berichtet er Basketball von seinem Vater gelernt zu haben.

Seine Spielintention liegt aber nicht nur in der Unterhaltung, er nützt die Computerspiele auch zum Lernen von Sportarten, bzw. zum Verfeinern von Techniken oder zum Erstellen von Gruppen- und Mannschaftstaktiken. Dementsprechend könnte man von einer „Erweiterung“ der realen Sportaktivitäten sprechen. Andererseits meint er auch, dass vor dem Computer sitzen nicht so gut ist, wie sich draußen bewegen.

IL: Was glaubst du, welchen Einfluss haben die Computerspiele auf deine Leistung beim Sporttreiben, hast du Vorteile?

F: Vorteile und Nachteile. Es ist besser, wenn man es in echt macht, und weil vor dem Computer und vor der Xbox sitzen ist nicht so gut, wie sich draußen bewegen. Aber es hat auch Vorteile, weil ich da Spielzüge erstellen kann.

(F.358-362)

Die Frage ist jedoch, ob die Spiele ihn in den Sportaktivitäten einschränken, diese Frage bleibt offen.

Der Schüler sieht sich als guten Sportler und betreibt auch viel Sport. Bewegung macht ihm Spaß. Seine Familie unterstützt ihn beim Sporttreiben, sei es als Tennispartner, beim Baseball werfen oder beim Basketball spielen mit seinem Vater. Sein Vater hat Erfahrungen im Profibasketball so dass, der Leistungsgedanke im Sport wahrscheinlich auch beim Sohn gegeben ist. Das würde das Absprechen der Spielzüge im American Football und im Fußball erklären, sowie die Rolle des Anführers im Fußball. Die Annahme, dass er sowohl Selbstvertrauen und auch Anerkennung aus

dem Sport gewinnt ist naheliegend. Er übt im Garten Spielzüge mit Spielfiguren. Die Sportarten, die er in beiden Welten spielt sind durchwegs „Massensportarten“, die auch gesellschaftliche Anerkennung finden.

6.7 Interview G

Einleitung

Die Interviewpartnerin ist weiblich, 11 Jahre alt und besucht die 6. Schulstufe des Sportgymnasiums Parhamerplatz. Ihr bieten sich mehrere Möglichkeiten digitale Sportcomputerspiele zu spielen. Sie hat zu Hause einen Laptop, eine Wii®, einen Nintendo®, einen Gameboy® und ein eigenes Iphone®. Ihre jüngeren Brüder besitzen eine Xbox360® und eine Playstation®.

Die Erfahrungen des Mädchens im Hinblick auf Computerspiele mit „sportlichem Bezug“ entstammen sowohl der Wii® als auch der Konsolen ihrer Brüder.

Das familiäre Umfeld beschränkt das Computerspielen. Sie benützt die Konsolen ihrer jüngeren Brüder und spielt aber auch gerne mit ihnen gemeinsam. Dabei hilft sie ihren Brüdern sowohl beim Spielen als auch im Sport. Im Interview gibt sie an, gerne Sport zu treiben.

Ihre Priorität liegt aber nicht in den Spielen. Schularbeiten, Prüfungen und Hausübungen haben Vorrang.

Analyse

Ihre Erfahrungen bezüglich Computerspiele sind umfassend. Sie hat Spiele sowohl auf verschiedenen Computern bzw. Konsolen als auch am Handy kennengelernt. Die Liste der Spiele reicht von Browsergames auf spiele.com am Laptop, „Mario-Spielen®“ am Nintendo®, Fußball, Autorennen und Abenteuerspielen auf der Xbox360® über viele Sportspielen auf der Wii®. Zu den Wii® Spielen zählen ebenfalls Autorennen, Bowling, Basketball, Tennis, Golf, Baseball, Frisbee und diverse Winterspiele. Die Schülerin gibt an, mittels Wii® tatsächlich etwas lernen zu können (G.61). Dabei spielt sie nicht oft, meist nur an Wochenenden, etwa vier bis fünf Stunden, da sie während der Woche für die Schule lernen muss.

Die Interviewpartnerin verfügt über verschiedene reale Sporterfahrungen, die sich mit ihren virtuellen Erfahrungen überschneiden. So hat sie Basketball, Fußball, Tennis, Frisbee, Snowboarden und Bowling in beiden Welten gespielt. Eine ähnliche Parallele lässt sich bei Golf auf der Wii® und Minigolf in der Realität feststellen. Es gibt aber auch weitere Sportarten, die sie nur virtuell erlebt hat.

Eine Sportart, die sie auf der Wii® „gelernt hat“ ist Tennis. Sie hat Tennis zuerst auf der Wii® gespielt, und erst dann auf dem Platz. So denkt sie, die Vorhand und den Zeitpunkt des Schlagens auf der Wii® gelernt zu haben (G.266). Sie konkretisiert dies dadurch, dass sie meint, auf der Wii® „fuchteln manche“ mit der Fernbedienung herum, obwohl der Ball noch gar nicht beim Spieler ist. Sie glaubt, dass ihr das Spiel beim echten Tennis in der realen Welt geholfen hat.

Eine weitere lernbezogene Aussage wird beim Frisbee getätigt. So glaubt sie, dass ihr Bruder, der öfters Frisbee auf der Wii® gespielt hat, und letztendlich besser wurde, Vorteile auf der Wii® bekommen hat. Schließlich hat ihr jüngerer Bruder ihr das Frisbeespielen beigebracht. Sie selbst sieht aber keinen Vorteil oder Lerneffekt, da sie die Person im Spiel nicht sieht. Nach ihren Aussagen zu urteilen kann ein intermondialer Transfer ausgeschlossen werden, warum ihr Bruder jedoch Fortschritte getätigt hat, ist nicht klar. Möglicherweise hängt es mit dem vermehrten Konsum des Spiels zusammen.

Ebenso hat die Interviewpartnerin Snowboarden auf der Wii® gespielt. Hier gibt sie allerdings an, nicht aus dem Spiel profitiert zu haben. Sie hat beim Spiel nur zugesehen. Außerdem war es ihrer Meinung nach langweilig, man steuerte nur mit dem Controller ohne Wii Balanceboard® und das Spiel ist nicht umfangreich. Sie hat das Snowboarden erst neu gelernt, sieht aber trotzdem keine Parallele zwischen den beiden Welten.

Beim Bowling hingegen besteht ein leichter Zusammenhang. Sie hat früher schon Bowling gespielt, während die Wii® hingegen fast neu ist. Dadurch hatte sie noch nicht die Möglichkeit instrumentell-handlungsorientierte Transfers in die reale Welt einzubringen. Dennoch sagt sie, dass sie aus der Realität Erfahrungen in das Spiel einfließen ließ. Die Bewegungen sind ähnlich. Mittlerweile ist sie auf der Wii® allerdings wesentlich besser als in der Realität und begründet dies mit der Anzahl an Strikes. Der anfänglich erwähnte Zusammenhang bezieht sich also auf Transferprozesse von der realen in die virtuelle Welt.

In den Ballsportarten Basketball und Fußball verfügt sie allerdings über mehr Erfahrungen. So spielt sie Fußball sowohl auf der Xbox360® aber auch auf der Playstation®. Dabei spielt sie häufig mit ihrem neun jährigen Bruder gemeinsam. In der Realität steht sie meistens im Tor. Aber selbst

dort hat sie etwas aus den Spielen mitgenommen. So gibt es eine „Torwarttaktik“ – Lupfer, bei der das „rauslaufen“ angetäuscht wird um einen Heber zu provozieren, anschließend aber gleich zurückgelaufen wird um den Ball zu fangen. Diese Individualtaktik hat das Mädchen aus dem Computerspiel transferiert und im Sport bei ihrem Bruder angewandt.

IL: (...) Hast du Vorteile dadurch, dass du diese Spiele spielst?

G: Nein, eigentlich nicht, nur zum Beispiel beim Fußball, da sagen sie auch manchmal, also wenn man das so einstellt, wie man es besser machen soll, zum Beispiel wenn man im Tor ist, dass man nicht gleich rausrennen soll, sonst kann der so hoch schießen, und ja, das habe ich auch mal in echt gemacht und dann habe ich nur so getan als gehe ich raus, aja Lupfer heißt das, dann hat das mein Bruder gemacht und ich hab ihn gefangen.

(G.323-329)

Im Spiel lässt sich auch das Stellungsspiel beobachten. Das Problem des „Haufenfußballs“ kann thematisiert werden. Weiters meint sie, dass ihre Brüder ihr immer wieder echte Tricks zeigen, wobei sie vermutet, dass diese ihren Ursprung aus dem Computerspiel haben, da sie dort auch gezeigt werden. Weiters werden nicht nur Elemente aus der virtuellen in die reale Welt übertragen, sondern auch versucht, Spielzüge aus dem realen Fußball am Computer umzusetzen. Computerspiele können im Rahmen ihrer programmierten Möglichkeiten individual- sowie gruppen- und mannschaftstaktische und technische Elemente vermitteln und dadurch intermondiale Transfers ermöglichen.

Basketball spielt die Schülerin lediglich auf der Wii®. Sie meint, dass man beim Spiel nicht viel lernt, da nur geworfen wird (G.175). Die Wurftechnik kannte sie schon aus der Schule. Sie hat ihre Erfahrungen aus der Realität in das Spiel einfließen lassen, und sich beim Sprungwurf „an der Lampe angehaut“. Sie hat ihren Brüdern diese Wurftechnik auf der Wii® beigebracht, und nun sind diese im Spiel besser als sie. In der Realität aber sind ihre Geschwister nicht überlegen, da sie besser dribbeln und werfen kann. Das Computerspiel hilft nur dann weiter, wenn es die SchülerInnen dort abholt wo sie sind. Im Basketball wusste sie bereits wie man wirft und hat keinen Profit aus dem Spiel, ihre Geschwister vielleicht aber schon. Ihr Bruder wirft „nicht schlecht“. Ob er aus dem Spiel wirklich Vorteile ziehen konnte, ist jedoch nicht klar.

Inwieweit die Computerspiele die realen Sportaktivitäten ersetzen, ergänzen, erweitern oder gar anregen beruht hier nur auf Vermutungen. Sie spielt bald in einem Basketballverein, aber vermutlich eher weniger auf Grund des doch etwas einseitigen Computerspiels. Beim Fußball können erweiternde Anzeichen festgestellt werden. Sie meint, wenn ihr ein Sportcomputerspiel gefällt, möchte sie es auch in der realen Welt ausprobieren (G.320). Tatsächlich wurde keine

Sportart angegeben, in der sie nur auf reale Erfahrungen verweisen kann. Dies wäre ein Hinweis auf eine animierende Funktion.

6.8 Interview H

Einleitung

Der Interviewpartner ist männlich, 12 Jahre alt und besucht die P2 der Montessorischule Hütteldorf. Ihm bieten sich mehrere Möglichkeiten digitale Sportcomputerspiele zu spielen. Er hat seit mehreren Jahren Zugang zu einem Laptop, einer Wii®, einer Playstation2® und besitzt außerdem noch zwei Nintendo Colour®, einen Ipod touch® und früher auch noch ein Iphone4®.

Seine Erfahrungen mit Computerspielen sind sehr umfassend. Allerdings spielt er nicht nur „große Computerspiele“. Sein Schwerpunkt liegt vor allem in kleinen Spielen wie Applications auf Ipod® und Iphone®. Dabei hat er über 200 Applications ausprobiert.

Der Schüler sieht sich selbst als guten Sportler. Er trainiert mehrere Sportarten: Tennis, Judo und Schwimmen. Außerdem kennt er viele Sportarten, die er meist auch in beiden Welten erlebt hat.

Das familiäre Umfeld unterstützt ihn sowohl im Sport als auch beim Erwerb der Spiele.

Die Computerspiele sind Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation. Er spielt gerne mit oder gegen Freunde. Auf Grund seiner zahlreichen Applications sind die Spiele in seinem Alltag fest verankert.

Analyse

Seine Erfahrungen mit Computerspielen sind vielfältig. Die meisten Computerspiele hat er auf dem Laptop, auf der Wii® und als Applications auf dem Iphone® und Ipod touch® gespeichert. In der Liste der Sportcomputerspiele findet man Tennis, Fußball, Eishockey, Skifahren, Boxen, Golf, Bowling, Tischtennis, Basketball, und noch einige mehr. Die Spiele am Iphone® oder Ipod® dienen als Lückenfüller z.B. als Zeitvertreib während der Fahrten in öffentlichen Verkehrsmitteln. Dabei werden die Spiele häufig gewechselt, da sie auch schnell Langeweile erzeugen. Er spielt auf der Konsole bzw. am Laptop viele Sportspiele, die sich ebenfalls mit seinen sportlichen Interessen überschneiden. So hat er Tennis, Fußball, Schwimmen, Golf, Tischtennis, Skifahren, Snowboarden,

Baseball, Bowling, Basketball, Billard und Boxen in beiden Welten gespielt. Sein Zeitplan ist auf Grund seiner sportlichen Betätigungen sehr eng, sodass er nur wenig Freizeit hat (H.197).

Er spielt gerne mit oder gegen Freunde Computerspiele. Dabei spielt er sowohl Face-to-face als auch über Internet. Er hat Kontakt zu anderen Ipod®/Iphone® Application Usern, so dass er auch deren Programme nützen. Er empfiehlt Spiele und spricht über diese, wenn er sie für gut befindet. Ausschlaggebend können Grafik, Spielaufbau und Spielspaß sein.

Den Interviewpartner zeichnen große virtuelle Erfahrungen aus, außerdem hat er auch viele Sportarten ausprobiert. Dennoch gibt er an, bei Hockey, Baseball, Basketball, Fußball, Skifahren und Tischtennis nichts aus den Spielen gelernt zu haben. Er begründet dies mit der schlechten Grafik, dem seltenen spielen sowohl virtuell aber auch real. Teilweise kann er sich an die Spiele nur schlecht erinnern. Beim Basketball gibt er an, Bewegungen eher im Fernsehen als im Computerspiel gesehen zu haben.

Bei den Sportarten Tennis, Bowling und Golf kann er Zusammenhänge und Transfers beschreiben. Tennis ist jene Sportart, die er am häufigsten trainiert. So spielt er seit seinem vierten Lebensjahr, hat einen eigenen Lehrer und trainiert drei bis vier Mal die Woche. Computertennis hat er auf der Wii®, auf der Playstation2®, am Nintendo® und am Iphone® gespielt. Obwohl er von einem eigenen Trainer unterstützt wird, konnte er sich die Beinschritte seitwärts vom Spiel anschauen. Er gibt an, dass dies sehr gut im Spiel zu sehen war. Sein Lehrer meinte, dass die Bewegung richtig sei.

IL: Du kennst einige Spiele mit Tennis drin, hast du jemals versucht Bewegungen, Bewegungsabläufe aus dem Computerspiel in echt nachzuahmen/ nachzumachen?

H: Also, ich glaube eher nicht, weil ich habe nebenbei sehr viele Tennisstunden. Wenn man da nicht den Griff lernt, kann man da nicht anschauen den Griff am Computer und wenn man dann noch ausgebessert wird die ganze Zeit dann ist es irgendwie komisch wenn man dann auch noch von einem virtuellen Spiel sich das anschaut. Da erkennt man eigentlich nur die Person die einen Schläger in der Hand hält und spielt. Also nicht wirklich obwohl einmal hab ich mir abgeschaut die Beinschritte, das war auf einem Computerspiel extra, das hat man richtig gesehen, das hab ich mir abgeschaut einfach. Also so seitwärts so.

IL: Hat es funktioniert?

H: Ja, das war wenn man einen Smash macht, weißt du was das ist? Also seitlich hinläuft und ... also mein Lehrer hat gesagt, dass es so richtig war. Also einmal war es schon so.

(H.330-341)

Im Computertennis wurde sein Erfahrungsschatz durch die virtuellen Erlebnisse (instrumentell-handlungsorientiert) erweitert.

Bowling hat der Schüler auf der Wii® und auf einem Nokia®-Handy gespielt. Dabei hat er zuerst auf dem Handy, dann in der realen Welt Bowling gespielt. Beim Handyspiel konnte er beobachten, dass er am meisten Punkte erzielte, wenn er nicht genau die Mitte getroffen hat. Diese Tatsache hilft aber erst dann in der realen Welt, wenn man „zielen“ kann. Im Bezug zum Wii® Bowling meint er, dass die Bewegungen auf der Wii® und in der Realität gleich sind. Es kann davon ausgegangen werden, dass seine Erfahrungen mit dem „Nokia®-Handyspiel“ eher gering waren, da das Handy einer Bekannten gehörte. Dennoch hat sich beim Interviewpartner das Spielprinzip eingeprägt. Hier kann auf einen Transfer auf der Fact-Ebene geschlossen werden.

Eine weitere Leidenschaft, sowohl virtuell als auch real, liegt im Golfen. So hat er Golfspiele auf der Wii® und am Iphone®. In der Realität geht er mit seinem Vater golfen und hat außerdem noch einen Lehrer. Der Interviewpartner gibt an, die Beinstellung beim Chippen im Spiel gesehen zu haben. Dabei konnte er die Unterschiede in der Beinstellung zwischen Chippen und Abschlagen wahrnehmen. Als er dies erkannt hat, hat er mit seinem Lehrer nochmals darüber geredet. Dieser hat es ihm nochmals konkreter gezeigt. Neben den Golfspielen zu Hause kennt er auch „Golfkinos“. Sein Resümee zu den Golfkinos allerdings fällt sehr schlecht aus, da nur die Abschlaggeschwindigkeit des Schlägers, nicht jedoch die Richtung von Relevanz ist.

Obwohl er sehr viele Spiele und/oder Applications spielt, haben die Spiele kaum einen relevanten Einfluss auf seine sportlichen Bewegungen. Möglicherweise hängt dies auch mit der Tatsache zusammen, dass er bei vielen Sportarten einen Trainer hat, sodass er viel von ihnen lernt. Allerdings hat er gerade beim Tennis und im Golfen Bewegungen in Computerspielen beobachtet, die ihn dazu animiert haben, die Inhalte mit dem jeweiligen Trainer nochmals durchzubesprechen. Aus dieser Sichtweise dient das Computerspiel der Animation, während der Trainer im Anschluss das zur Diskussion stehende Thema optimal bearbeitet kann. Die Computerspiele konkurrieren also nicht, sondern regen die sportlichen Erfahrungen an und erweitern diese. Von einem „Ersetzen“ des Trainers kann keine Rede sein. Die Computerspiele ersetzen auch kaum den realen Sport, da er, wie er meint, einen vollen Stundenplan hat. Außerdem werden die Spiele eher wie bereits erwähnt, nebenher als Zeitvertreib (sie dienen quasi als Lückenfüller), gespielt. Bei den Ipod®/Iphone® Applications handelt es sich in der Regel um „kleine Programme“, die selten über eine gute Grafik und/oder Tiefgang verfügen. Ein weiterer Grund, warum er diese Spiele auch schnell wieder wechselt. Der verhältnismäßig zu seinen Erfahrungen geringe Einfluss kann aber auch in der Herangehensweise liegen. So ist seine Spielmotivation wohl eher im Zeitvertreib und

in der Unterhaltung, als in der Möglichkeit etwas zu lernen begründet. Dennoch bleibt die Frage, warum ausgerechnet beim Bowling doch wieder ein Transfer entdeckt wurde. Beim Bowling wurde allerdings nicht die konkrete Bewegung sondern eine taktische Überlegung beobachtet.

6.9 Interview I

Einleitung

Der Interviewpartner ist männlich, 11 Jahre alt und besucht die P2 der Montessorischule Hütteldorf. Er hat Zugang zu mehreren Konsolen (Xbox360®, Wii®), allerdings hat er nur auf dem Computer und auf der Wii® die Möglichkeit digitale Sportcomputerspiele zu spielen. Außerdem besitzt er noch einen Gameboy® und ein Iphone®.

Seine Erinnerungen an Computerspiele sind eher begrenzt. Es lassen sich Online-Browsergames, Sportspiele auf der Wii®, Strategiespiele (Warcraft3®) und noch weitere Spiele, die er sich allerdings mit seinem Bruder teilen muss, finden. An die zahlreichen ausgeliehenen Spiele kann er sich nicht mehr erinnern.

Der Schüler sieht sich selbst nicht als guten Sportler, da er nicht über die Schnelligkeit seiner Mitschüler verfügt und auch nicht Fußball spielen kann.

Das familiäre Umfeld unterstützt war den Erwerb der Computerspiele, beschränkt jedoch die Spielzeit. Die Familie spielt aber auch gelegentlich gemeinsam reales Fußball.

Durch seinen jüngeren Bruder ist er häufig mit Computerspielen konfrontiert, da der Interviewpartner über das Wissen für einen eventuellen Spielfortschritt seines Bruders verfügt.

Analyse

Seine Erinnerungen an sportbezogene Computerspiele sind gering. Es lassen sich nur fünf Sportcomputerspiele finden: Golf, Tennis, Radfahren, Bowling und Boxen. Seine Erinnerung an Baseball, welches in der Spielesammlung inkludiert ist, wird ausgeblendet. Der Schüler hat früher häufiger auf der Wii® gespielt. Sein Spielverhalten auf dem Computer ist eher oberflächlich. So zappt er hin und her, wechselt zwischen den verschiedenen Browsergames und youtube. Eines der umfangreicheren Spiele, die er noch spielt, ist Warcraft3®, ein Strategiespiel. Zum

Gameboyspielen hat er ebenfalls aufgehört. Zwischen den Brüdern dürfte es einen gegenseitigen Einfluss geben. So besetzt sein jüngerer Bruder derzeit den Fernseher mit der Xbox360®, sodass auf der Wii® nicht gespielt werden kann. Die Präferenzen seines Bruder liegen aber eher auf „brutalen“ Spiele, die erst ab 18 Jahren freigegeben sind: Ironman®, Batman®, Assassins creed® und weitere. Sportspiele, wie auf der Wii® interessieren ihn nicht. Hat der Interviewpartner nichts zu tun, so kommt es vor, dass er seinem jüngeren Bruder beim Spielen zusieht oder hilft. Sein Bruder wollte ihm schon öfters einige Spiele beibringen, doch er hat kein Interesse daran. Umgekehrt liegt auch kein Interesse an Sportspielen vor. Wobei die Wii® Spiele gesellschaftstauglich sind. So hat er sowohl Golf als auch Bowling bei Verwandten zu viert gespielt.

Der Interviewpartner sieht Sport als Teil des Lebens. Er hat ein paar Sportarten bereits in der Realität ausprobiert. Dazu zählen: Fußball, Bowling Schwimmen, Laufen, Tennis, Golf und Radfahren. In seiner Freizeit läuft er auch manchmal am Laufband oder macht Fitnessübungen wie Sit-Ups und Liegestütz. Auf Grund dieser Angaben konnten Parallelen zwischen der virtuellen und der realen Welt festgestellt werden: Tennis, Radfahren, Bowling. Zwischen den Brüdern kommt es häufiger zu Auseinandersetzungen, die teilweise auch in Handgreiflichkeiten enden und so wurde das Boxen auf der Wii® im Interview konkreter hinterfragt.

Seine virtuellen Erfahrungen im Tennis sind auf dem Computer als auch auf der Wii®. Reales Tennis hat er schon früh gespielt. Aber erst vor einem Jahr, nachdem er auf der Wii® seine Erfahrungen gemacht hat, hat er begonnen regelmäßig Tennis zu spielen. Allerdings gibt er an, dass man im Spiel nur „hinlaufen und herumwedeln“ muss. Für die korrekte Bewegungskausführung, sowie in der Realität notwendig, sieht er keinen Bedarf.

Beim Bowling sind die Aussagen ebenfalls eher „nüchtern“. Die Bewegungen sind zwar ähnlich, aber er hat beim echten Bowling weder an das Spiel gedacht, noch versucht, etwas aus dem Spiel nachzuahmen.

Die Radfahrspiele sind freestyleorientiert und haben mit gewöhnlichem Fahrradfahren nichts gemeinsam.

Der Schüler kann die Bewegungen die im Computerboxen vorkommen beschreiben. Allerdings traut er sich nicht, diese anzuwenden. Hier bleibt die Kontrolle über einen handlungsorientierten Transfer im Bewusstsein. Auf der anderen Seite vermutet er, dass sein jüngerer Bruder durch die Kampfspiele animiert, ihn aggressiv attackiert. Er hat das Gefühl, er könnte die Kampfszenen nachahmen. Dem gegenüber steht allerdings die Tatsache, dass sein jüngerer Bruder Aikido lernt

und die Bewegungen aus dem Aikido in den Geschwisterstreit überträgt. Ob die Vermutungen die gesellschaftliche Meinung widerspiegeln, oder es tatsächlich einen Transfer, aus dem Sport oder den Spielen in den Konflikt gibt, bleibt aber weitgehend offen.

Zusammenfassend kann man sagen, dass seine sportbezogene virtuelle Welt keine großen Überschneidungen mit der realen Welt hat. Vermutlich gibt es auch deswegen keinen nennenswerten sportlichen intermondialen Transfer. Er vermutet, dass Computerspiele weder einen Einfluss auf die Leistung noch auf soziale Interaktionen haben. Den einzigen Effekt den er beobachtet ist, dass er jetzt mehr Sport treibt als früher, nachdem er das Gameboyspielen aufgegeben hat. Dementsprechend würden bei ihm nach Groebel Computerspiele die realen Sportaktivitäten ersetzen.

7. Zusammenfassung der Interviews

Bemerkenswert ist die Tatsache, dass in der Literatur zwar Transfers beschrieben sind, der Kontext in dem sie stehen allerdings in der Regel sehr klein gefasst ist. So kann angenommen werden, dass, wenn aus den digitalen Sportcomputerspielen „etwas transferiert“ werden soll, mehrere Faktoren eine Rolle spielen. Bothe (2009) führt drei Einflussfaktoren an.

Soziales Umfeld

Der Einfluss von Freunden und Familie auf das Thema „Transferleistungen“ ist nicht zu unterschätzen. Das familiäre Umfeld unterstützt in den meisten Fällen die Kinder beim Erwerb der Konsolen oder Computerspiele, bzw. stellt Computer zur Verfügung. Eine bewusste Lenkung der Spielinteressen auf bestimmte Genres konnte kein/e InterviewpartnerIn angeben. In den meisten Fällen wünschen oder kaufen sich die Kinder die Spiele selbst. Zu Einschränkungen bei den Transferleistungen wird man z.B. im Int. A fündig. So hat vor allem der Vater etwas gegen das reale Wrestling, „weil er glaubt, dass sie sich weh tun“ (A.214). Allerdings werden gemeinsam mit anderen Freunden die Bewegungen und das Spiel nachgestellt. Der Einfluss der Peer-Group wird tragend. Bothe (2009, S. 102) vermutet eine Beziehung zwischen aggressiven Computerspielen, aggressivem Verhalten und der Peer-Group. Bei den hier vorliegenden Interviews (A; B) kann ähnliches bei dem Thema Wrestling erkannt werden. Mehrere Personen aus dem Freundeskreis der Interviewpartner (A.152; B.85) haben dieses Spiel gespielt. Es kommt zu wechselseitigen Förderungs- und Verstärkungsprozesse. Gleichzeitig gibt es aber auch Prozesse, die zu einer Minderung führen, beispielsweise wenn die Verhaltensweisen in der Peer-Group keinen Anklang finden und die Spielmotivation durch den Gewöhnungseffekt absinkt. Das soziale Umfeld, im speziellen der Freundeskreis und die eigenen Geschwister, haben Einfluss auf die virtuellen Erfahrungen. Tipps, Tricks und Erfahrungen werden ausgetauscht. In Bewegungshandlungen, in denen mehrere SportlerInnen aktiv beteiligt sind, müssen diese über ähnliches oder gleiches Wissen verfügen. Dieses kann sich aus virtuellen und realen Erfahrungen zusammensetzen. Gruppen- und mannschaftstaktische Transfers sind nicht nur von den physischen Fähig- und Fertigkeiten abhängig, sondern auch vom Wissensstand der SpielpartnerInnen (A.Wrestling; B.Wrestling; B.390-392; F.Fußball, American Football).

Es kann vermutet werden, dass virtuelle und reale Erfahrungen zwischen Peer-Groups Verbindungen zeigen. Vor allem unter Geschwistern werden Computerspiele meist entweder

geteilt, oder zumindest untereinander ausprobiert bzw. zur Verfügung gestellt. Jede/r InterviewpartnerIn hat Computerspiele zu zweit oder in größeren Gruppen gespielt.

Individuelle Einflussfaktoren

Wesentlich beteiligt an der Transferleistung sind individuelle Einflussfaktoren. Dazu zählt vor allem die persönliche Motivation mit der ein Computerspiel gespielt wird. Das führt soweit, dass Computerspiele gefallen, weil davon gelernt werden kann (E.88; G.61).

IL: Was gefällt dir an den Spielen gut?

G: An der Wii gefällt mir, also bei manchen Spielen, da lernt man es wirklich. Zum Beispiel bei Tennis, haben ich und mein Bruder das gespielt, und dann haben wir es mal gespielt und dann konnten wir es.

(G.60-62)

Auf der anderen Seite gibt es SchülerInnen, die stark zwischen virtueller und realer Welt unterscheiden. So sieht Interviewpartnerin C kaum Einflüsse. Dennoch lassen sich in den spezifischen Sportarten Transfers finden. Diese intermondialen Transferleistungen sind stark mit der Auseinandersetzung mit dem Spiel und der dazugehörigen Sportart verknüpft. Je mehr man sich in den Sport und in das Spiel vertiefen kann, desto eher werden auch intermondiale Transfers zu finden sein. Allerdings lassen sich genauso Ausnahmen finden. Demnach ist nicht nur die Quantität mit der ein Computerspiel gespielt wird relevant, auch die Immersion und die rückhaltige Erinnerung (H.Bowling) sind bedeutende Faktoren. Vermutlich ist für die Erinnerung auch ein zumindest teilweise positiver Spielerfolg notwendig. Ist die Erinnerung an den Sport oder das Spiel verschwommen, so können auch kaum oder keine Transfers festgestellt werden (z.B.: H.Baseball; C.Schwimmen; D.Skifahren; ...). Weiters wurde die persönliche Rolle beim Sporttreiben hinterfragt und inwieweit intermondiale Transferprozesse unter FreundInnen ausgetauscht werden. Eine Tendenz konnte nicht festgestellt werden. Die Antworten auf die Frage nach dem „Zusehen beim Sporttreiben“ spiegeln eher das Interesse am Sport wider, als die Möglichkeit, Bewegungen durch Lernen am Modell (am Bildschirm) zu verinnerlichen.

Computerspiel

Einflussfaktoren für Transfers hängen aber nicht nur vom sozialen Umfeld oder von individuellen Faktoren ab. Das Computerspiel selbst stellt wohl den größten Einflussfaktor dar. Denn simpel

ausgedrückt, ohne Spiel kein Transfer. Und tatsächlich, Spiele, die nur bei FreundInnen gespielt werden (B, Eishockey, Fußball), oder die ausgeborgt sind, (I) werden, wenn überhaupt Erinnerungen bestehen, kaum transferiert. Um Interesse am Spiel zu erlangen, scheinen die gegebenen Möglichkeiten im Spiel von Relevanz. So wird z.B. Schwimmen (C; E; G) als langweilig erachtet. Bei den Interviewpartnerinnen C und E wurde auf das Thema näher eingegangen, doch ohne jegliche Transfers feststellen zu können. Browsergames bieten selten vielfältige Spielhandlungen an. Dementsprechend werden diese Spiele nur kurz gespielt. Ähnlich verhält es sich mit Applications von Iphones® oder Ipod touches® (G.119). Bei Benützung von portablen Konsolen werden ebenfalls kaum Transfers festgestellt, dies kann möglicherweise mit dem kleinen Screen, oder mit der damit verbundenen Nutzung als Lückenfüller und der „schnellen Unterhaltung“ (Spielmotivation) zusammenhängen.

Die Attraktivität des Spiels kann mit dem Typus des Eingabegerätes erhöht werden. So geben einige SchülerInnen an, sich gerne vor der Wii® zu bewegen (D, E). Diese neue Art des Spielens mit einer Fernbedienung und Balanceboard oder dem Körper, verringert die Grenzen der virtuellen und realen Welt. Eine weitere Attraktivität einiger Computerspiele stellt die Möglichkeit des Eingehens sozialer Interaktionen im Spiel dar. Die Kommunikation und die Interaktion mit anderen UserInnen können die SpielerInnen stärker an das Spiel binden.

Wie auch schon von Witting (2007) beschrieben, müssen die Personen physisch in der Lage sein Bewegungen nachzuahmen. Dazu müssen die Computerspiele den/die UserIn dort abholen, wo er oder sie steht. Das heißt, man muss weder ein perfekter Sportler noch motorisch „begabt“ sein, damit ein sportspezifischer Transfer stattfinden kann. Allerdings sind die Bewegungen der virtuellen Sportler eher dem Profisport als dem „Breitensport“ zuzuordnen. Dies ist der Grund, warum beispielsweise bei Freestylespielen (Radfahren, Snowboard-Freestyle) kaum Transfers erzielt werden. Da helfen selbst die Sichtperspektive oder die beste Grafik, die zwar auch erhebliche Rollen spielen, nicht weiter. Interessanterweise werden gerade bei vielen Wii-Spielen (Wii Sports®, Wii Fit®) meist nur Figuren und keine menschlichen Abbilder dargestellt. Dennoch lassen sich Transfers feststellen. Inwiefern eine korrekte „menschliche“ Darstellung Vorteile bei der Transferleistung mit sich bringt, kann hier nicht beantwortet werden.

Durch die oftmalige Wiederholbarkeit von Bewegungen, sowohl auf visueller Ebene am Bildschirm, als auch durch Wiederholen der Bewegung vor den Konsolen, scheinen die Computer besser zum Erlernen von Bewegungen geeignet als Film und Fernsehen (A.343-345).

Die gefundenen Einflussfaktoren spiegeln die bestehende Literatur größtenteils wider. Allerdings sind die Einflussfaktoren meiner Meinung nach in Kontext zu setzen. Eine intermondiale Transferleistung steht immer im Zusammenhang mit der dazugehörigen Welt. Damit ein Transfer stattfindet, müssen alle drei „Großfaktoren“ erfüllt sein.

Mit Hilfe der verschiedenen Einflussfaktoren konnte die Reichweite sportlicher Auswirkungen/Transfers beobachtet werden, diese ist bemerkenswert. So können intermondiale Transfers mit sportlichem Bezug in Schule, Verein und Alltag festgestellt werden. Es können Bewegungen aus der virtuellen Welt zur Begrüßung angewandt werden (A.316). Inhalte (Individualtaktik, Gruppentaktik und Mannschaftstaktik) aus Sportcomputerspielen werden in den Schulunterricht und in den Verein transferiert (z.B. Spielzüge, (Körper)Täuschungen, „Tricks“, Baseballwürfe). Kinder zeigen ihre taktischen Überlegungen ihrem Trainer (z.B. Mannschaftsaufstellungen im Fußball). Bewegungen werden am Computer beobachtet, dies passiert zum Teil über die Zeitlupe. Bewegungsmerkmale beim Golfen (H. Chippen) werden registriert und animieren diese zu hinterfragen. Mit Hilfe von Computerspielen können Spielprinzipien erkannt werden.

Durch ähnliche Ausführungen von Bewegungen vor den „neuen“ Konsolen und in der realen Welt können die InterviewpartnerInnen vor allem bei Tennis, Frisbee und Bowling zwar Parallelen in der Bewegungsausführung erkennen, dies führt jedoch nicht zwangsläufig zu einem Transfer.

Computerspiele dienen sowohl Anfängern als auch fortgeschrittenen UserInnen (z.B. Snowboarden, Fußball) beim Erlernen von Bewegungen. Es können neue Techniken in eine Sportart (G.325, E.277) transferiert werden, aber auch die Verfeinerung von bereits bestehenden ist möglich (D.480). InterviewpartnerInnen bestätigten, dass virtuell interessante Sportarten zur realen Ausübung dieser animieren.

IL: Machst du jetzt mehr Sport seitdem du die Wii hast? Bzw. seitdem du Fußball auf der Xbox oder Playstation spielst?

G: (...) Also ich mach genauso viel Sport. Nur manche Sachen probier ich halt aus wenn es mir gefällt zum Beispiel auf der Wii, probier ich's manchmal auch in echt aus.

(G.317-320)

Aber auch das Gegenteil konnte festgestellt werden, sodass durch den Verzicht des „Gameboyspielens“ die Sportaktivität gesteigert werden konnte (I.274).

IL: Machst du jetzt mehr Sport als früher?

I: ja, weil früher war ich die ganze Zeit so voll auf den Gameboy konzentriert und habe irgendwie nichts anders gemacht. Jetzt hat das ziemlich stark nachgelassen.

(I.273-275)

Dementsprechend können alle vier Begriffe nach Groebel im Rahmen der Untersuchung vermutet werden.

Interessant ist auch die Diversität der verschiedenen Transfers. Selbst beim Tennis oder beim Fußball, jene Sportarten mit den meisten „eindeutigen Transfers“, konnten divergierende Transfers gefunden werden. Jede/r SchülerIn transferiert andere Teile aus dem Spiel in die reale Welt. Inwiefern es bei Geschwistern (A; B) zu beidseitigem, parallelem Transfer kommt, konnte nur bedingt festgestellt werden. Ebenfalls unberücksichtigt bleiben die gemeinsamen intermondialen „Peer-Group Transfers“. Inwiefern sie eine Rolle spielen kann nur vermutet werden.

Die Einteilung der Transferprozesse in die verschiedenen Ebenen scheint für die diversen intermondialen Transfers eher nicht von Relevanz. Es konnten zwar alle Ebenen beobachtet werden, dennoch lassen sich auf Grund der schnellen Kombination der Ebenen keine genauen Aussagen treffen. Taktische Elemente sind eher auf der Fact- und Skript- Ebene zu finden. Das Bewegungslernen, bzw. technische Elemente sind eher auf der Print-Ebene wahrnehmbar. Der sport-animierende Aspekt könnte am ehesten der soziodynamischen Ebene zugeschrieben werden.

8. Conclusio und Ausblick

Die Interviewten treffen Aussagen, aus denen man mit aller Vorsicht auf Transfers schließen kann. Dabei konnten individual-, gruppen- und mannschaftstaktische Transfers bei Kindern und Jugendlichen unterschieden werden. Die Möglichkeiten der sportbezogenen Transferleistungen sind enorm und nicht zu generalisieren. Es konnten sowohl technik-erweiternde/verbessernde als auch neue „Bewegungstransfers“ angenommen werden. Diese können in der Freizeit, Schule oder im Verein stattfinden. Es erscheint leichter, Transferprozesse durch die Ausschaltung von Großfaktoren zu verhindern, als diese gezielt zu fördern. Eine Verallgemeinerung oder Generalisierung zum Beispiel nach Groebel „Computerspiele ersetzen, bis hin zu animieren, zu sportlicher Aktivität“ wäre kurzsichtig und für weitere Untersuchungen zu Transferprozessen nicht einsetzbar.

In der Diskussion um Transferprozesse wird aber eines deutlich. Die Stärke eines Transfers kann anhand der gefundenen Literaturquellen nicht erklärt werden. Auch die Intensität mit der ein Sportcomputerspiel die Welten der SportlerInnen beherrscht, bleibt weitgehend unberücksichtigt. Transferprozesse sind schnell wahrnehmbar, allerdings bleibt auch die Relevanz der Transferprozesse gänzlich unberücksichtigt. Es wird notwendig sein, sportbezogene Transferleistungen stärker zu klassifizieren, um Ordnung in die Fülle der verschiedenen Transfermöglichkeiten zu bringen und auch „nicht relevante/tragende“ Transfers vernachlässigen zu können. Allerdings bleibt zum jetzigen Zeitpunkt die Frage „Welche sportlichen Leistungen wären ohne Unterstützung durch Computerspiele nicht zu Stande gekommen?“, unbeantwortet.

9. Literaturverzeichnis

9.1 Bücher und Artikel

- Bonis, J. (2007, 7. Juni). Acute Wiiiitis. *The New England Journal of Medicine*. 356 (23), 2431-2432. Zugriff am 10. Mai 2011 unter <http://content.nejm.org>
- Bothe, N. (2009). *Im Namen des Volkes: Schuldig – das Computerspiel?. Eine empirische Untersuchung zu den Auswirkungen gewalthaltiger Computerspiele auf Grundschüler der 3./4. Jahrgangsstufe. Schriften zur pädagogischen Psychologie Band 40*. Hamburg: Verlag Dr. Kovač.
- Brumels, K.A., Blasius, T., Cortright, T., Oumedian, D. & Solberg, B. (2008). Comparison of efficacy between traditional and video games based balance programs. *Clinical Kinesiology: Journal of the American Kinesiotherapy Association*, 62 (4), 26-31.
- DWB. (1971). *Deutsches Wörterbuch von Jacob und Wilhelm Grimm*. 16 Bde. S. 2275. Zugriff am 16. Mai 2011 unter http://woerterbuchnetz.de/Projekte/WBB2009/DWB/wbgui_py?lemid=GS34408
- Dittler, U. (1993). *Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung*. München: Ernst Reinhardt.
- Eberspächer, H. (2004). *Mentales Training. Ein Handbuch für Trainer und Sportler* (6.Aufl.). München: Copress Verlag in der Stiebner Verlag GmbH.
- Esser, H. & Witting, T. (1997). Transferprozesse beim Computerspiel. Was aus der Welt des Computerspiels übertragen wird. In Fritz, J. & Fehr W. (Hrsg.), *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis* (S.247-261). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fery, Y.-A. & Ponserre, S. (2001). *Enhancing the control of force in putting by video game training. Ergonomics*, 44 (12), 1025-1037.
- Fritz, J. & Misek-Schneider, K. (1995). Computerspiele aus der Perspektive von Kindern und Jugendlichen. In Fritz, J. (Hrsg.), *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen* (S. 86-125). Weinheim: Juventa.
- Fritz, J. (1996). Bildschirmspiele und Grundschulkinder. In Mitzlaff, H. (Hrsg.), *Handbuch Grundschule und Computer. Vom Tabu zur Alltagspraxis*. Weinheim/Basel: Beltz.
- Fritz, J. (1997). Langeweile, Streß und Flow. In Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.). *Handbuch Medien: Computerspiele. Theorie, Forschung, Praxis* (S. 207-216). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.
- Fritz, J. & Fehr, W. (Hrsg.) (2005, 6. Dezember). *Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. Zugriff am 5. Mai 2011 unter http://www.bpb.de/themen/OI6VDV,0,0,Wie_virtuelle_Welten_wirken.html
- Ganguin, S. (2010). Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen. In Marotzki, W., Meder, N., Meister, D.M., Sander, U. & Fromme, J. (Hrsg.), *Medienbildung und Gesellschaft. Band 13*. Wiesbaden: VS Verlag.
- Green, C.S. & Bavelier, D. (2007). Action-videogame experience alters the spatial resolution of vision. *Psychological Science*, 18 (1), 88-94.
- Groebe, J. (1989). Erlebnisse durch Medien. Reizsuche in der Realität und in der Fiktion. In Kaase, M. & Schulz, W. (Hrsg.), *Massenkommunikation. Theorien, Methoden, Befunde* (S.351-363). Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Grünbichler, B. (2008). *Lost in cyberspace? Chancen und Risiken von Online-Rollenspielen als Herausforderung für die Soziale Arbeit*. Norderstedt: Books on Demand GmbH.

- Hebbel-Seeger, A. (2008). Videospiel und Sportpraxis – (K)ein Widerspruch. *Zeitschrift für e-learning*, 3 (4), S.9-20.
- Heinzel, F. (1997). Qualitative Interviews mit Kindern. In Friebertshäuser, B. & Prengel, A. (Hrsg.), *Handbuch Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft* (S. 396-413). Weinheim, München: Juventa Verlag.
- Huizinga, J. (1981). *Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag GmbH.
- Kempter, M. (2009). *Von der virtuellen Welt in die Alltagswelt der Kinder. Was Kinder beim Computerspielen lernen und wie sie dies in die Alltagswelt transferieren*. Diplomarbeit. Wien: Universität Wien.
- Klimmt, C. (2004). Computer- und Videospiele. In Mangold, R., Vorderer, P. & Bente, G. (Hrsg.), *Lehrbuch der Medienpsychologie* (S. 695-716). Göttingen: Hogrefe.
- Klimmt, C. (2006). *Computerspiele als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Köln: Herbert von Halem Verlag.
- Klink, A., Marcolesco, M, Siemens, S. & Wolling J. (2008). Sport in virtuellen und realen Welten. Eine Befragung unter Jugendlichen. In Quandt, T., Wimmer, J. & Wolling, J. (Hrsg.), *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames* (S. 263-278). Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Köhler, E. (2008). *Computerspiele und Gewalt*. Berlin, Heidelberg: Springer Verlag.
- Kunze, G. (1971). *Mentales Training – System und Anwendung*. In ADL. (Hrsg.), *Motivation im Sport*. Schorndorf: Hofmann Verlag.
- Kyas, S. (2007). *Wie Kinder Videospiele erleben. Zu den Wechselwirkungsbeziehungen von Bildschirmspielen sowie personalen und familialen Nutzerfaktoren*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Ladas, M. (2002). *Brutale Spiele(r)? Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Lager, A. & Bremberg, S. (2005). *Health effects of video and computer game playing. A systematic review*. Stockholm: Swedish National Institute of Public Health. Zugriff am 10. Mai unter [http://www.fhi.se/PageFiles/4170/R200518_video_computer_game\(1\).pdf](http://www.fhi.se/PageFiles/4170/R200518_video_computer_game(1).pdf)
- Madsen, K.A., Yen, S., Wlasiuk, L., Newman, T.B., & Lustig, R. (2007). Feasibility of a dance videogame to promote weight loss among overweight children and adolescents. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 161. 105-107.
- Magdans, F. (2008). Schluss mit lustig. Serious Games zwischen Ernst und Sport. *c't*, (17), 88–89.
- Marshall, S.J., Biddle, S.J.H., Gorely, T., Cameron, N. & Murdey, I. (2004). Relationships between media use; body fatness and physical activity in children and youth: A meta-analysis. *International Journal of Obesity*, 28, 1238-1246.
- Mayring, P. (2007). *Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken* (9. Aufl.). Weinheim, Basel: Beltz Verlag.
- Mayring, P. & Brunner, E. (2010). Qualitative Inhaltsanalyse. In Friebertshäuser, B., Langer, A. & Prengel, A. (Hrsg.): *Handbuch Qualitative Forschungsmethoden in der Erziehungswissenschaft*. (3. Aufl.). Weinheim, München: Juventa Verlag.
- Mietzel, G. (1998). *Pädagogische Psychologie es Lernens und Lehrens*. (5. Aufl.). Göttingen, Bern, Toronto, Seattle: Hogrefe-Verlag.
- MPFS (Hrsg.).(2008). *JIM-Studie 2008. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: MPFS. [Online-Version]
- MPFS (Hrsg.).(2010). *JIM-Studie 2010. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: MPFS. [Online-Version]

- Müsgens, M. (2000). Die Wirkung von Bildschirmspielen auf Kinder im Alter von 6 bis 11 Jahren. Ein empirischer Feldversuch. In Bühl, A. (Hrsg.), *Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen* (S. 17-70). Münster: LIT.
- Scheuerl, H. (1975). Zur Begriffsbestimmung von Spiel und spielen. *Zeitschrift für Pädagogik*, 21, 347.
- Schiebl, F. (2007). Computergames – sportpädagogisches Niemandsland?!. In Scheid, V. (Hrsg.), *Sport und Bewegung vermitteln. Jahrestagung der dvs-Sektion Sportpädagogik vom 15. bis 17. Juni 2006 in Kassel* (S. 154-157). Hamburg: Czwalina Verlag.
- Schneider, G. (2008). *Exergames: Bewegungsfördernde digitale Bildschirmspiele?* Diplomarbeit. Wien: Universität Wien, Institut für Sportwissenschaft.
- Sohnsmeyer, J. (2009). Virtuelles Spiel und realer Sport – Nutzungspotenziale digitaler Sportspiele. In Baumgärtner, S., Hänsel, F. & Wiemeyer, J. (Hrsg.), *Informations- und Kommunikationstechnologien in der Sportmotorik* (S. 141-143). Hamburg: TK.
- Volkamer, M. (1972). Bewegungsvorstellung und Mentales Training. In Koch, K. (Hrsg.), *Motorisches Lernen – Üben – Trainieren* (S. 137-150). Schorndorf: Hofmann Verlag.
- Weineck, J. (2010). *Optimales Training. Leistungsphysiologische Trainingslehre unter besonderer Berücksichtigung des Kinder und Jugendtrainings* (16.Aufl.). Balingen: Spitta Verlag.
- Wiemeyer, J. (2009). Digitale Spiele. (K)ein Thema für die Sportwissenschaft?!. *Sportwissenschaft* 39 (2), 120-127.
- Witting, T. (2007). *Wie Computerspiele uns beeinflussen. Transferprozesse beim Bildschirmspiel im Erleben der User*. Magdeburg: Docupoint.
- Weiß, O. (1999). *Einführung in die Sportsoziologie*. Wien: WUV.
- Wesener, S. (2004). *Spielen in virtuellen Welten. Eine Untersuchung von Transferprozessen in Bildschirmspielen*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

9.2 Internetverzeichnis

- <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/> Zugriff am 10.1.2011
- <http://www.seriousgames.de/glossar/disziplinsg/> Zugriff am 10.1.2011
- <http://www.consollection.de/> Zugriff am 27.4.2011
- http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/technische_details_1072.html Zugriff am 27.4.2011
- http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/ueber_wii_1069.html Zugriff am 27.4.2011
- http://www.nintendo.de/NOE/de_DE/systems/zubehoer_1243.html Zugriff am 27.4.2011
- <http://www.xbox.com/de-AT/Xbox360/Accessories/Home> Zugriff am 27.4.2011
- <http://de.playstation.com/ps3system/> Zugriff am 27.4.2011
- <http://www.stangl-taller.at/ARBEITSBLAETTER/FORSCHUNGSMETHODEN/Interview.shtml> Zugriff am 9.5.2011
- Martin, A.L. Zugriff am 10. Mai 2011 unter <http://www.ifs.tu-darmstadt.de/index.php?id=2773>

9.3 Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Spielkonsum (MPFS, 2010, S. 37).....	23
Abb. 2: Modell der Einflussvariablen auf die Computerspielwirkung (Bothe, 2009, S. 87).....	25
Abb. 3: Darstellung der Wirklichkeitskonstruktion (Fritz, 2005).....	26
Abb. 4: Darstellung der Transferebenen (Fritz, 2005)	28

9.4 Tabellenverzeichnis

Tab. 1: Begriffe (mod. Klink et al., 2008, S. 265)	24
Tab. 2: Zehn Formen des Transfers nach Fritz (mod. Wesener, 2004, S. 143)	28
Tab. 3: Zusammenhang zwischen realen und virtuellen Aktivitäten (Klink et al., 2008, S. 265)	35
Tab. 4: Einteilung mentales Training nach Kunze (in Weineck, 2010, S. 916)	37
Tab. 5 Leitfaden.....	43
Tab. 6: Zugang zu Computern/Konsolen.....	48
Tab. 7: Transferleistung nach Spiele und InterviewpartnerInnen geordnet. J= Transfer, N=Parallele, X=Unklar).....	48

10. Anhang

10.1 Auswertung der Interviews

10.1.1 Interview A

Alter	12	Ort	Wien, eigenes Zimmer
Geschlecht	männlich	Klasse, Schule	7. Schulstufe

Leitfragen	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Kategorien
Allgemeine Computer-erfahrung	11	Teilt sich eine Playstation mit seinem Bruder	Teilt sich eine Playstation	Attraktivität der Computerspiele • Computer ist interessanter als Playstation • Realitätsnahe Grafik • Computerspiele dienen dem Lernen mehr als TV
	11	Spielt am Computer häufiger als auf der Playstation	Spielt am Computer häufiger als auf der Playstation	
	12	Hat ein Handy und zwei Gameboys.	Hat ein Handy und zwei Gameboys.	
	19	Interessiert sich seit 2 Jahren für den Computer	Interessiert sich seit 2 Jahren für den Computer	
	20	Haben seit 2 Jahren eine Playstation	Haben seit 2 Jahren eine Playstation	
	25	Spielt 2 Spiele auf dem Handy: Crazy Pinguin Katapult und New York City	Spielt 2 Spiele auf dem Handy: Crazy Pinguin Katapult und New York City	
	30	Spielt am Computer meistens Internetrollenspiele.	Spielt am Computer meistens Internetrollenspiele.	Beschränkungen beim Computerspielen • Spielinteresse sinkt abhängig mit dem Spiel und mit Fortdauer des Spiels.
	31	Spielt auf der Playstation Wrestling.	Spielt auf der Playstation Wrestling.	
	44	Hat 6 Wrestlingspiele (Serie)	Hat 6 Wrestlingspiele (Serie)	
	33	Man kann sich beim Internetrollenspiel mit Freunden treffen.	Internetrollenspiele dienen virtueller zwischenmenschlicher Kommunikation.	
	36	Sichtperspektive beim Internetrollenspiel ist freieinstellbar.	Spiele können optimale Sichtperspektive haben.	

	69	Spielt nur „hin und wieder“ Autorennen.	Spielt selten Autorennen.	Rolle des familiären Umfeldes • Erziehungsberechtigte sorgen sich um die Gesundheit ihrer Kinder • Unterstützen Kinder beim Erwerb der Computerspiele.
Gefallen bei Computerspielen	56	Grafik ist bei den Wrestling und Internetspiel sehr gut.	Grafik ist sehr gut.	
	57	Beim Computerspiel spielt man sich selbst.	Spielt virtuelles Leben.	
	57	Beim Computerspiel kann man sich virtuell mit anderen Freunden treffen.	Internetspiele können Treffpunkt sozialer Kommunikation sein.	
	58	Man kämpft mit Freunden gegen Gegner.	Freunde haben ein gemeinsames Ziel.	
	58	Man kann viel machen.	Internetspiele können vielseitig sein.	
	79	Beim Wrestling kann man verschiedene Arten von Matches spielen.	Wrestlingspiele können vielseitig sein.	
	79	Beim Wrestling kann man eine eigene Figur mit Aussehen und Aktionen erstellen.	Beim Wrestling kann man eine eigene virtuelle Person erstellen.	Realer und virtueller Sport • Skateboarden (r) • Snowboarden (r) • Skifahren (r) • Judo (r) • Wrestling (r/v) • Schulsport (r) • Lehnt Fußball ab • Kein guter Sportler • Autorennen (v)
Zeit	74	Spielt etwa 30 – 60 min Wrestling pro Woche	Spielt etwa 30 – 60 min Wrestling pro Woche	
	76	Will nicht länger spielen.	Interesse sinkt mit zunehmender Spieldauer.	
Soziales Computerspielen	85	Spielt auf der Playstation am liebsten mit seinem Bruder, aber auch anderen gemeinsam.	Gemeinsames Spielen ist spiel- und umgebungsabhängig.	
	90	Gemeinsames Spielen ist spielabhängig.	Gemeinsames Spielen ist spielabhängig.	
Denken an die Computerspiele	329	Denkt in den Pausen an Computerspiele	Denkt in den Pausen an Spiele	
	333	Stellt sich in den Pausen Spiele mit Aktionen vor.	Wrestlingaktionen begleiten Alltag	
Reden über Computerspiele	92	Redet viel über das Computerspiel	Spiele sind Thema zwischenmenschlicher Kommunikation	
	92	Das Computerspiel spielt ein Klassenkollege von ihm.	Spiele können die Auswahl der Partner zwischenmenschlicher Kommunikation beeinflussen.	
	92	Redet nicht über Wrestling	Gespräche über Computerspiele sind Computerspielabhängig.	
Erwerb der Computerspiele	136	Waren zuerst Wrestlingfans, haben das Spiel bei Freunden gespielt, hat gut gefallen, zu Weihnachten gewünscht.	Freunde und Interessen beeinflussen die Computerspielauswahl.	Computer und zwischenmenschliche Einflüsse • Gemeinsames spielen ist interessant • Computerspiele dienen der

	139	Hat sich später weitere Spiele der Serie selbst gekauft	Bei Interesse werden Spiele selbst gekauft.	zwischenmenschliche Kommunikation • Internet(spiele) können Plattform zwischenmenschlicher Kommunikation sein. • Spiele können die Auswahl der Partner zwischenmenschlicher Kommunikation beeinflussen. • Computerspiele können andere Spiele beeinflussen. Computer und individuelle Einflüsse • Spiele begleiten den Alltag. • Imitiert im Sportunterricht Sprünge als Wrestlingsprünge.
	145	Bekommen gemeinsam Spiele zu speziellen Anlässen.	Bekommen Spiele geschenkt.	
Einfluss auf das Bewegungsverhalten	290	Wenn er im Turnen springt, imitiert er es wie beim Wrestling.	Imitiert im Sportunterricht Sprünge aus dem Wrestling	
	299	Rauft mit Freunden in der Freizeit	Rauft mit Freunden in der Freizeit	
Einfluss auf die Leistung	303	Glaubt an keinen Einfluss der Computerspiele auf die Leistung.	Glaubt an keinen Einfluss der Computerspiele auf die Leistung.	
Einfluss auf die sozialen Interaktionen	316	Zur Begrüßung wurde früher ein Griff vom Wrestling, Arm verdrehen, angewendet.	Wrestling beeinflusste zwischenmenschlichen Kontakt im Alltag	
Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	343	Ohne das Spiel könnten die Aktionen nicht so durchführen werden	Hat Bewegungen gelernt.	
	345	Aktionen werden im Computer häufiger durchgeführt als im Fernsehen	Vom Computer lernt man mehr als vom Fernseher	
Skateboard	95	Fährt im Sommer Skateboard	Fährt im Sommer Skateboard	
Snowboard	95	Fährt im Winter Snowboard	Fährt im Winter Snowboard	
Ski	95	Fährt im Winter Ski	Fährt im Winter Ski	
Judo	98	Hat früher Judo gemacht, jetzt nicht mehr.	Macht nicht mehr Judo	
Wrestling	125	Wrestlt auf der Wohnzimmerbank mit seinem Bruder	Gemeinsames Wrestling mit Bruder	
	152	Zuerst im Fernsehen gesehen, dann bei Freunden gespielt und dann auf der Playstation bekommen.	Zuerst im Fernsehen gesehen, dann bei Freunden gespielt und dann auf der Playstation bekommen.	
Machst du gerne Sport?	105	Macht gerne Sport	Macht gerne Sport	
Schaust du gerne zu?	109	Macht Sport lieber selbst.	Lieber Aktiv als Passiv	
Schulnote	111	2 – 3	2 – 3	
	113	Ist nicht so gut wie andere	Ist nicht so gut wie andere	

	114	Ist ein Antifußballer und lehnt Fußball ab.	Ist ein Antifußballer und lehnt Fußball ab.	
	115	Läuft nicht so schnell wie die anderen	Läuft nicht so schnell wie die anderen	
Siehst du dich als guten Sportler?	118	Sieht sich nicht wirklich als guten Sportler	Kein guter Sportler	

10.1.2 Interview B

Alter	14	Ort	Wien, eigenes Zimmer
Geschlecht	Männlich	Klasse, Schule	8. Schulstufe

Leitfragen	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Kategorien
Allgemeine Computer-erfahrung	12	Hat Zugang zu einem Computer, Playstation2 und Gameboys.	Hat Zugang zu einem Computer, Playstation2 und Gameboys.	Attraktivität der Computerspiele • Sportspiele sind lustig • Spielsteuerung kann kompliziert sein, muss die Attraktivität des Spiels nicht unbedingt schmälern
	20	Hat ein Handy, spielt aber nicht damit.	Spielt nicht mit dem Handy	
	33	Spielt auf der Playstation gerne.	Spielt auf der Playstation	
	34	Spielt gerne Wrestling, Fantasy und Rollenspiele.	Spielt gerne Wrestling, Fantasy und Rollenspiele.	
	51	Hat schon Spiele wie Fußball, Basketball, Eishockey gespielt.	Hat schon Fußball, Basketball, Eishockey gespielt.	
	56	Hat Fußball und Eishockey bei Freunden gespielt.	Hat Fußball und Eishockey bei Freunden gespielt.	
	58	Spielt Basketball nur selten	Spielt nur selten Basketball	Beschränkungen beim Computerspielen • Spielsteuerung kann kompliziert sein, muss die Attraktivität des Spiels nicht unbedingt schmälern
	64	Hat viele Wrestlingsspiele	Hat viele Wrestlingsspiele	
	67	Sieht bei Herr der Ringe die Schlacht.	Sieht bei Herr der Ringe die Schlacht.	
	68	Spielt Tekken auf dem Nintendo DS	Spielt Tekken	
	74	Hat am Computer „unrealistische BMX-Stunts“ gemacht.	Unrealistische BMX-Stunts gespielt	
	89	Spielt Egoshooter	Spielt Egoshooter	
	168	Combos bei Tekken zu kompliziert.	Combos bei Tekken zu kompliziert.	Rolle des familiären Umfeldes • Unterstützen Kinder beim Erwerb der Computerspiele.
Gefallen bei Computerspielen	81	Ist kein besonderer Fan von Sportspielen, sind aber lustig.	Ist kein besonderer Fan von Sportspielen, sind aber lustig.	
	84	Es ist lustig mit anderen zu spielen.	Lustig mit anderen zu spielen.	
Zeit	37	Spielzeit ist abhängig von der Menge an Freizeit, Personen zu Hause.	Spielzeit ist abhängig von der Menge an Freizeit, Personen zu Hause.	

	41	Spielt 30 – 60 Minuten am Stück, manchmal auch mehr.	Spielt 30 – 60 Minuten manchmal mehr.	• Familie ist gegen längeres Spielen • Vater hat früher echtes Tennis gespielt
	43	Spielt manchmal mit Freunden mehrere Stunden.	Spielt mit Freunden mehrere Stunden.	
Reden über Computerspiele	97	Redet mit einem Freund über Assassins Creed, was die Person tut.	Redet mit einem Freund über Handlungen in Assassins Creed	
	113	Redet über Tricks und die Spielsteuerung	Redet über Tricks und die Spielsteuerung	
	103	Redet eher nicht über Wrestling	Redet eher nicht über Wrestling	
	103	Hat viel über Herr der Ringe geredet, als es neu war.	Redet über neue Spiele.	
	106	Redet über coole Sachen.	Redet über coole Sachen.	
	104	Redet eher nicht aus eigenem Antrieb heraus.	Redet nicht aus eigenem Antrieb heraus.	
	116	Redet nicht über Sportspiele, weil er nur selten diese spielt.	Redet nicht über Sportspiele, weil er nur selten diese spielt.	Realer und virtueller Sport • Macht gerne Sport • Schulsport (r) • Karate (r/v) • Tennis (r) • Fußball (r/v) • Hockey (r/v) • Basketball (r/v) • Wrestling (r/v) • „Schwertkampf“ (r/v) • BMX-Stunts (v)
Denken an Spiele	442	Freut sich auf das Spiele	Freut sich auf das Spielen	
	442	Denkt an Missionen, Spielverlauf und Spielsteuerung	Denkt an Missionen, Spielverlauf und Spielsteuerung.	
Gegen Spiele	45	Mutter und Bruder sind gegen längeres Spielen, weil der Fernseher oder Computer blockiert ist.	Mutter und Bruder sind gegen längeres Spielen, weil Medien blockiert sind.	
Soziales Spielen	85	Hat Wrestling und Herr der Ringe schon früher bei Freunden gespielt.	Hat Wrestling und Herr der Ringe schon früher bei Freunden gespielt.	Computer und zwischenmenschliche Einflüsse • Computerspiele sind Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation • Spiele können die Auswahl der Partner zwischenmenschlicher Kommunikation beeinflussen.
	93	Spielt alleine aber auch gemeinsam.	Spielt alleine aber auch gemeinsam.	
	93	Findet selten jemand mit dem er gemeinsam spielen kann.	Findet selten jemand mit dem er gemeinsam spielen kann.	
Erwerb der Computerspiele	187	Bekommen Spiele zu Weihnachten und Geburtstagen, kaufen sich aber auch Spiele.	Bekommen Spiele zu Weihnachten und Geburtstagen, kaufen sich aber auch Spiele.	
Einfluss auf das Bewegungsverhalten	403	Durch diese Spiele kann man sich ein bisschen lässiger bewegen.	Durch Wrestling kann man sich lässiger bewegen.	
	405	Geht ein bisschen anders.	Geht ein bisschen anders.	
	411	Wenn man ein Fan davon ist, versucht man das nachzumachen.	Wenn man ein Fan davon ist, versucht man das nachzumachen.	

Einfluss auf die Leistung	416	Herr der Ringe ist nicht Realität, Tekken ist erfunden	Herr der Ringe ist nicht Realität, Tekken ist erfunden	• Gemeinsames spielen kann Freundschaften fördern. • Gemeinsames spielen ist interessant. Computer und individuelle Einflüsse • Spiele begleiten den Alltag. • Bei Interesse werden Inhalte nachgeahmt. z.B. lässiger gehen.
	417	Weil Wrestling ein Showsport ist, kann man nichts in der Realität verwenden.	Von Wrestling kann nichts in der realen Welt angewendet werden.	
Einfluss auf die sozialen Interaktionen	441	Glaubt schon an einen Einfluss auf soziale Interaktionen, kommt drauf an, wie viel man spielt. Bei ihm nicht.	Glaubt an einen Einfluss auf soziale Interaktionen abhängig von Spielumfang. Bei ihm nicht.	
Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	452	Herr der Ringe, Wrestling und diese Kampfsportspiele machen einen aggressiver und übermütiger.	Herr der Ringe, Wrestling und Kampfsportspiele machen einen aggressiver und übermütiger.	
	456	Spielhandlungen werden öfter aus Spaß angewendet.	Spielhandlungen werden aus Spaß angewendet.	
Schulsport	121	Ist ziemlich gut im Schulsport	Ist ziemlich gut im Schulsport	
Karate	122	Macht freiwillig Karate.	Macht freiwillig Karate.	
	122	Ihm gefällt Karate, da es sehr koordinierte Bewegungen sind.	Ihm gefällt Karate, da es sehr koordinierte Bewegungen sind.	
	191	Hat Karate erst vor 4 Monaten begonnen.	Hat Karate erst vor 4 Monaten begonnen.	
Tennis	132	Hat früher Tennis gespielt und schaut jetzt mit dem Vater gemeinsam Tennis.	Hat früher Tennis gespielt und schaut jetzt mit dem Vater gemeinsam Tennis.	
	183	Hat Tennis nicht am Computer gespielt	Hat Tennis nicht am Computer gespielt	
Fußball	152	Spielt Fußball	Spielt Fußball	
Hockey	155	Hat schon mal Landhockey gespielt	Hat schon mal Landhockey gespielt	
Basketball	156	Spielt Basketball	Spielt Basketball	
Wrestling	158	Hat schon Wrestling probiert.	Hat schon Wrestling probiert.	
	200	Zuerst Sammelkarten, dann das Spiel, dann Fernsehen und dann erst richtig vertieft.	Zuerst Sammelkarten, dann das Spiel, dann Fernsehen und dann erst richtig vertieft.	
	209	Hat manchmal einen Tag lang (8 Std) bei einem Freund durchgespielt.	Hat manchmal einen Tag lang (8 Std) bei einem Freund durchgespielt.	
	210	Hatte wenig Ahnung von der Spielsteuerung, aber es hat Spaß gemacht.	Spaß unabhängig von spezifischem Spielwissen	

	211	Als er selbst eine Playstation bekommen hat, war das Spiel auch gleich dabei und das war der Beginn der Serie.	Hat das Wrestlingspiel von Anfang an gehabt.	
Herr der Ringe	159	Hat mit einem Freund eine Phase als Mittelalterfreaks durchgemacht und viel mit Holzschertern gekämpft.	Hat mit einem Freund eine Phase als Mittelalterfreaks durchgemacht und viel mit Holzschertern gekämpft.	
	194	Zuerst kam eine „Herr der Ringe“-Phase mit dem Spiel und dann die Mittelalterphase.	Zuerst „Herr der Ringe“-Phase mit dem Spiel, dann Mittelalterphase.	
	207	Bevor sie das Spiel selbst gehabt haben, hat er es bei einem Freund gespielt.	Bevor sie das Spiel selbst gehabt haben, bei Freund gespielt.	
	211	Hat das Spiel dort gerne gespielt	Hat das Spiel gerne gespielt	
BMX-Stunt	171	Hat BMX-Stunts nicht gemacht, hat nicht einmal ein BMX-Rad.	Hat weder BMX-Stunts gemacht, noch ein BMX-Rad.	
Strategischer Transfer	390	Geht nicht, wegen den anderen Leuten.	Geht nicht, wegen den anderen Leuten.	
	392	Strategischer Transfer geht vielleicht bei professionellen Mannschaften.	Strategischer Transfer funktioniert vielleicht bei professionellen Mannschaften	
Rolle	146	Ist nicht der Tonangebende.	Ist nicht der Tonangebende.	
Machst du gerne Sport?	130	Macht gerne Sport	Macht gerne Sport	
Schaust du gerne zu?	132	Schaut gerne zu, aber nicht oft begeistert.	Schaut gerne zu, aber nicht oft begeistert.	
	136	Außer Tennis, eher selten.	Außer Tennis, eher selten.	
Schulnote	140	1, weil gut in Bewegung, Turnen, Laufen, Springen, Leichtathletik	1, weil gut in Bewegung, Turnen, Laufen, Springen, Leichtathletik	

10.1.3 Interview C

Alter	11	Ort	Schulskikurs, Seminarraum
Geschlecht	Weiblich	Klasse, Schule	6. Schulstufe, Parhamerplatz

Leitfragen	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Kategorien
Allgemeine Computer-erfahrung	10	Hat einen Laptop, 2 Computer, eine Xbox360, eine PS3, ein Handy und einen Ipod.	Hat einen Laptop, 2 Computer, eine Xbox360, eine PS3, ein Handy und einen Ipod.	Attraktivität der Computerspiele • Macht Spaß • Spielt mit Freunden • Gemeinsames spielen ist interessant
	12	Kann am Ipod Spiele spielen	Kann am Ipod Spiele spielen	
	25	Hat verschiedene Online (Internet)spiele unter Spielaffe.de am Computer gespielt	Hat verschiedene Online (Internet)spiele unter Spielaffe.de am Computer	
	73	Es gibt verschiedene Kategorien bei Onlinespielen: Mädchen, Jungs, Sport (mit vielen Sportspielen)	Verschiedene Kategorien bei Onlinespielen: Mädchen, Jungs, Sport	Beschränkungen beim Computerspielen • Entscheiden selbst über die Dauer des Spielens (und aufhörens)
	77	Hat Bowling und Basketball online gespielt.	Hat Bowling und Basketball online gespielt.	
	56	Haben 3 Wii Konsolen mit Wii Sports, Wii Fitness und Board gesponsert bekommen, haben sie aber seit 2 Jahre nicht mehr.	Wii mit Spielen mit Zubehör war gesponsert, haben sie nicht mehr.	
	63	Hat oft Tennis und Bowling auf der Wii gespielt.	Hat Tennis und Bowling auf der Wii gespielt.	
	60	Hat Basketball auf der Wii gespielt	Hat Basketball auf der Wii gespielt	Rolle des familiären Umfeldes • Familie steuert den Umfang des Spielens • Sind für den Erwerb der Konsolen und deren Spiele verantwortlich • Familie unterstützt
	83	Spielt auf der Xbox360 ein Tanzspiel	Spielt auf der Xbox360 ein Tanzspiel	
	108	Spielt bei Freunden Singstar	Spielt mit Freunden	
	111	Sportspiele werden gemeinsam mit Freunden nur zu Hause bei ihnen gespielt.	Spielt nicht außerhalb Sportcomputerspiele	
Gefallen bei Computerspielen	121	Es ist lustig zu spielen.	Spiele sind lustig	
	134	Hören auf wenn sie gerade Lust haben	Entscheiden selbst wann sie aufhören	
Zeit	127	Spielt nur 5 Minuten pro Tag am Computer	Spielt zwischen 5 – 120 Minuten am Tag	

	139	Spielt schon weniger als 2 Stunden	Spielt zwischen 5 – 120 Minuten am Tag	den Tanzsport Realer und virtueller Sport • Macht gerne Sport • Gute Sportlerin • Schwimmen (r/v) • Turnen (r) • Tanzen (r/v) • Tennis (r/v) • Basketball (r/v) • Bowling (r/v) • Wrestling (v) • Aerobic (v)
Soziales Computerspielen	113	Freundinnen kommen nicht extra wegen den Computerspielen zu ihr	Computerspiele haben nicht die höchste Priorität.	
	133	Spielt auf der PS3 öfters mit ihrer Schwester.	Spielt mit ihrer Schwester	
	146	Hat früher mit einer Freundin gespielt.	Spielt mit Freunden	
	155	Macht meistens mit mehreren Personen mehr Spaß.	Mit anderen macht Spielen mehr Spaß.	
Gegen Computerspiele	151	Ihr Vater mag es nicht, wenn sie zu lang spielt, aber sie haben nichts dagegen wenn sie überhaupt spielt.	Familie reguliert den Umfang des Computerspielens	
Denken an die Computerspiele	556	Denkt nicht an Computerspiele	Denkt nicht an Computerspiele	
Reden über Computerspiele	159	Redet nicht über Sportcomputerspiele.	Redet nicht über Computerspiele	
	160	Findet Sportcomputerspiele nicht so wichtig.	Findet Sportcomputerspiele nicht so wichtig.	
Erwerb der Computerspiele	243	Wii und Spiele auf der Wii (Sportspiele) wurden gesponsert.	Wii gesponsert	Computer und zwischenmenschliche Einflüsse • Gemeinsames spielen ist interessant
	248	Die Xbox360 und die PS3 wurden durch den Vater erworben	Xbox360 und PS3 bekommen.	
	252	Wünscht sich keine Spiele, bekommt sie einfach.	Spiele bekommen.	
Einfluss auf die Leistung	535	Glaubt nicht an einen gegenseitigen Einfluss zwischen Computerspielen und Realität.	Glaubt nicht an einen gegenseitigen Einfluss zwischen Computerspielen und Realität.	Computer und individuelle Einflüsse • Computerspiele sind nicht im Alltag • Glaubt nicht an Einflüsse
Einfluss auf die sozialen Interaktionen	545	Glaubt nicht an einen Einfluss auf soziale Interaktionen	Glaubt nicht an einen Einfluss auf soziale Interaktionen	
Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	555	Glaubt nicht an einen Einfluss der Spiele außerhalb vom Sporttreiben.	Glaubt nicht an einen Einfluss der Spiele außerhalb vom Sporttreiben.	
Schwimmen	163	Schwimmt einmal in der Woche mit der Schule	Geht 1 x pro Woche schwimmen	
	225	Hat Schwimmen auch am Computer gespielt, ist aber nicht interessant, man kann nur steuern wo	Schwimmspiel nicht interessant	

		man hinschwimmt.		
Turnen	163	Turnt einmal in der Woche mit der Schule	Geht 1 x pro Woche turnen	
	227	Hat noch nie virtuell „geturnt“	Nie virtuell geturnt	
Tanzen	164	Eltern haben ein Tanzstudio	Eltern haben Tanzmittel	
	169	Macht 2x die Woche Hip-Hop und Cheerdance	2 x pro Woche tanzen	
	176	Eltern unterstützen den Sport.	Eltern unterstützen tanzen	
	178	Macht das Tanzen freiwillig.	tanzt freiwillig	
	257	Hat schon immer getanzt, das Computerspiel kam später.	Zuerst echt, dann virtuell getanzt	
Tennis	263	Hat zuerst den Sport gemacht, dann das Spiel	Zuerst echt, dann virtuell Tennis gespielt.	
	288	War das letzte Mal vor einem Jahr Tennis spielen.	Spielt gelegentlich.	
Basketball	264	Hat zuerst das Spiel gespielt.	Zuerst virtuell, dann echt Basketball gespielt.	
Bowling	268	Hat zuerst den Sport gemacht.	Zuerst echt, dann virtuell Bowling gespielt.	
	283	War vor 2 Monaten das letzte Mal Bowling spielen.	Bowlt gelegentlich.	
Machst du gerne Sport?	182	Macht gerne Sport	Macht gerne Sport	
Schaust du gerne zu?	184	Zuschauen kann langweilig sein, manchmal ist es auch cool zu sehen was die Leute können.	Zuschauen interessant, wenn beeindruckend.	
Schulnote	189	1	1	
	196	Nimmt bei verschiedenen Wettkämpfen teil	Nimmt bei Wettkämpfen teil	
	197	Trainiert für Wettkämpfe	Trainiert für Wettkämpfe	
	199	Ist aufmerksam	Ist aufmerksam	
Siehst du dich als guten Sportler?	201	Sieht sich als gute Sportlerin	Sieht sich als gute Sportlerin	
Rolle	220	Mitläufer	Mitläufer	

10.1.4 Interview D

Alter	12	Ort	Schulskikurs, Speisesaal
Geschlecht	männlich	Klasse, Schule	6. Schulstufe, Parhamerplatz

Leitfragen	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Kategorien
Allgemeine Computer-erfahrung	12	Spielekonsole und Computer stehen nicht im eigenen Zimmer weil Eltern denken, er würde auch in der Nacht spielen.	Eltern überwachen Spielumfang.	Attraktivität/Funktion der Computerspiele • Joggen ist lustig. • Wii Fit Board ist interessant. • 2nd life • Personalisierung ist gut. • Man kann im Spiel aufsteigen. • Spiele mit Bewegung sind gut.
	20	Hat ein Handy und einen Ipod touch mit Applications.	Hat ein Handy und einen Ipod touch mit Applications.	
	29	Spiele auf dem Handy sind nicht so lustig	Handyspiele nicht lustig.	
	23	Spielt nicht mehr so viel auf der Wii.	Spielt nicht mehr so viel auf der Wii.	
	34	Bei den Wii Fit Spielen bewegt man sich wirklich.	Bei den Wii Fit Spielen bewegt man sich.	
	39	Bei Spielen auf der Wii muss man sich mit dem Board bewegen.	Bei Spielen auf der Wii muss man sich mit dem Board bewegen.	
	114	Beim Skateboarden (Wii Fit) sieht man Bewegungen gut.	Beim Skateboarden (Wii Fit) sieht man Bewegungen gut.	
	114	Beim Skifahren (Wii Fit) siehst du wie schwierig es in der realen Welt ist, weil du dich schnell bewegen musst. Es ist aber leichter als in der realen Welt	Beim Skifahren (Wii Fit) siehst du wie schwierig es in der realen Welt ist, weil du dich schnell bewegen musst. Es ist aber leichter als in der realen Welt	
	116	Snowboarden (Wii Fit) ist nicht so schwer, aber das Springen schon.	Snowboarden (Wii Fit) ist das Springen schwer.	
	117	Tennis spielen (Wii Fit) ist sehr schwer, weil der Ball sehr schnell kommt und man sich schnell bewegen muss.	Tennis spielen (Wii Fit) ist sehr schwer, weil der Ball sehr schnell kommt und man sich schnell bewegen muss.	
	118	Bei Hulla-hub (Wii Fit) musst du dich wirklich drehen	Bei Hulla-hub (Wii Fit) musst du dich wirklich drehen	Beschränkungen beim Computerspielen • Handyspiele sind nicht interessant. • Spiele ohne Board sind eher langweilig.
	121	Hat Step aerobic (Wii Fit) gespielt	Hat Step aerobic (Wii Fit) gespielt	

	123	Joggen (Wii Fit) ist lustig, weil der hin und wieder hinfällt, wenn du zu schnell bist. Es laufen auch Katzen und Hunde neben dir. Man kann es auch zu zweit spielen. Es ist lustig.	Joggen (Wii Fit) ist lustig, weil der hin und wieder hinfällt, wenn du zu schnell bist. Es laufen auch Katzen und Hunde neben dir. Man kann es auch zu zweit spielen.	Rolle des familiären Umfeldes - Familiäres Umfeld überwacht den Spielumfang Realer und virtueller Sport - Sehr guter Sportler - Schulsport - Fußball (r/v) - Stapaerobic (v/r) - Skifahren (r/v) - Baseball (r/v) - Schwimmen (r/v) - Tennis (r/v) - Snowboard (r/v) - Handball (r) - Schwimmen (r/v) - Wasserskifahren (r/v) - Joggen (r/v) - Reiten (r/v) - Skateboarden (v) - Autospiele (v) - Skispringen (v) - Schlagball (v) Computer und
	134	Wasserskifahren (Wii Sports) ist lustig weil du merkst, das das Board vibriert. Du siehst die Person und du weißt auch wann eine Welle kommt.	Wasserskifahren (Wii Sports) ist lustig weil du merkst, das das Board vibriert. Du siehst die Person und du weißt auch wann eine Welle kommt.	
	135	Bei Baseball (Wii Sports) muss man in die Hocke gehen, den Schläger halten, das macht der Computer automatisch.	Bei Baseball (Wii Sports) muss man in die Hocke gehen, den Schläger halten, das macht der Computer automatisch.	
	102	Du siehst eine reale Person (Animal Crossing) und kannst zum Beispiel die Haare verändern.	Du siehst eine reale Person (Animal Crossing) und kannst zum Beispiel die Haare verändern.	
	85	Du kannst Skispringen, da siehst du die Bewegung. Ist allerdings keine menschliche Figur. (Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen)	Du kannst Skispringen, da siehst du die Bewegung. Ist allerdings keine menschliche Figur. (Mario und Sonic bei den olympischen Winterspielen)	
	145	Ist viel besser, weil du dich mehr bewegen kannst. (Wii Sports Plus)	Ist viel besser, weil du dich mehr bewegen kannst. (Wii Sports Plus – Snowboarden)	
	149	Du musst mit den Beinen auf das Brett und mit der Konsole die Arme bewegen. (Wii - Schwimmen)	Spielsteuerung mit Armen und Beinen (Wii - Schwimmen)	
	143	Es gibt noch Stabhochsprung, Weitsprung – überhaupt Sprung.	Es gibt Sprungspiele (Leichtathletik).	
	144	Es gibt Schlagball	Es gibt Schlagball	
	146	Man fährt sehr real mit einem Snowboard, die Person sieht echt aus. Spielst aber nur mit einer Konsole. (Joan white)	Man fährt mit einem Snowboard, die Person sieht echt aus. Spielst aber nur mit einer Konsole. (Joan white)	
	159	Spielt sehr viele Sportspiele.	Spielt viele Sportspiele.	
	53	Die Stämme spielen ein Paar aus seiner Klasse	Die Stämme spielen Klassenkollegen	

	60	Man kann sich das Spiel Metin2 runterladen	Spiel Metin2 downloadbar	zwischenmenschliche Einflüsse
	68	Man bewegt mit den Händen auf dem Ipod touch das Spiel.	Spielsteuerung am Ipod touch durch die Hände	
Gefallen bei Computerspielen	42	Am liebsten hat er Abenteuerspiele, weil man immer in neue Welten kommt.	Neue Welten interessant.	• Gemeinsames spielen ist interessant. • Computerspiele sind Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation • Internet(spiele) können Plattform zwischenmenschlicher Kommunikation sein.
	77	Bei Wii Fit und Wii Sports siehst du nicht was du machst. Du bewegst nur die Objekte, siehst aber nicht die Figur.	Bei Wii Fit und Wii Sports siehst du nicht was du machst. Du bewegst nur die Objekte, siehst aber nicht die Figur.	
	79	Bei Wii Fit ist es gut, wenn du auf dem Wii Fit Board stehst	Wii Fit Balanceboard ist gut.	
	144	Auf der Wii kann man einen Avatar erstellen, der so wie du aussieht. Du kannst die Haare, Hautfarbe ändern. Das ist lustig	Personalisierung auf der Wii ist lustig.	
	152	Fifa 11 ist neu, funktioniert nicht mit dem Board und ist eher langweilig.	Fifa11 ist ohne Board und langweilig.	
	181	Es gefällt ihm dass man sich ein eigenes Leben erstellen kann.	2nd life ist gut.	
	182	Es gefällt ihm, dass der Computer oder die Konsole sagt was man machen muss.	Computer sagt was zu tun ist.	
	182	Es gefällt ihm, dass man selbst Entscheidungen treffen kann.	Kann selbst Entscheidungen treffen	
	208	Auf der Wii ist Tennis interessant, wenn mit einem Familienmitglied im Doppel gespielt wird.	Gemeinsames Tennisspielen ist interessant.	
	223	Du musst bei Metin2 töten, aber ohne Blut.	Ohne Blut töten	
	257	Jeder Charakter hat eine eigene Fähigkeit.	Nicht alle gleich.	
	255	Man kann sich „hinaufarbeiten“.	Man kann sich „hinaufarbeiten“.	
	278	Hat noch mehr Spiele, sind aber langweilig.	Hat noch mehr Spiele, sind aber langweilig.	
	527	Hat einfach Spaß am Spielen	Spaß am Spielen	
	280	Pokemon ist langweilig, weil man die eigene Person nicht sehen kann.	Eigene Person sehen ist wichtig.	
				Computer und individuelle Einflüsse • Möglicherweise eine Stärkung der Handmuskulatur • Computerspiele verdrängen Aufgaben

Zeit	167	Spielt sehr unterschiedlich, 0 – 5 Stunden die Woche.	Spielzeit ist variabel zwischen 0-5 Stunden pro Woche
	177	Spielt mehr Computer, Metin2	Spielt eher Rollenspiele.
Reden über Computerspiele	242	Es ist lustig mit dem Freund zu reden, weil du ihn im Spiel anflüstern kannst.	Reden im Spiel ist lustig.
	244	Wir reden auch in der Schule über das gemeinsame Spiel.	Über gemeinsame Spiele wird geredet.
	248	Spielinhalte werden besprochen.	Inhalte werden besprochen.
	264	Redet nicht über Wii Fit oder Wii Sport, weil das keinen interessieren würde, weil du niemanden treffen kannst.	Relevant für Gespräche sind die Möglichkeiten der Kommunikation
	265	Redet mit einer Freundin über Animal Crossing, weil man sich dort auch treffen und über ein Mikrofon unterhalten kann.	Relevant für Gespräche sind die Möglichkeiten der Kommunikation
Rolle	272	Ist der Kapitän im Fußball.	Ist Kapitän
Einfluss auf das Bewegungsverhalten	513	Glaubt nicht an große Veränderungen, auf sein Bewegungsverhalten	Einfluss auf Bewegungsverhalten gering.
	513	Hat Flanke beim Fußball gelernt.	Hat Flanke beim Fußball gelernt.
	514	Hat Würfe beim Baseball gelernt.	Hat Würfe beim Baseball gelernt.
Sport	523	Will nicht mehr Sport durch das Spiel machen.	Kein Einfluss auf den Umfang des Sporttreibens
Einfluss auf die Leistung	525	Glaubt nicht an einen Einfluss glaubt nicht an einen Einfluss auf die Leistung.	Kein Einfluss auf die Leistung beim Sporttreiben.
	525	Möglicherweise werden die Handmuskeln gestärkt.	Stärkung der Handmuskulatur.
Einfluss auf die sozialen Interaktionen	531	Nichts, weil sie nicht viel reden.	Keinen Einfluss auf soziale Interaktionen
Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	535	Vergisst auf Grund des Spiels an manche Dinge.	Computerspiele verdrängen Aufgaben.
Reales	326	Spielt Handball, Fußball und Baseball im Verein	Spielt Handball, Fußball und Baseball im

Sporttreiben			Verein	
Fußball	162	Trainiert 4 x Woche Fußball, hat nicht soviel Zeit	Trainiert 4 x Woche Fußball	
	185	Spielt seit 6 Jahren Fußball	Spielt seit 6 Jahren Fußball	
Stepaerobic	211	Hat Stepaerobic einmal probiert, ist eigentlich ganz lustig.	Hat 1x Stepaerobic ausprobiert.	
	213	Reflexe verloren, Mutter kann es am besten, weil sie in einem Club war.	Mutter im Stepaerobic am besten, weil sie in einem Club war.	
Tennis	198	Hat nur hin und her gepasst. Ist aber langweilig, weil keiner sich verletzt.	Hat nur hin und her gepasst, ist langweilig.	
Handball	185	Spielt seit 6 Jahren Handball	Spielt seit 6 Jahren Handball	
Skifahren	192	Fährt im Österreichcup mit.	Fährt im Österreichcup mit.	
Schulsport	187	Schulsport ist langweilig	Schulsport ist langweilig	
Schwimmen	189	Schwimmt gerne.	Schwimmt gerne.	
Baseball	288	Spielt seitdem er 5 ist Baseball.	Spielt seit langem Baseball	
	288	Spielt nur im Sommer, weil er im Winter Fußballtraining hat.	Spielt nur im Sommer Baseball, weil er im Winter Fußballtraining hat.	
	322	Hat einen Baseballtrainer und spielt in einem Verein.	Hat einen Baseballtrainer und spielt in einem Verein.	
Wasserskifahren	216	War schon oft Wasserskifahren (jeden Sommer)	War schon oft Wasserskifahren (jeden Sommer)	
Joggen	217	Muss jeden Samstag joggen gehen	Muss jeden Samstag joggen gehen	
Snowboarden	240	Wird jetzt öfter Snowboard fahren.	Wird jetzt öfter Snowboard fahren.	
Reiten	260	War schon mal reiten.	War schon mal reiten.	
Schaust du gerne zu?	233	Schaut gerne zu.	Schaut gerne zu.	
Schulnote	235	1+	1 +	
Siehst du dich als guten Sportler?	236	Sieht sich als guten Sportler	Sieht sich als guten Sportler	

10.1.5 Interview E

Alter	12	Ort	Schulskikurs, Seminarraum
Geschlecht	weiblich	Klasse, Schule	6. Schulstufe, Parhamerplatz

Leitfragen	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Kategorien
Allgemeine Computer-erfahrung	10	Spielt oft (jeden 2. Tag) bei einer Freundin PS3.	Spielt bei einer Freundin PS3.	Attraktivität der Computerspiele • Bewegt sich gerne vor der Wii • Lernt am Computer
	10	Spielt auf der Wii und am Computer.	Spielt auf der Wii und am Computer.	
	18	Hat ein Handy und einen Nintendo	Hat ein Handy und einen Nintendo	
	19	Benützt seit 3 Monaten die Wii ihres Bruders	Benützt die Wii ihres Bruders	
	23	Spielt mit ihrem Bruder auf der Wii	Spielt mit ihrem Bruder auf der Wii	
	33	Macht am Computer meist mehr als nur Emails checken.	Spielt auch am Computer, „umgeht die Mutter“.	Beschränkungen beim Computerspielen
	15	Handyspiel ist nur Zeitvertreib, ein seltsames Spiel	Handyspiel ist nur Zeitvertreib	
	41	Hat den Nintendo von einer Freundin geschenkt bekommen.	Hat den Nintendo von einer Freundin geschenkt bekommen.	Rolle des familiären Umfeldes • Mutter beschränkt Computerspielen • Benützt die Spielekonsole ihrer Geschwister. • Benützt die Spiele der Geschwister.
	50	Spielt Sportspiele, meistens Snowboardspiele.	Spielt Sportspiele, meistens Snowboardspiele.	
	54	Wii Sports macht Spaß.	Wii Sports macht Spaß.	
	54	Spielt Spiele des Bruders	Spielt Spiele des Bruders	
	64	Spielt Wildwasserpadeln	Spielt Wildwasserpadeln	
	66	Lieblingssport ist „normales Frisbee“	Lieblingssport ist „normales Frisbee“	
	70	Spielt oft Snowboard	Spielt oft Snowboard	
	72	Spielt Schwimmen	Spielt Schwimmen	
	74	Spielt auf der PS3 keine Sportspiele, sondern Missionsspiele.	Spielt auf der PS3 Missionsspiele	Realer und virtueller Sport • Macht gerne Sport
	79	Auf der PS3 machst du ein Foto von dir, und dann läuft ein Strichmaxi herum.	Auf der PS3 kann eine Strichfigur mit einem Passbild als Spielfigur dienen.	

	82	Spielt am Computer auch Sportspiele.	Spielt am Computer auch Sportspiele.	• Gute Sportlerin • Volleyball (r) • Badminton (r) • Einrad (r) • Waveboard (r) • Snowboard (r/v) • Skifahren (v) • Turnen (r) • Wasserski (r) • Kajak (r/v) • Frisbee (r/v) • Schwimmen (r/v) • Radfahren (r/v) • Hockey (r/v)
	85	Spielt am Computer Snowboard, Kartrennen und Friseurspiele.	Spielt am Computer Snowboard, Kartrennen und Friseurspiele.	
	88	Man kann am Computer auch Dinge lernen und setzt das meistens um.	Man kann am Computer Dinge lernen und umsetzen.	
	89	Hat ein Video von einem Strichmaxerl - Sprung gesehen und das in echt probiert.	Hat ein Video von einem Strichmaxerl - Sprung gesehen und das in echt probiert.	
Gefallen bei Computerspielen	118	Liebt, dass man sich bei der Wii bewegen kann.	Bewegt sich gerne auf der Wii	
	119	Mag es, dass man es zu 2. oder 3. spielen kann.	Spielt gerne gemeinsam	
	129	Spielt mit ihrem 24 jährigen Bruder.	Spielt mit ihrem 24-jährigen Bruder.	
Zeit	99	Spielt durchschnittlich etwa 30 Minuten am Tag	Spielt etwa 30 Minuten am Tag	
	109	Spielt 45 min x Woche Wii Spiele	Spielt 45 min x Woche Wii Spiele	
Reden über Computerspiele	137	Redet in der Schule über Spiele	Redet in der Schule über Spiele	
	139	Reden über neue Spiele, die sie haben und über ihren Spielstand.	Reden über neue Spiele und über ihren Spielstand.	
	147	Tauscht mit ihrer Cousine gegenseitig Tipps aus.	Tauschen gegenseitig Tipps aus.	
Denken an Spiele	401	Denkt an Spiele, wenn ihr in der Schule fad ist.	Denkt an Spiele, wenn ihr fad ist.	Computer und zwischenmenschliche Einflüsse • Gemeinsames spielen ist interessant • Computerspiele sind Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation • Gemeinsames spielen kann Freundschaften fördern.
	405	Denkt an Inhalte von Sportcomputerspielen.	Denkt an Inhalte von Sportcomputerspielen.	
	405	Denkt auch außerhalb der Schule an Spiele.	Denkt auch außerhalb der Schule an Spiele.	
Einfluss auf das Bewegungsverhalten	355	Lehrer sagen nur das, was sie im Spiel auch machen.	Lehrer wiederholen Inhalte aus den Spielen.	
	367	Will den Sport, den sie sieht, ausprobieren.	Computer animieren zum Sport	
Einfluss auf die Leistung	370	Glaubt an Vorteile durch die Spiele.	Glaubt an Vorteile durch die Spiele.	
Einfluss auf die sozialen Interaktionen	395	Glaubt an keinen Einfluss auf soziale Interaktionen	Glaubt an keinen Einfluss auf soziale Interaktionen	
Einfluss außerhalb vom	409	Glaubt an keinen Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	Glaubt an keinen Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	

Sporttreiben				Computer und individuelle Einflüsse • Spiele begleiten den Alltag. • Glaubt an Vorteile durch Computerspiele • Computerspiele können zu realen Sport animieren.
Volleyball	154	Macht Volleyball	Macht Volleyball	
Badminton	156	Macht Badminton	Macht Badminton	
Einrad	158	Fährt gerne Einrad	Fährt gerne Einrad	
Waveboard	160	Fährt Waveboard	Fährt Waveboard	
Snowboard	162	Fährt Snowboard	Fährt Snowboard	
	217	Hat das Computerspiel zuerst gespielt.	Hat das Computerspiel zuerst gespielt.	
Skifahren	164	Fährt Ski	Fährt Ski	
Turnen	166	War früher Turnen, Akrobatik – „Zirkuschaos“ mit Tuch klettern, jonglieren	War früher Turnen, Akrobatik – „Zirkuschaos“ mit Tuch klettern, jonglieren	
Wasserski	170	Ist noch nicht Wasserski gefahren	Ist noch nicht Wasserski gefahren	
Kajak	173	War auf der Donau Kajak fahren, kein Wildwasser	War auf der Donau Kajak fahren, kein Wildwasser	
	214	Hat Sport zuerst gemacht.	Hat Sport zuerst gemacht.	
Frisbee	175	Beim Wandern mitgenommen und gespielt.	Beim Wandern gespielt.	
	217	Hat Sport zuerst gemacht.	Hat Sport zuerst gemacht.	
Schwimmen	176	Mit der Schule und mit einer Freundin 1 – 2 x im Monat	Mit der Schule und mit einer Freundin 1 – 2 x im Monat	
	218	Hat Sport zuerst gemacht.	Hat Sport zuerst gemacht.	
Radfahren	181	Fährt mit Freunden oder Vater Fahrrad	Fährt mit Freunden oder Familie Fahrrad	
	219	Hat Sport zuerst gemacht.	Hat Sport zuerst gemacht.	
Sozialer Sport	184	Mag Sport in der Gruppe, Sport alleine ist fad.	Mag Sport in der Gruppe.	
Rolle	189	Mitläufer, eher zurückstehend.	Mitläufer, eher zurückstehend.	
Machst du gerne Sport?	192	Macht gerne Sport	Macht gerne Sport	
Schaust du gerne zu?	194	Schaut gerne zu, hat keinen Fernseher.	Schaut gerne zu, hat keinen Fernseher.	
	200	Schaut im Internet Sportvideos.	Schaut im Internet Sportvideos.	
Schulnote	203	1, weil sie mitmacht, es ihr Spaß macht.	1, weil sie mitmacht, es ihr Spaß macht.	
Siehst du dich als gute Sportlerin	207	Sieht sich als gute Sportlerin.	Sieht sich als gute Sportlerin.	

10.1.6 Interview F

Alter	11	Ort	Schulskikurs, Speisesaal
Geschlecht	männlich	Klasse, Schule	6. Schulstufe, Parhamerplatz

Leitfragen	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Kategorien
Allgemeine Computererfahrung	20	Hat seit 1 ½ Jahren die Xbox360 und spielt viele Sportspiele, Fußball, American Football, Baseball, ein paar Autospiele und Snowboarden.	Hat seit 1 ½ Jahren die Xbox360 und spielt viele Sportspiele, Fußball, American Football, Baseball, ein paar Autospiele und Snowboarden.	Attraktivität/Funktion der Computerspiele • Es ist interessant, wenn man was lernt. • Sieht Tricks bei Sportarten • Spielinteresse sinkt mit Fortdauer des Spiels.
	155	Hat auf der Xbox360 nur den Controller und keine Kamera	Hat auf der Xbox360 nur den Controller und keine Kamera	
	22	Benützt den Laptop nicht zum Spielen, nur für Emails und Internet.	Spielt nicht mit Laptop	
	26	Wenn er spielt, spielt er auf der Xbox360	Spielt meistens auf der Xbox360	
	28	Spielt auf der PSP Baseball, American Football, Fußball, Basketball	Spielt auf der PSP Baseball, American Football, Fußball, Basketball	
	43	Spielt nicht auf dem Handy	Spielt nicht auf dem Handy	Beschränkungen beim Computerspielen • Spielinteresse sinkt mit Fortdauer des Spiels. • Mitspieler müssen gleiches, oder ähnliches Wissen, über das Spiel haben und gleich alt sein.
	45	Hat auf dem Nintendo Action, Spaß und Geschicklichkeitsspiele gespielt, wie z.B. Mario aber auch ein Fußballspiel	Hat auf dem Nintendo Action, Spaß und Geschicklichkeitsspiele gespielt, wie z.B. Mario Fußball	
	16	Hat den Nintendo verloren.	Nintendo verloren	
Gefallen bei Computerspielen	62	Es gefällt ihm gut, dass man davon lernen kann, weil die Sichtperspektive gut ist.	Man lernt von Computerspielen Bewegungen, weil die Sichtperspektive gut ist.	Rolle des familiären Umfeldes
	63	Man sieht den Rücken der Person, als wär man hinter der Person	Sichtperspektive: Steht hinter der Person	
	64	Durch die Sichtperspektive kann man sehen wie sie Tricks zum Ausweichen beim American Football oder beim Fußball machen.	Sieht Tricks bei Sportarten	

Zeit	51	Während der Fußballsaison spielt er 4 – 5 Stunden in einer Woche.	Spielt 4 – 5 Stunden im Durchschnitt	• Unterstützen Kinder beim Erwerb der Computerspiele. • Familiäres Umfeld beschränkt das Spielverhalten • Familie betreibt mit ihm Sport
	60	Wenn er Zeit hat schaut er fern und spielt 6 Stunden Xbox360.	Spielt bis 6 Stunden in Ferien	
Gegen Computerspielen	68	Seine Mutter hat etwas dagegen das er länger spielt.	Spielverhalten wird familiär eingeschränkt.	Realer und virtueller Sport • Macht gerne Sport • Guter Sportler • Fußball (r/v) • American Football (r/v) • Ski (r/v) • Baseball (r/v) • Basketball (r/v) • Tennis (r) • Snowboard (r/v) Computer und zwischenmenschliche Einflüsse • Gemeinsames spielen ist nur dann interessant, wenn die
	69	Nach ein paar Spielen wird es fad, dann wird das Spiel gewechselt oder aufgehört.	Ein Spiel wird nach längerer Spieldauer langweilig.	
Soziales Computerspielen	72	Er spielt sowohl alleine als auch gemeinsam mit Gleichaltrigen.	Spielt gemeinsam mit gleichaltrigen und alleine	
	79	Bei American Football und Baseball wissen die Leute oft nicht wie es geht und dann kann man nicht ernst spielen.	Wissen notwendig für ernstes Spiel	
	81	Bei Fußball und Snowboarden mag er es mehr wenn man zu zweit spielt.	Spielt Fußball und Snowboarden gemeinsam.	
	77	Die Mitspieler sind gleich alt.	Mitspieler sind gleich alt	
Denken an die Computerspiele	372	Denkt nicht an Computerspiele	Denkt nicht an Computerspiele	
Reden über Computerspiele	83	Er redet manchmal über die Spiele wie gut man gespielt hat oder was man gemacht hat.	Führt Gespräche über Spielerfahrungen und Spielerfolg	
Erwerb der Computerspiele	149	Er hat sich schon eher für die Spiele entschieden, bekommt sie zu Weihnachten.	Wünscht und bekommt Spiele	
	154	Wünscht sich Sportspiele oder manchmal Autospiele	Wünscht sich Sportspiele oder manchmal Autospiele	
Einfluss auf das Bewegungsverhalten	349	Bewegt sich nicht anders. Es werden aber Sachen ausprobiert. Spiele haben bei Taktiken geholfen.	Probiert aus, Taktiken helfen.	
Einfluss auf die Leistung	360	Vor- und Nachteile. Vor dem Computer sitzen ist nicht so gut wie sich draußen bewegen. Aber Vorteil, weil man Spielzüge erstellen kann.	Vorteile und Nachteile auf die Leistung beim Sport	

Einfluss auf die sozialen Interaktionen	365	Nein, keine Einflüsse auf soziale Interaktionen	Keine Einflüsse auf soziale Interaktionen	Spieler gleiches oder ähnliches Wissen über die Spiele haben, und gleich alt sind. - Computerspiele sind Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation Computer und individuelle Einflüsse - Haben Vor- und Nachteile.
Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	375	Würde lieber Xbox360 spielen als lesen. Weiß aber nicht ob es sonst Einflüsse gibt, wenn er etwas anderes macht.	Andere Aktivitäten werden eingeschränkt, würde lieber spielen.	
Fußball	89	Spielt 4 – 5 mal pro Woche Fußball im Verein	4 – 5 x pro Woche Fußball	
Amerika	100	Hat früher 2 Jahre in Amerika gewohnt und kann deswegen Baseball und Football	Hat früher in Amerika gewohnt und kann deswegen Baseball und Football	
	139	Hat in Amerika mit Baseball und dann mit Football begonnen.	Hat in Amerika mit Baseball und dann mit Football begonnen.	
American Football	99	Hat schon oft American Football gespielt	Spielt oft American Football	
Skifahren	111	Früher fast jedes 2. Wochenende, hatten dort eine Wohnung	Früher fast jedes 2. Wochenende	
Baseball	99	Hat schon oft Baseball gespielt	Spielt oft Baseball	
	101	Spielt reales Baseball mit seinem Vater	Spielt reales Baseball mit seinem Vater	
	102	Hat Baseball in Amerika gelernt	Hat Baseball in Amerika gelernt	
Basketball	114	Spielt oft Basketball, sie haben einen Basketballkorb zuhause	Spielt oft Basketball, haben einen Basketballkorb zuhause	
Tennis	117	Spielt in Florida mit der Oma Tennis, spielt aber nicht Computertennis.	Spielt in Florida Tennis, spielt aber nicht virtuelles Tennis.	
Snowboard	110	Fährt Snowboard	Fährt Snowboard	
Virtuell/Echt	143	Hat alle Sportarten als erstes real gemacht, mit der Ausnahme von Snowboarden	Hat alle Sportarten als erstes real gemacht, außer Snowboarden	
Machst du gerne Sport?	121	Macht gerne Sport	Macht gerne Sport	
Schaut du gerne zu?	123	Schaut gerne zu	Schaut gerne zu	
Schulnote	130	Glaubt hat eine 1 in Bewegung und Sport weil er sich dafür interessiert und weil es ihm Spaß macht.	1, interessiert sich für Sport, Spaß	

Siehst du dich als guten Sportler?	132	Sieht sich als guten Sportler	Sieht sich als guten Sportler	
Rolle	135	Ist eher der Anführer oder Kapitän.	Anführer	
	282	Ist Ersatzkapitän bei im Fußball	Ersatzkapitän	

10.1.7 Interview G

Alter	11	Ort	Schulskikurs, Seminarraum
Geschlecht	Weiblich	Klasse, Schule	6. Schulstufe, Parhamerplatz

Leitfragen	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Kategorien
Allgemeine Computer-erfahrung	6	Haben einen Laptop, Nintendo, Iphone, Gameboy, Xbox360, Playstation und eine Wii.	Haben einen Laptop, Nintendo, Iphone, Gameboy, Xbox360, Playstation und eine Wii.	Attraktivität der Computerspiele - Auf der Wii (spielabhängig) kann man Sportarten lernen. Beschränkungen beim Computerspielen - Schule hat Vorrang. Rolle des familiären Umfeldes - Mutter beschränkt Computerspielen - Als große Schwester spielt sie mit ihren Brüdern, sowohl am Computer als auch beim Sport.
	23	Hat die Wii seit einem Monat und spielt viele Sportspiele: Bowling, Basketball, Tennis, Golf, Baseball, Frisbee, Snowboarden	Spielt Sportcomputerspiele	
	25	Laptop ist für Hausübungen und Internetgebrauch, manchmal auch Spiele auf spiele.com	Laptop für Schule und Internet da	
	49	Sichtperspektive bei Abenteuerspielen ist einstellbar.	Sichtperspektive bei Abenteuerspielen ist einstellbar.	
	33	Spielt auf dem Iphone.	Spielt auf dem Iphone.	
	54	Spiele auf der Xbox360 und Playstation gehören ihrem Bruder, aber sie spielt auch damit.	Spielt mit Konsolen ihres Bruders	
	54	Spielt Fußball auf der Playstation und Xbox360.	Spielt Fußball auf der Playstation und Xbox360.	
	93	Haben kein Balanceboard fürs Snowboarden.	Kein Balanceboard für Wii	
	102	Hat Basketball auf der Wii gespielt, man lernt aber nicht grad viel.	Basketball auf der Wii nicht lernförderlich.	
Gefallen bei Computerspielen	61	Auf der Wii gefällt ihr, das man bei manchen Spielen (Tennis) wirklich was lernt.	Auf der Wii kann man Sportarten lernen.	
Zeit	65	Spielzeit nur am Wochenende und manchmal freitags.	Spielt nur an Wochenenden	

	66	Schularbeiten, Prüfungen und Hausübungen haben Vorrang	Schule hat Vorrang.	Realer und virtueller Sport • Macht gerne Sport • Gute Sportlerin • Basketball (r/v) • Fußball (r/v) • Tennis (r/v) • Minigolf/Golf (r/v) • Baseball (v) • Frisbee (r/v) • Snowboarden (r/v) • Bowling (r/v) • Skifahren (v) • Rodeln (v)
	68	Spielt 4 – 5 Stunden pro Woche.	Spielt 4 – 5 x pro Woche	
Denken an Spiele	338	Denkt nicht an die Spiele	Denkt nicht an Spiele	
Gegen Spiele	87	Mutter meint, sie sollen nicht zu lange spielen, weil das nicht gut für die Augen ist.	Zu lange spielen ist nicht gut.	
	87	Mutter will nicht, dass jeden Tag gespielt wird.	Nicht jeden Tag spielen.	
Soziales Spielen	72	Spielt mit ihrem Bruder, sonst ist es langweilig.	Spielt mit ihrem Bruder, sonst ist es langweilig.	
	72	Spielt mit dem Nintendo alleine.	Spielt mit dem Nintendo alleine.	
	75	Spielt die Wii zu zweit.	Spielt die Wii zu zweit.	
	78	Spielt mit ihrem 9-jährigen Bruder Fußball und die schwierigen Spiele.	Spielt mit ihrem 9-jährigen Bruder Fußball und die schwierigen Spiele.	
	79	Spielt mit ihrem 7-jährigen Bruder immer Autorennen und hilft ihm dabei.	Spielt mit ihrem 7-jährigen Bruder Autorennen und hilft ihm dabei.	
Einfluss auf das Bewegungsverhalten	314	Glaubt nicht an einen Einfluss	Glaubt nicht an einen Einfluss	Computer und zwischenmenschliche Einflüsse • Gemeinsames spielen ist interessant
	320	Probiert Bewegungen in echt aus, wenn es ihr auf der Wii gefällt.	Probiert Bewegungen in echt aus, wenn es auf der Wii gefällt.	
Einfluss auf die sozialen Interaktionen	334	Glaubt nicht an einen Einfluss auf soziale Interaktionen.	Glaubt nicht an einen Einfluss auf soziale Interaktionen.	Computer und individuelle Einflüsse • Bewegungen werden durch Wii animiert.
Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	341	Glaubt nicht an einen Einfluss außerhalb vom Sporttreiben.	Glaubt nicht an einen Einfluss außerhalb vom Sporttreiben.	
Basketball	108	Spielt Basketball in der Schule, bald auch im Verein	Spielt Basketball in der Schule	
	149	Hat Basketball zuerst in echt ausprobiert.	Hat Basketball zuerst in echt ausprobiert.	
Fußball	104	Spielt mit ihrem Bruder manchmal Fußball.	Spielt mit ihrem Bruder Fußball.	
	151	Hat Fußball zuerst in echt ausprobiert.	Hat Fußball zuerst in echt ausprobiert.	
Bowling	134	War schon mal Bowling spielen.	War schon mal Bowling spielen.	
	154	Hat Bowling zuerst in echt ausprobiert.	Hat Bowling zuerst in echt ausprobiert.	

Tennis	136	Spielt manchmal Tennis	Spielt manchmal Tennis	
	156	Hat Tennis zuerst virtuell ausprobiert.	Hat Tennis zuerst virtuell ausprobiert.	
Minigolf	140	Golfen nicht, aber Minigolf.	Golfen nicht, aber Minigolf.	
Baseball	142	Hat noch nie Baseball gespielt	Hat noch nie Baseball gespielt	
Frisbee	144	Hat schon mal Frisbee gespielt.	Hat schon mal Frisbee gespielt.	
Snowboarden	--	Boardet in meiner Gruppe als Anfängerin.	Boardet in meiner Gruppe als Anfängerin.	
	171	Hat Snowboardspiele nur zugesehen, sind voll langweilig, weil man nur mit dem Controller steuert.	Snowboardspiele sind langweilig, weil man nur mit dem Controller steuert.	
Rolle	132	Hat beim Basketball eine Trainerin.	Hat beim Basketball eine Trainerin.	
Machst du gerne Sport?	109	Macht gerne Sport.	Macht gerne Sport.	
Schaust du gerne zu?	111	Eigentlich schon, manchmal ist es aber langweilig.	Eigentlich schon, manchmal ist es aber langweilig.	
Siehst du dich als gute Sportlerin?	123	„Es geht“	Gute Sportlerin	
Schulnote	121	2, weil kein Spagat, weniger Körperspannung.	2, weil kein Spagat, weniger Körperspannung.	
Sozialer Sport	124	Macht Sport lieber gemeinsam, man hat viel mehr Spaß.	Macht Sport lieber gemeinsam, man hat viel mehr Spaß.	

10.1.8 Interview H

Alter	12	Ort	Schulskikurs, Seminarraum
Geschlecht	Männlich	Klasse, Schule	P2, Montessori

Leitfragen	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Kategorie
Allgemeine Computer-erfahrung	8	Hat seit 2 Jahren eine Wii, spielt aber nicht oft, manchmal mit Freunden.	Spielt manchmal mit Freunden auf der Wii	Attraktivität der Computerspiele • Sportspiele sind interessant • Spiele müssen gut aufgebaut, leicht zu bedienen und trotzdem kompliziert sein. • Spiele sind Zeitvertreib. • Gute Spiele werden weiterempfohlen.
	12	Das letzte Mal vor 3 Jahren mit dem Nintendo gespielt	Spielt nicht mehr Nintendo	
	15	Hat früher viel mit dem Iphone4 gespielt, bis es ihm gestohlen wurde.	Spielt mit Iphone	
	17	Auf dem Ipod laufen die Spiele langsamer und es ist nicht mehr so wie früher, deswegen spielt er nicht so oft.	Spiele müssen glatt laufen.	
	21	Hat früher auf dem Laptop Lernspiele gespielt.	Spielt Lernspiele	
	44	Schaut auf dem Laptop eher Videos.	Schaut Videos	
	44	Wenn er am Laptop spielt, dann Browsergames auf Miniclip.com	Spielt „kleine“ Spiele	
	54	Hat 2 alte Sportcomputerspiele (Fußball, Tennis), die nicht mehr funktionieren.	Hat schon lange Sportspiele	Beschränkungen beim Computerspielen • Spielinteresse sinkt abhängig mit dem Spiel und mit
	65	Spielt am Laptop Eishockey und Skifahren	Skifahren und Eishockey	
	67	Spielt auf dem Nintendo Basketball	Spielt auf dem Nintendo Basketball	
	67	Spielt auf der Wii: Wii Play, Wii Sports mit Boxen, Tennis, Golfen, Baseball, Tischtennis, Bowling	Spielt auf der Wii: Wii Play, Wii Sports mit Boxen, Tennis, Golfen, Baseball, Tischtennis, Bowling	

	88	Hat auf der Playstation2 ein Olympic Game für Sommer und Winter mit sehr vielen Sportarten: Sprinten, Schießen, Tontaubenschießen, Eishockey, Hammerwerfen, Speerwerfen, Tennis und noch viele mehr.	Hat ein Olympic Game für Sommer und Winter mit sehr vielen Sportarten	Fortdauer des Spiels. - Wird ein Spiel langweilig, wird es gewechselt. Rolle des familiären Umfeldes - Unterstützen Kinder beim Erwerb der Computerspiele. - Familie betreibt mit ihm Sport Realer und virtueller Sport - Sport gehört zum Leben. - Macht gerne Sport - Guter Sportler - Judo (r) - Tennis (r/v) - Schwimmen (r/v) - Golf (r/v) - Tischtennis (r/v) - Skifahren (r/v) - Snowboarden (r/v) - Fußball (r/v) - Eislaufen (r) - Hochseilgarten (r) - Radfahren (r) - Baseball (r/v) - Bowling (r/v)
	10	Benützt die Playstation2 nur mehr als DVD Player	Benützt die Playstation2 nur mehr als DVD Player	
	97	Hat am Nintendo auch Tennis.	Hat am Nintendo auch Tennis.	
	100	Hat zwischen 200 und 300 Apps am Ipod/Iphone.	Hat viele kleine Spiele.	
	101	Hat Kontakt zu anderen Application Usern.	Hat Kontakt zu anderen Application Usern.	
	119	Bei den Apps spielt man immer was anderes, selten das ein Spiel länger gespielt wird. Das wird langweilig.	Wenn ein Spiel langweilig wird es gewechselt.	
	214	Spielt gerne Golf am Iphone	Spielt gerne Golf am Iphone	
	222	Hat ein gutes Billardspiel am Iphone.	Hat ein gutes Billardspiel am Iphone.	
	133	Sportcomputerspiele sind lustig.	Sportcomputerspiele sind lustig.	
	134	Macht es zum Zeitvertreib	Spiele sind Zeitvertreib.	
Gefallen bei Computerspielen	135	Spielt gerne ein Spiel, dass gut aufgebaut, leicht zu bedienen aber trotzdem kompliziert ist.	Spielt gerne Spiele, die gut aufgebaut, leicht zu bedienen aber trotzdem kompliziert sind.	
Zeit	144	Spielt auf dem Computer, Wii und Playstation 3 Stunden pro Woche.	Spielt auf dem Computer, Wii und Playstation 3 Stunden x Woche.	
	147	Hat früher auch viele Facebook-Spiele gespielt. Am Anfang macht es Spaß, dann ist es ein Blödsinn.	Spiele machen am Anfang Spaß und werden dann langweilig.	
	150	Hat am Iphone/Ipod etwa 5 – 6 Stunden gespielt.	Spielt 5 – 6 Stunden x Woche	
	154	Meistens nebenbei in öffentlichen Verkehrsmittel, außer bei speziellen Spielen auch intensiver.	Spielt nebenbei als Lückenfüller	
Soziales spielen	158	Spielt gerne gegen andere Spieler, weil es am meisten Spaß macht.	Spielt gerne gegen andere Spieler.	

	163	Spielt sowohl Face-to-face als auch über Internet, je nach Bedingungen.	Spielt sowohl Face-to-face als auch über Internet	• Basketball (r/v) • Billard (r/v) • Boxen (r/v) • Waveboard (r) • Eishockey (v)
	173	Hat schon mit Freunden gemeinsam zu Hause gespielt.	Spielt auch zu Hause gemeinsam mit Freunden.	
Reden über Computerspiele	165	Redet mit anderen über Spiele, wenn man sie weiterempfiehlt.	Redet über weiterempfohlene Spiele	
	167	Redet auch über Sportcomputerspiele, wenn sie gut sind.	Redet über gute Spiele	
	169	Redet bei Sportcomputerspielen über die Grafik, wie das Spiel aufgebaut ist, ob es Spaß macht.	Redet bei Sportcomputerspielen über Grafik, Spielaufbau und Spaßfaktor.	
Denken an Spiele	485	Denkt an die Spiele und deren Erwerb.	Denkt an die Spiele und deren Erwerb.	
Erwerb der Computerspiele	319	Hat früher einen Itunes-Gutschein geschenkt bekommen, kauft sich jetzt selbst einen Itunes-Gutschein	Früher beschenkt, jetzt selbstständig erworben.	
Einfluss auf das Bewegungsverhalten	464	Glaubt nicht an einen Einfluss auf das Bewegungsverhalten.	Glaubt nicht an einen Einfluss auf das Bewegungsverhalten.	
	466	Glaubt an kleine Vorteile durch das Computerspielen beim Golfen.	Glaubt an kleine Vorteile durch das Computerspielen beim Golfen.	
	471	Macht nicht mehr Sport auf Grund der Spiele.	Macht nicht mehr Sport auf Grund der Spiele.	
Einfluss auf die Leistung	474	Wenn er in der Nacht spielt, und am nächsten Tag müde zum Tennis kommt.	Spielen beeinflusst den Schlafumfang.	Computer und zwischenmenschliche Einflüsse • Gemeinsames spielen ist interessant • Gegeneinander spielen ist interessant. • Computerspiele sind Inhalt zwischenmenschlicher Kommunikation
Einfluss auf die sozialen Interaktionen	481	Man sieht in den Computerspielen nicht, wie sie sich benehmen.	Keine sozialen Interaktionen wahrnehmbar.	
Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	491	Glaubt an keinen Einfluss außerhalb vom Sporttreiben, oder er merkt es nicht.	Merkt keinen Einfluss der Spiele	
Judo	177	Hat Judo ein bisschen aufgehört.	Hat Judo ein bisschen aufgehört.	
	271	Hat Physiotherapie und kann derzeit kein Judo machen.	Hat Physiotherapie und kann kein Judo machen.	
Tennis	229	Spielt in letzter Zeit mehr Tennis, weil die	Spielt in letzter Zeit mehr Tennis, weil die	Computer und individuelle Einflüsse • Spiele begleiten den Alltag. • Spiele beeinflussen den Schlafumfang

		Makkabiade in Wien stattfindet.	Makkabiade in Wien stattfindet.	
	232	Trainiert 3-4 x pro Woche Tennis	Trainiert 3-4 x pro Woche Tennis	
	254	Geht mit einer Freundin Tennis spielen, früher auch mit Mutter und Vater.	Geht mit einer Freundin Tennis spielen, früher auch mit Mutter und Vater.	
	498	Hat mit 4 Jahren zum Tennisspielen begonnen – zuerst real.	Hat mit 4 Jahren zum Tennisspielen begonnen – zuerst real.	
Schwimmen	224	Ist in einem Schwimmverein und hat eine Trainerin.	Hat eine Trainerin im Schwimmverein.	
	293	Kennt ein langweiliges Schwimmspiel.	Kennt ein langweiliges Schwimmspiel.	
Golf	210	Hat ein 37er Handicap, Tendenz sinkend.	Hat ein 37er Handicap, Tendenz sinkend.	
	252	Geht mit seinem Vater Golfen.	Geht mit seinem Vater Golfen.	
	295	Hat zuerst in echt gegolft.	Hat zuerst in echt gegolft.	
Tischtennis	178	Hat eine Freundin, die Jugendtischtennismeisterin von Österreich ist und spielt gerne mit ihr.	Spielt gerne mit einer Freundin.	
	299	Hat zuerst in echt Tischtennis gespielt.	Hat zuerst reales Tischtennis gespielt.	
Skifahren	272	Fährt lieber in der Gruppe Ski	Fährt lieber in der Gruppe Ski	
	301	Ist zuerst in echt Ski gefahren.	Ist zuerst real Ski gefahren.	
Snowboarden	183	War schon mal Snowboarden, aber ist kein „Snowboardtyp“.	War schon mal Snowboarden, aber ist kein „Snowboardtyp“.	
	303	Hat zuerst virtuell geboardet.	Hat zuerst virtuell geboardet.	
Fußball	277	Spielt manchmal Fußball, ist aber kein guter Fußballspieler.	Spielt manchmal Fußball, ist aber kein guter Fußballspieler.	
	304	Hat Fußball zuerst in echt gespielt.	Hat Fußball zuerst real gespielt.	
Eishockey	191	Spielt nicht Eishockey	Spielt nicht Eishockey	
Eislaufen	193	Geht oft Eislaufen.	Geht oft Eislaufen.	
Hockey	199	Hat Hockey einmal bei einem Camp gespielt, als er 5 Jahre alt war.	Hat Hockey einmal bei einem Camp gespielt, als er 5 Jahre alt war.	
Hochseilgarten	203	Mag die Schwierigkeiten im Hochseilgarten, macht es so oft wie möglich.	Mag die Schwierigkeiten im Hochseilgarten, macht es so oft wie möglich.	

Radfahren	205	Fährt so oft wie möglich Rad, ist schön und anstrengend.	Fährt so oft wie möglich Rad.
Baseball	213	Hat schon mal Baseball am Camp gespielt.	Hat schon mal Baseball am Camp gespielt.
	308	Hat zuerst virtuell Baseball gespielt, und das letzte Mal vor 2 Jahren ein oder 2 mal gespielt.	Hat zuerst virtuell Baseball gespielt, und das letzte Mal vor 2 Jahren ein oder 2 mal gespielt.
Bowling	216	War schon öfters Bowling spielen.	War öfters Bowling spielen.
	221	Spielt mit der Oma immer Bowling.	Spielt mit der Familie Bowling.
	311	Hat zuerst Bowling in echt gespielt.	Hat zuerst Bowling real gespielt.
Basketball	221	Spielt gerne Basketball	Spielt gerne Basketball
	313	Hat zuerst Basketball in echt gespielt.	Hat zuerst Basketball real gespielt.
Billard	223	Spielt mit der Oma Billard.	Spielt mit der Familie Billard.
	315	Weiß nicht was er zuerst gemacht hat, schätzt es etwa gleichzeitig ein.	Weiß nicht was er zuerst gemacht hat, schätzt es etwa gleichzeitig ein.
Boxen	236	War schon mal Boxen	War schon mal Boxen
	297	Hat zuerst virtuell geboxt.	Hat zuerst virtuell geboxt.
Waveboard	240	Fährt gerne Waveboard	Fährt gerne Waveboard
Sozialer Sport	267	Sportabhängig, Tendenziell macht Sport lieber gemeinsam.	Sportabhängig, Tendenziell macht Sport lieber gemeinsam.
Rolle	277	Rolle ist abhängig vom Könnensstand. (Fußball – Mitläufer; Basketball, Tennis – Antreiber)	Rolle ist abhängig vom Könnensstand. (Fußball – Mitläufer; Basketball, Tennis – Antreiber)
Machst du gerne Sport?	197	Zeitplan ist voll, es geht sich kein anderer Sport aus.	Es geht sich kein anderer Sport aus.
	223	Das Problem ist, ich kann nicht alles machen, weil ich habe einen Zeitplan.	Zeitplan ist voll.
	247	Macht gerne Sport.	Macht gerne Sport.
	257	Macht den Sport freiwillig. Sport gehört zum Leben, ohne Sport ist es langweilig.	Macht den Sport freiwillig. Sport gehört zum Leben, ohne Sport ist es langweilig.
Schaust du gerne	262	Schaut gerne zu.	Schaut gerne zu.

zu?	262	Wenn man Tennis kann, kann man auch viel beim zuschauen dazulernen.	Wenn man Tennis kann, kann man auch viel beim zuschauen dazulernen.	
Schulnote	264	Hat keine Note im Sport	Hat keine Note im Sport	
Siehst du dich als guten Sportler?	265	Sieht sich als guten Sportler	Sieht sich als guten Sportler	

10.1.9 Interview I

Alter	11	Ort	Schulskikurs, Seminarraum
Geschlecht	Männlich	Klasse, Schule	P2, Montessori

Leitfragen	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Kategorie
Allgemeine Computer-erfahrung	7	Xbox360 ist vom kleinen Bruder beschlagnahmt.	Xbox360 besetzt kleiner Bruder	Attraktivität der Computerspiele • Spiele machen Spaß
	24	Haben die Xbox360 zu Weihnachten bekommen.	Xbox360 zu Weihnachten bekommen	
	15	Hat seit mehreren Jahren einen Computer	Hat seit mehreren Jahren einen Computer	
	19	Der Vater hat die Wii den Geschwistern geschenkt.	Wii gemeinsam bekommen.	Beschränkungen beim Computerspielen • Das Warten und Absprechen mit anderen menschlichen Spielern ist langweilig
	28	Hat mit 10 ½ Jahren aufgehört Gameboy zu spielen	Hat aufgehört Gameboy zu spielen	
	32	Zappet am Computer zwischen Onlinespielen und youtube hin und her.	Zappet am Computer zwischen Onlinespielen und youtube hin und her.	
	34	Sucht Spiele die Spaß machen.	Sucht Spiele die Spaß machen	
	36	Spielt unterschiedliche Onlinespiele auf Miniclip.com am Computer	Spielt verschiedene Browsergames am Computer	Rolle des familiären Umfeldes • Unterstützen Kinder beim Erwerb der Computerspiele. • Familie beschränkt die Computerspielzeit • Familie spielt gelegentlich reales Fußball.
	41	Spielt gerne Warcraft 3.	Spielt Warcraft 3	
	50	Haben aufgehört auf der Wii zu spielen.	Haben aufgehört auf der Wii zu spielen.	
	53	Sein jüngerer Bruder besetzt oft den Fernseher und spielt brutale Spiele für 18-jährige: Ironman, Batman, Assassins creed, ...	Jüngerer Bruder besetzt Fernseher mit brutalen Spielen.	
	59	Haben seit 3 Jahren Wii Sports.	Spielen Wii Sports.	
	60	Hat zu seinem Geburtstag ein Tennisspiel bekommen.	Hat Tennisspiel bekommen.	
	62	Tennisspiel hat nicht funktioniert, haben den Ball nie getroffen.	Tennisspiel funktioniert nicht.	

	65	Am meisten hat ihm Boxen und Golf auf der Wii gefallen.	Spielt am liebsten Boxen und Golf.	Realer und virtueller Sport • Sport gehört dazu • Kein guter Sportler • Fußball (r) • Bowling (r/v) • Radfahren (r/v) • Schulsport (r) • Schwimmen (r) • Laufen (r) • Tennis (r/v) • Boxen/Raufen (r/v) • Golf (v) • Fitnessübungen (r)
	66	Bowling auf der Wii war auch lustig.	Spielt Bowling	
	70	Haben sich auch Spiele ausgeborgt, kann sich aber an keines mehr erinnern.	Haben sich Spiele ausgeborgt, können sich aber nicht mehr an Spiele erinnern.	
	81	Sein Bruder hat Ironman2 geschenkt bekommen.	Bruder hat Ironman2 bekommen.	
	81	Sein Bruder wollte ihm Spiele beibringen.	Sein Bruder wollte ihm Spiele beibringen.	
	88	Wenn es nichts zu tun gibt schaut er seinem Bruder bei „aggressiven-Gewalthaltigen“ Computerspielen zu.	Schaut Bruder beim Spielen zu.	
	84	Hat am Anfang vom zusehen einen Schock bekommen, wenn er jemanden getötet hat, weil es sehr lebensecht aussieht.	Hat am Anfang vom zusehen einen Schock bekommen, wenn er jemanden getötet hat, weil es sehr lebensecht aussieht.	
	89	Bruder braucht Hilfe beim Wissen fürs Spiel.	Hilft Bruder beim Spielen.	
	99	Hat kurz Mortal kombat gehabt, spielt jetzt Sims3 am Iphone	Hat Mortal kombat und Sim3 am Iphone gehabt.	
Gefallen bei Computerspielen	105	Grafik auf der Wii ist gut.	Grafik auf der Wii ist gut.	Computer und zwischenmenschliche Einflüsse • Gemeinsames spielen ist interessant • Gegeneinander spielen ist interessant. • Hilft seinem Bruder beim Spielen.
	106	Wii ist leicht zu bedienen.	Wii ist leicht zu bedienen.	
Zeit	44	Spielzeit ist abhängig von der Stimmung der Mutter.	Spielzeit ist abhängig von der Stimmung der Mutter.	
	46	Spielt wenige Minuten – 1 ½ Stunden am Tag	Spielt bis zu 1 ½ Stunden x Tag	
Soziales spielen	112	Hat mit Verwandten zu 4. Golf oder Bowling gespielt.	Hat mit Verwandten zu 4. Golf oder Bowling gespielt.	
	114	Sein Bruder interessiert sich nicht für Sportspiele.	Bruder interessiert sich nicht für Sportspiele	
	119	Es ist lustig gegen andere zu spielen.	Lustig gegen andere zu spielen.	
	121	Alleine spielen ist auch ok.	Alleine spielen ist ok	
	122	Wenn man gemeinsam spielt muss, man das zuerst absprechen und auf den anderen warten.	Wenn man gemeinsam spielt muss, man das zuerst absprechen und auf den anderen warten.	

Reden über Computerspiele	116	Redet nicht über Sportspiele.	Redet nicht über Sportspiele.	
Denken an Spiele	285	Möchte manchmal ein bisschen spielen.	Denkt manchmal an Spiele.	
Einfluss auf das Bewegungsverhalten	272	Glaubt nicht, dass er sich anders verhält oder etwas gelernt hätte.	Glaubt nicht, dass er sich anders verhält oder etwas gelernt hätte.	
	274	Macht jetzt mehr Sport als früher, weil er zum Gameboy spielen nachgelassen hat.	Macht mehr Sport, weil er weniger Gameboy spielt.	
Einfluss auf die Leistung	278	Glaubt nicht an einen Einfluss auf die Leistung.	Glaubt nicht an einen Einfluss auf die Leistung.	
Einfluss auf die sozialen Interaktionen	283	Glaubt nicht an einen Einfluss auf soziale Interaktionen.	Glaubt nicht an einen Einfluss auf soziale Interaktionen.	
Einfluss außerhalb vom Sporttreiben	289	Weiß keinen Einfluss der Spiele außerhalb vom Sporttreiben.	Weiß keinen Einfluss der Spiele außerhalb vom Sporttreiben.	
Tennis	125	Spielt einmal pro Woche Tennis.	Spielt einmal pro Woche Tennis.	
	174	Hat mit sehr früh begonnen, spielt aber erst seit einem Jahr richtig Tennis.	Hat mit sehr früh begonnen, spielt aber erst seit einem Jahr richtig Tennis.	
	178	Hat in echt zuerst Tennis gespielt, dann auf der Wii und erst dann regelmäßig.	Hat in echt zuerst Tennis gespielt, dann auf der Wii und erst dann regelmäßig.	
Schulsport	125	2 mal im Monat Schulsport	2 mal im Monat Schulsport	
Schwimmen	126	Geht am 2x die Woche Schwimmen.	Geht am 2x die Woche Schwimmen.	
Laufen	128	Läuft manchmal 30 Minuten am Laufband.	Läuft manchmal 30 Minuten am Laufband.	
Fitness	127	Fitnessübungen: Liegestütz, Sit-Ups	Fitnessübungen: Liegestütz, Sit-Ups	
Fußball	130	Spielt mit dem Bruder und Vater manchmal Fußball.	Spielt mit dem Bruder und Vater Fußball.	
Bowling	134	War schon kegeln und Bowling spielen.	War schon kegeln und Bowling spielen.	
	182	Hat zuerst auf der Wii Bowling gespielt.	Hat zuerst auf der Wii Bowling gespielt.	
Raufen	144	Streitet sich oft mit seinem Bruder.	Streitet sich oft mit seinem Bruder.	
	185	Haben mit 4 Jahren begonnen sich die „Köpfe	Streitet seit seinem 4. LJ mit seinem	

		einzuschlagen“.	Bruder.	
Radfahren	190	Geht im Sommer Radfahren und spielt Radfahrspiele.	Geht im Sommer Radfahren und spielt Radfahrspiele.	
	196	Radfahrspiele sind eher Freestyle-spiele.	Radfahrspiele sind eher Freestyle-spiele.	
Rolle	168	Ist eher Mitläufer.	Mitläufer	
Machst du gerne Sport?	150	Sport gehört dazu.	Sport gehört dazu.	
	151	Man kann nichts Süßes essen, wenn man keinen Sport macht.	Man kann nichts Süßes essen, wenn man keinen Sport macht.	
Schaust du gerne zu?	153	Schaut seinem Bruder manchmal beim Fußball zu.	Schaut seinem Bruder manchmal beim Fußball zu.	
Siehst du dich als guten Sportler?	158	Sieht sich nicht als guten Sportler, weil er nicht so schnell ist wie die anderen	Sieht sich nicht als guten Sportler, weil er nicht so schnell ist wie die anderen	
	160	Hat aber Ausdauer.	Hat Ausdauer.	
	162	Kann nicht Fußball spielen.	Kann nicht Fußball spielen.	

10.2 Aussagen zu den Sportarten

10.2.1 Aussagen zum Thema „American Football“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
F	20	Hat seit 1 ½ Jahren die Xbox360 und spielt American Football	Transfer der Individualtaktik aus dem virtuellen American Football in den echten American Football • Hat Antäuschungen • Hat Drehungen gelernt • Hat Bewegungen kombiniert
	28	Spielt auf der PSP American Football	
	143	Hat American Football als erstes real gemacht	
	224	American Football ist nur ein Hobby	
	224	Hat Tricks gelernt (= Antäuschung + 360° Drehung) und erfolgreich durchgeführt	Transfer der Mannschaftstaktik aus dem virtuellen American Football in den echten American Football • Hat Spielzüge auf dem Computer erstellt
	245	Hat den Trick auch schon im Fernsehen gesehen	
	257	Hat versucht Spielzüge mit dem Quarterback nachzumachen	
	251	Hat mit einem Play Creator Spielzüge zu erstellt	
	273	Probiert die Umsetzung immer wieder	Transfer der Individualtaktik aus dem echten American Football in den virtuellen American Football • Auf Grund der Programmierung nicht möglich
	253	Bewegungen auf Grund der Programmierung nicht möglich	
	286	Hat Spielzüge mit dem Play Creator integriert.	Transfer der Mannschaftstaktik aus dem echten American Football in den virtuellen American Football • Hat Spielzüge mit dem Play Creator integriert

10.2.2 Aussagen zum Thema „Baseball“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
D	135	Bei Baseball (Wii Sports) muss man in die Hocke gehen, den Schläger halten, das macht der Computer automatisch.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Baseball in den echten Baseball • Wurftechnik wurde übernommen
	288	Spielt seitdem er 5 ist Baseball.	
	288	Spielt nur im Sommer, weil er im Winter Fußballtraining hat.	
	322	Hat einen Baseballtrainer und spielt in einem Verein.	Transfer der Taktik aus dem virtuellen Baseball in den echten Baseball • Keine
	296	Kann sich an Bewegungen aus dem Spiel erinnern.	
	302	Hat versucht Bewegungen aus dem Spiel ins echte zu übernehmen.	Transfer der Bewegung aus dem echten Baseball in den virtuellen Baseball • Schlagtechnik
	302	Hat die Wii laufen lassen, und hat sich angeschaut wie sie werfen.	
	304	Hat sich die Wurftechnik eingeprägt.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Baseball • Bewegungen im Spiel sind technisch nicht korrekt. • Hat Bewegungen beobachtet
	316	Die Handhaltung im Computerspiel ist beim Spieler fehlerhaft.	
	329	Hat versucht Bewegungen aus der Realität in das Computerspiel zu integrieren, es aber nicht geschafft. Die Handhaltung ist nicht veränderbar.	
	336	Beim Schlägerdurchziehen haben sie von oben durchgezogen, aber richtig ist von der Mitte und dann rauf.	
	338	Die richtige Technik aus dem realen Sport funktioniert auch besser im Spiel.	
	343	Hat das Spiel beobachtet und die Bewegungen beobachtet.	
	346	Kann die Bewegungen und die Unterschiede nachmachen.	
	333	Hat keine Taktiken im Spiel kennen gelernt.	
	514	Hat Würfe beim Baseball gelernt.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
F	20	Hat seit 1 ½ Jahren die Xbox360 und spielt Baseball	Transfer der Individualtaktik aus dem virtuellen Baseball in den echten Baseball
	28	Spielt auf der PSP Baseball	

	99	Hat schon oft Baseball in echt gespielt	Hat Würfe gelernt (z.B. Knuckleball, Curvball)
	101	Spielt echtes Baseball mit seinem Vater	
	102	Hat Baseball in Amerika gelernt	
	143	Hat Baseball als erstes real gemacht	Transfer der Mannschafts/Gruppentaktik beim Baseball
	297	Hat Würfe gelernt (z.B. Knuckleball, Curveball)	Nicht probiert
	300	Würfe können nicht integriert werden	
	315	Es gibt Strategien, hat sie aber nicht ausprobiert.	
			Transfer aus dem echten Baseball in den virtuellen Baseball
			Nicht möglich

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
H	67	Spielt auf der Wii Baseball	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Baseball Kann sich nicht genau erinnern
	213	Hat schon mal Baseball am Camp gespielt.	
	308	Hat zuerst virtuell gespielt, und das letzte Mal vor 2 Jahren ein oder 2 mal gespielt.	
	448	Kann sich nicht so genau daran erinnern.	

10.2.3 Aussagen zum Thema „Basketball“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
C	60	Hat Basketball auf der Wii gespielt	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Basketball in den echten Basketball • Körpertäuschungen
	77	Hat Bowling und Basketball online gespielt.	
	264	Zuerst virtuell, dann echt Basketball gespielt.	
	351	Kann sich an Bewegungen aus dem Computerspiel erinnern. (Dunking, Täuschungen)	Transfer der Gruppentaktik beim Basketball • Keine
	362	Täuscht links an geht dann rechts und wirft den Korb	
	366	Hat Basketball nur im Schulsport gemacht	Transfer der Bewegung aus dem echten Basketball in den virtuellen Basketball • In neuen Spielen lässt die Programmierung die Kombination von Bewegungen zu.
	368	Kann den „Dunking“ nicht nachmachen, weil sie nicht raufkommt.	
	376	Körpertäuschungen sind schwer	
	377	Hat versucht Täuschungen nachzumachen, weil es auch im Computer etwas gebracht hat.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer • Physische Vorrausetzungen sind notwendig für möglichen Transfer
	384	Hat Täuschungen nur im Spiel geübt. Geht alleine nicht.	
	393	Kann sich an keine Strategien erinnern	
	399	Spiele sind so programmiert, dass man nichts anderes machen kann.	
	425	Sieht das Spiel aus der „Fernseher“ Perspektive.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
F	114	Spielt oft Basketball, sie haben einen Basketballkorb zuhause	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Basketball • Keine, weil Screen zu klein
	143	Hat Basketball als erstes real gemacht	
	328	Weil Basketball auf der PSP (Screen ist klein) keine Erinnerungen an Bewegungen	
	331	Hat Basketball von seinem Vater gelernt, der Profisportler war.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
G	102	Hat Basketball auf der Wii gespielt, man lernt aber nicht grad viel.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Basketball in den echten Basketball
	108	Spielt Basketball in der Schule, bald auch im Verein	
	132	Hat beim Basketball eine Trainerin.	Transfer der Bewegung aus dem echten Basketball in den virtuellen Basketball
	149	Hat Basketball zuerst in echt ausprobiert.	
	174	Kann Bewegungen aus dem Spiel nachmachen.	
	175	Im Spiel werfen sie nur, und das wusste ich schon.	
	181	Hat nicht versucht Bewegungen nachzumachen.	
	184	Bei ihrem Spiel kann kein Match gespielt werden.	
	186	Hat versucht Erfahrungen aus dem echten Basketball in den virtuellen zu integrieren.	
	188	Hat sich beim Versuch die Wurftechnik aus dem echten Basketball in den virtuellen zu übertragen die Hand an der Lampe angehaut, weil sie gesprungen ist.	
	190	Versuch war erfolgreich	
	191	Hat ihren Brüdern die richtige Technik gezeigt und sind jetzt im Computerbasketball auf der Wii besser als sie.	
	197	In echt aber nicht besser, weil sie besser dribbeln und werfen kann.	
	199	Bruder wirft aber auch nicht schlecht.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
H	67	Spielt auf dem Nintendo Basketball	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Basketball
	439	Spielt gerne zum Spaß mit Freunden echtes Basketball	
	313	Hat zuerst Basketball in echt gespielt.	
	443	Hat Bewegungen eher im Fernsehen als im Computerspiel gesehen.	

10.2.4 Aussagen zum Thema „Bowling“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
C	63	Hat oft Bowling auf der Wii gespielt.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Bowling • Bewegungen nicht ganz ident. • Kein Effekt
	77	Hat Bowling online gespielt.	
	268	Zuerst echt, dann virtuell Bowling gespielt.	
	431	Man sieht die Person beim Wurf in der Wiederholung.	
	436	Alle schießen gleich.	
	445	Die Grafik ist gut.	
	455	Das Spiel ist mit einer Fernbedienung	
	457	Die Bewegung ist nicht ganz ident, weil der Computer das Abwinkeln der Ellbogen nicht registrieren kann.	
	463	Glaubt an keinen Effekt zwischen dem Spiel und dem Sport.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
G	23	Hat Bowling auf der Wii gespielt.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Bowling in das echte Bowling • Noch keine Möglichkeit gehabt.
	134	War schon mal Bowling spielen.	
	154	Hat Bowling zuerst in echt ausprobiert.	
	246	Ist auf der Wii besser als in echt.	Transfer der Bewegung aus dem echten Bowling in das virtuelle Bowling • Hat Erfahrungen benützt.
	246	Hat auf der Wii öfters ein Strike geschafft als in echt.	
	249	Hat Erfahrung des realen Bowlings im Spiel umgesetzt.	
	257	War seit dem virtuellen Bowling spielen nicht mehr echt spielen.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Bowling • Ist auf der Wii besser als in echt

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
H	67	Spielt auf der Wii Bowling	Aussagen zum allgemeinen Transfer beim Bowling • Ziel
	216	War schon öfters Bowling spielen.	
	221	Spielt mit der Oma immer Bowling.	

	311	Hat zuerst auf einem Nokia-Handy, dann in echt Bowling gespielt.	- Nützt erst etwas, wenn man zielen kann. - Bewegungen real und auf der Wii
	352	Hat bei einem Handybowlingsspiel gesehen, das man am meisten Punkte bekommt, wenn man nicht genau in die Mitte trifft.	
	358	Hat dieses Spiel bei einer Bekannten auf dem Nokia gespielt.	
	361	Funktioniert auch im echten Bowling.	
	364	Wenn man entscheiden kann wohin der Ball geht, nützt es etwas	
	367	Hat zuerst in echt gebowlt bevor er auf der Wii gebowlt hat.	
	368	Auf der Wii und in echt ist es die gleiche Bewegung.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
I	66	Bowling auf der Wii ist lustig.	Aussagen zum allgemeinen Transfer beim Bowling Bewegungen sind ähnlich, hat aber nichts nachgemacht.
	112	Hat mit Verwandten zu 4. Bowling auf der Wii gespielt.	
	134	War schon kegeln und Bowling spielen.	
	182	Hat zuerst auf der Wii Bowling gespielt.	
	235	Bewegungen sind ähnlich.	
	240	Hat aber weder an das Spiel gedacht, noch etwas nachgeahmt.	

10.2.5 Aussagen zum Thema „Boxen/Raufen“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
I	65	Am meisten hat ihm Boxen auf der Wii gefallen.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Raufen/Boxen • Glaubt, dass sein Bruder durch die Kampfspiele sehr aggressiv ist.
	144	Streitet sich oft mit seinem Bruder.	
	185	Haben mit 4 Jahren begonnen sich die „Köpfe einzuschlagen“.	
	244	Hat schon ein paar Bewegungen aus dem Spiel gelernt.	
	248	Traut sich diese nicht anwenden.	
	251	Bruder wird leicht aggressiv.	
	253	Glaubt, dass sein Bruder wegen den Kampfspielen so aggressiv attackiert.	
	256	Hat das Gefühl, dass sein Bruder die Kampfszenen nachahmt.	
	265	Sein Bruder macht auch Aikido.	

10.2.6 Aussagen zum Thema „Frisbee“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
E	66	Lieblingssport ist „normales Frisbee“	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Frisbee in den echten Frisbee • Wurftechnik
	175	Beim Wandern mitgenommen und gespielt.	
	217	Hat Sport zuerst gemacht.	
	263	Wii und Realität ist fast gleich.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Frisbee • Wii und Realität ist fast gleich
	268	Hat versucht Bewegungen vom Computer nachzuahmen.	
	270	Hat früher immer „von außen“ geschossen.	
	273	Beim Spiel kam bei der Technik eine Fehlermeldung mit der Korrektur „Sie müssen das Frisbee innen halten“.	
	277	Kann jetzt beide Techniken.	
	280	In ihrer Familie kann nur sie beide Techniken	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
G	23	Hat Frisbee auf der Wii gespielt.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Frisbee • Bruder hat möglicherweise Technik an der Wii gelernt.
	144	Hat schon mal Frisbee gespielt.	
	146	Konnte nicht sehr gut Frisbee spielen.	
	146	Ihr Bruder hat das immer auf der Wii gespielt und da war er dann besser als sie	
	146	Dann hat er es ihr gelernt.	
	146	Glaubt, dass er es wegen der Wii ein bisschen konnte. weil er hat es nicht oft in echt gespielt.	
	289	Hat nichts gelernt, weil man die Person nicht sieht.	

10.2.7 Aussagen zum Thema „Fußball“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
B	51	Hat Fußball bei Freunden gespielt.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Fußball in den echten Fußball • Sieht Parallelen nur bei Freunden
	152	Spielt in echt Fußball	
	320	Sieht Parallelen (Fallrückzieher) zwischen dem Spiel und der Realität bei Freunden, die professionell Fußball spielen.	
	323	Hat nie etwas aus dem Spiel nachgemacht, weil er nicht besonders gut ist.	
	330	Glaubt, dass er nichts übernommen hat, weil er das Spiel auch zu selten gespielt hat.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
D	162	Trainiert 4 x Woche Fußball, hat nicht soviel Zeit	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Fußball in das echte Fußball • Schusstechnik beim Freistoß
	185	Spielt seit 6 Jahren Fußball	
	272	Ist der Kapitän im Fußball.	Transfer der Taktik aus dem virtuellen Fußball in den echten Fußball • Aufstellung dem Trainer gezeigt.
	479	Hat zuerst am Gameboy gespielt, und dann am Computer.	
	152	Fifa 11 ist neu, funktioniert nicht mit dem Board und ist eher langweilig.	
	480	Hat sich die Schusstechnik von Cristiano Ronaldo beim Freistoß in der Sofortwiederholung angeschaut.	
	486	Hat sich diese Technik eingeprägt.	
	501	Hat mit niemanden darüber geredet.	
	505	Hat die Aufstellung seinem Trainer gezeigt.	
	509	Hat nicht versucht Strategien aus dem Computerspiel in echt umzusetzen.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
F	20	Hat seit 1 ½ Jahren die Xbox360 und spielt Fußball	Transfer der Individualtaktik aus dem virtuellen Fußball in den echten

28	Spielt auf der PSP Fußball	Fußball
89	Spielt 4 – 5 mal Fußball im Verein	• Bewegungen (z.B. Antäuschungen) werden nachgemacht • Bewegungen werden mit Passspiel kombiniert
282	Ist Ersatzkapitän bei im Fußball	
143	Hat Fußball als erstes real gemacht	
159	Kann sich an Bewegungsabläufe erinnern	Transfer der Gruppentaktik aus dem virtuellen Fußball in den echten Fußball
159	Spielt gerne mit Fußballfreunden gemeinsam oder gegeneinander am Computer	• Spielzüge werden am Computer erstellt • Spielzüge werden abgesprochen • Funktioniert auch in der Realität
161	Man sieht sich als sich selbst (Ich-Perspektive)	
162	Ist so als ob man drinnen stehen würde	
163	So wird es dann auch in echt gemacht	
164	Hilft oft sehr	Transfer der Individualtaktik aus dem echten Fußball in den virtuellen Fußball
166	Bewegungen werden nachgemacht (z.B. Antäuschungen)	• Hat versucht Bewegungen in das Computerspiel zu integrieren
168	Bewegungen werden mit Passspiel kombiniert	
170	Bewegungen werden abgesprochen	
170	Machen es auch im Spiel	Transfer der Gruppentaktik aus dem echten Fußball in den virtuellen Fußball
207	Spielzüge werden mit dem Play creator am Computer erstellt.	• Hat versucht Strategien aus der Realität in das Computerspiel zu integrieren
209	So wird das mit Freunden gemacht	
210	So geht es auch sehr oft in den echten Spielen	
214	Hat versucht dies umzusetzen	
179	Hat versucht Wissen/Erfahrungen aus der Realität ins Spiel zu integrieren	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer
182	Wollte Bewegungen, die man selbst oder mit Freunden erfunden hat virtuell nachstellen, sind jedoch nicht eingespeichert.	• Hat versucht Drehungen aus American Football in Fußball zu integrieren • Übt Spielzüge alleine im Garten
217	Versucht manchmal Strategien aus der Realität in den virtuellen Fußball zu integrieren	
338	Hat die Drehung aus American Football im Fußball ausprobiert, dabei wird der Ball zwischen die Beine genommen.	
219	Übt Spielzüge auch im Garten mit Sandsäcken/Robotern	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
G	54	Spielt Fußball auf der Playstation und Xbox360.	Transfer der Individualtaktik aus dem virtuellen Fußball in den echten Fußball • Lupfer (Torwart) angewendet.
	78	Spielt mit ihrem 9-jährigen Bruder Fußball und die schwierigen Spiele. (Computer)	
	104	Spielt mit ihrem Bruder manchmal echten Fußball.	
	151	Hat Fußball zuerst in echt ausprobiert.	Transfer der Gruppentaktik aus dem echten Fußball in den virtuellen Fußball • Spielzüge umgesetzt
	205	Auf der Xbox360 gibt es ein neues Spiel, dabei sieht alles ganz echt aus.	
	206	Brüder schauen immer die ganzen Tricks an.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Fußball • Bruder lernt Tricks vom Computerspiel
	207	Das Spiel zeigt wie man Tricks macht, wie man passt und das Stellungsspiel.	
	213	Spielt mit ihrem 9-jährigen Bruder am Computer Fußball.	
	215	Ist beim Torwart auch einmal gesprungen und hat sich dabei wehgetan.	
	224	Der Bruder zeigt gute Tricks	
	233	Hat versucht Spielzüge aus der Realität ins Computerspiel zu integrieren.	
	243	Hat Spielzüge aus dem echten Fußball versucht am Computer umzusetzen	
	325	Hat Torwarttaktiken „Lupfer“ im Spiel gelernt. „Wann der Torwart rausläuft.“	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
H	54	Hat alte Sportcomputerspiele (Fußball), die nicht mehr funktionieren.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Fußball • keiner
	277	Spielt manchmal Fußball, ist aber kein guter Fußballspieler.	
	304	Hat Fußball zuerst in echt gespielt.	
	427	Mag keinen Fußball, hat auch nicht viel Fußball am Computer gespielt.	
	429	Kennt kein Spiel, bei dem man Bewegungen genau erkennen kann.	

10.2.8 Aussagen zum Thema „Golf“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
H	67	Spielt auf der Wii Golf	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Golf in den echten Golf
	214	Spielt gerne Golf am Iphone	
	210	Hat ein 37er Handicap, Tendenz sinkend.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Golfen
	252	Geht mit seinem Vater Golfen.	
	295	Hat zuerst in echt gegolft.	
	377	Hat den Unterschied bei der Beinstellung zwischen Chippen und Abschlagen gesehen und das hat ihm weitergeholfen.	
	382	Hat es ausprobiert und es hat geholfen.	
	386	Besteht darauf, dass das Computerspiel ihm beim Golfen geholfen hat.	
	397	Hat mit dem Lehrer über das Chippen auf dem Computerspiel geredet.	
	397	Lehrer hat es ihm nochmal konkret gezeigt.	
	498	Spielt auch in Golfkinos Golf.	
	503	Im Kino wird nur der Ball und wie schnell der Schläger schwingt, nicht in welche Richtung.	

10.2.9 Aussagen zum Thema „Hockey“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
E	379	Hat einmal Hockey am Computer gespielt	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Hockey • Zwischen die Beine durchspielen.
	372	Hat die Bewegung Ball zwischen die Beine durchspielen am Computer gesehen, und diese im Spiel umgesetzt.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
H	65	Spielt am Laptop Eishockey	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Hockey • Kann sich nicht genau erinnern
	454	Hat Hockey einmal bei einem Camp gespielt, als er 5 Jahre alt war.	
	455	Spielt es sehr selten	

10.2.10 Aussagen zum Thema „Joggen“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
D	217	Muss jeden Samstag joggen gehen	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Joggen • Nichts übernommen • Ähnliche körperliche Symptome
	123	Man kann es auch zu zweit spielen.	
	438	Joggt auch vor der Wii und bekommt ähnliche Symptome wie in der Realität.	
	439	Bei Wii muss man sich wirklich bewegen.	
	440	Durch einen Chip in der Hosentasche wird die Bewegung überwacht.	
	446	Joggt einmal im Monat „mit der Wii“.	
	448	Joggt jeden Samstag „ohne“ Wii.	
	450	Joggt manchmal (in echt) mit der Schwester.	
	454	Hat nichts aus der Wii in die Realität übernommen, weil du nicht lenken kannst.	
	457	Wenn du zu schnell läufst, fliegst du auf den Kopf, das ist lustig.	
	458	Mag es auch, dass selbst erstellte Haustiere mitlaufen.	

10.2.11 Aussagen zum Thema „Kanu fahren“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
E	64	Spielt „Kanu fahren“ auf der Wii	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim „Kanu fahren“ • Lenken
	173	War auf der Donau Kajak fahren	
	214	Hat Sport zuerst gemacht.	
	226	Spiel war aus der Sicht von hinten.	
	241	Muss den Controller in der Hand halten und mit den Armen beim Spiel kreisen	
	245	Hat versucht Bewegungen nachzuahmen.	
	247	Hat „das Lenken“, durch das schnelle Paddeln auf einer Seite abgeschaut.	
	250	Hat funktioniert.	
	251	Hat es nicht mit anderen besprochen, weil sie das schon kannten.	
	255	Hat nicht versucht das Wissen von der Realität in das Spiel zu integrieren.	

10.2.12 Aussagen zum Thema „Kampfsport (Karate/tekken®)“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
B	122	Macht freiwillig Karate.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Karate in das echte Karate • Bewegungen, die in der Realität naheliegen
	122	Ihm gefällt Karate, da es sehr koordinierte Bewegungen sind.	
	191	Hat Karate erst von 4 Monaten begonnen.	
	68	Spielt Tekken	Allgemeine Aussagen • Kampfsportspiele machen aggressiver und übermütiger
	168	Combos bei Tekken zu kompliziert.	
	175	Tekken ist eine Vermischung von vielen Sachen.	
	177	Es gibt Kickboxer, Boxer, Konfumeister, Wrestler und Karatekämpfer.	
	363	Wenn man mit anderen Freunden rauft, versucht man Sachen nachzumachen die in der Realität naheliegen.	
	365	Bewegungen die möglich ausschauen, dass man sie selbst auch schaffen könnte.	
	452	Kampfsportspiele machen einen aggressiver und übermütiger.	

10.2.13 Aussagen zum Thema „Radfahren“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
I	190	Geht im Sommer Radfahren und spielt Radfahrspiele.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Radfahren • Links, rechts fahren ist kein „nachahmen“.
	196	Radfahrspiele sind eher Freestyle-spiele.	
	205	Links, rechts fahren tut man im sowohl im Spiel als auch in echt. Hat aber nichts mit nachahmen zu tun.	

10.2.14 Aussagen zum Thema „Reiten“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
D	460	Sieht im Spiel andere beim Reiten.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Reiten • Keine
	463	Hat das Spiel der Mutter gezeigt.	
	476	Reitet im Schnitt jedes 2. Jahr.	
	475	Kennt sich beim Reiten wenig aus.	

10.2.15 Aussagen zum Thema „Schwertkampf“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
B	67	Sieht bei Herr der Ringe die Schlacht.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Schwertkampf • Bewegungen sind spektakulär aber nicht realistisch. Allgemeine Aussagen • Schwertkampf/ „Herr der Ringe“ macht aggressiver und übermütiger
	85	Hat Herr der Ringe schon früher bei Freunden gespielt.	
	159	Hat mit einem Freund eine Phase als Mittelalterfreaks durchgemacht und viel mit Holzschertern gekämpft.	
	164	Hat selbstgebastelte Holzscherter.	
	194	Zuerst kam eine „Herr der Ringe“-Phase mit dem Spiel und dann die Mittelalterphase.	
	346	Die Techniken im Computerspiel oder Film sind nur spektakulär aber nicht realistisch.	
	351	Hat es nicht ausprobiert, weil er es schon vorher gewusst hat.	
	452	Herr der Ringe macht einen aggressiver und übermütiger.	

10.2.16 Aussagen zum Thema „Schwimmen“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
C	163	Einmal in der Woche mit der Schule	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Schwimmen • Spiel nicht interessant
	225	Hat Schwimmen auch am Computer gespielt, ist aber nicht interessant, man kann nur steuern wo man hinschwimmt.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
E	72	Spielt Schwimmen	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Schwimmen • Nicht interessant, wenn Bewegungen schon bekannt.
	176	Mit der Schule und mit einer Freundin 1 – 2 x im Monat	
	218	Hat Sport zuerst gemacht.	
	327	Kann sich an Bewegungen erinnern.	
	333	War aber nicht interessant es nachzumachen, weil sie es schon kannte.	

10.2.17 Aussagen zum Thema „Skifahren“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
D	192	Fährt im Österreichcup mit.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Skifahren • Keiner
	114	Beim Skifahren (Wii Fit) siehst du wie schwierig es in der realen Welt ist, weil du dich schnell bewegen musst. Es ist aber leichter als in der realen Welt	
	353	Ist das Spiel nur ein Mal und das nicht einmal gescheit durchgegangen.	
	355	Spiel war langweilig, Realität ist lustiger.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
H	65	Spielt am Laptop Skifahren	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Skifahren • Keine • Transfer ist abhängig von der Grafik
	272	Fährt lieber in der Gruppe Ski	
	301	Ist zuerst in echt Ski gefahren.	
	417	Man erkennt bei dem Computerspiel nichts.	
	419	Es kommt drauf an wie gut das Computerspiel ist, ob es eine gute Grafik hat.	

10.2.18 Aussagen zum Thema „Snowboarden“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
D	240	Wird ich jetzt öfter Snowboard fahren. (Snowboardanfänger)	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Snowboarden in das echten Snowboarden
	116	Snowboarden (Wii Fit) ist nicht so schwer, aber das Springen schon.	
	146	Man fährt sehr real mit einem Snowboard, die Person sieht echt aus. Spielst aber nur mit einer Konsole. (Joan white)	Transfer der Bewegung aus dem echten Snowboarden in das virtuelle Snowboarden
	359	Kann sich an das Spiel erinnern.	
	363	Spielt das Spiel heute noch.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Snowboarden
	366	Hat zuerst Snowboarden auf der Wii gespielt, bevor er es in echt gelernt hat.	
	367	Konnte sich durch das Spiel schon reinfühlen, wie es ist auf einem Snowboard zu stehen.	• Springen ist ähnlich • Noch keine Möglichkeit gehabt zu testen. • Parallele beim Liftfahren und bei Schwüngen. • Spiel hat das Erlernen beim realen Snowboarden begleitet.
	368	Kann im Spiel zwischen Goofy und Regular wählen.	
	370	Hat Goofy eingestellt, ist immer hingefallen und fährt in der Realität regular.	
	376	Hat durch das Spiel gewusst, dass Kurven schwer sind.	
	377	Im Spiel kann man Liftfahren lernen.	
	377	Hat es im Spiel nur einmal geschafft.	
	378	Kann es jetzt, weil er oft auf der Wii geübt hat.	
	380	Beim Spiel balanciert man mit den Beinen auf der Platte und die Fernbedienung wird zwischen die Beine gegeben.	
	383	Im Spiel sind beim Liftfahren beide Beine in der Bindung.	
	387	Im Spiel waren Schwüngen schwer, weil die Geschwindigkeit nicht kontrollierbar gewesen ist.	
	394	Das Springen ist im Spiel sowie in der Realität sehr ähnlich, weil du die Beine anziehst und hochspringst.	
	396	Hat gedacht, dass Snowboarden in der realen Welt viel einfacher ist als im Spiel.	

	402	Hat während den Anfängerübungen das Spiel im Kopf gehabt.	
	402	Hat nach dem Sport darüber nachgedacht, wie es im Spiel funktioniert hat.	
	405	Das Gewicht musste man auch nach vorne verlagern.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
E	50	Spielt Sportspiele, meistens Snowboardspiele.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Snowboarden in das echte Snowboarden • Raupe
	162	Fährt Snowboard	
	217	Hat das Computerspiel zuerst gespielt.	
	221	Hat schon immer Snowboarden fasziniert, wie sie gefahren sind.	Transfer der Bewegung aus dem echten Snowboarden in das virtuelle Snowboarden • Noch keine Möglichkeit gehabt zu testen.
	222	Wollte es selbst ausprobieren	
	290	Hat versucht Bewegungen nachzumachen	
	298	Hat sich erinnert welches Bein beim „Ringerl“ im Computerspiel belastet werden muss, als der Lehrer es gesagt hat.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Snowboarden • Konnte sich im Nachhinein an Inhalte und Parallelen erinnern. • Durch das Spiel Interesse am Snowboarden geweckt. • Ähnliches Prinzip beim Waveboarden
	305	Computerspiel und Wii sind sehr ähnlich, bis auf die Bewegung die man selbst ausführt.	
	312	Wollte die Raupe aus dem Spiel übernehmen.	
	324	Kannte die Bewegung auch schon vom Waveboarden, weil es dasselbe Prinzip ist.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
F	20	Hat seit 1 ½ Jahren die Xbox360 und spielt Snowboard	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Snowboarden • Noch nicht, da zu schwer
	110	Fährt Snowboard	
	143	Hat Snowboarden als erstes virtuell gemacht	
	319	Es gibt Tricks, kann sie aber nicht anwenden, weil sie zu schwer sind (z.B. Salti)	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
G	23	Hat Snowboarden auf der Wii gespielt.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Snowboarden • keine
	93	Haben kein Balanceboard fürs Snowboarden.	
	171	Hat Snowboardspiele nur zugesehen, sind voll langweilig, weil man nur mit dem Controller steuert.	
	291	Fährt seit einer Woche Snowboard	
	293	Hat nur selten Snowboard gespielt.	
	294	Spiel ist nicht umfangreich.	
	299	Person im Spiel ist nur gerade gefahren, keine Kurven.	
	301	Sieht keine Parallele zum echten Sport.	

10.2.19 Aussagen zum Thema „Tanzen“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
C	83	Hat auf der Xbox360 ein Tanzspiel gespielt.	Transfer der Bewegungen beim Tanzen • Bewegungen sind ähnlich wie in der Realität
	164	Eltern haben ein Tanzstudio	
	169	Macht 2x die Woche Hip-Hop und Cheerdance	
	176	Eltern unterstützen den Sport.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Tanzen • Nur Erfahrung bringt Vorteile im Spiel
	178	Macht das Tanzen freiwillig.	
	257	Hat schon immer getanzt, das Computerspiel kam später.	
	467	Kann Bewegungen beschreiben.	
	480	Tanzt nach den Vorgaben im Computer.	
	491	Durch Erfahrung im Spiel hast du Vorteile gegenüber anderen.	
	495	Auf Grund des Sports hat sie keine Vorteile.	
	502	Die Bewegungen im Tanzspiel ähneln den Bewegungen im Tanzstudio	
	509	Die Namen der Bewegungen stammen von der Realität	
	519	Man könnte die Bewegung stoppen und genauer anschauen, hat es aber noch nie gemacht.	

10.2.20 Aussagen zum Thema „Tennis“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
C	63	Hat oft Tennis auf der Wii gespielt.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Tennis in das echte Tennis • Aufschlagen
	263	Hat zuerst den Sport gemacht, dann das Spiel	
	288	War das letzte Mal vor einem Jahr Tennis spielen.	
	294	Kann sich an den Spielablauf im Computerspiel erinnern.	Transfer der Bewegungen aus dem echten Tennis in das virtuelle Tennis • Auf Grund der Programmierung nicht möglich
	301	Kann sich an Bewegungen im Computerspiel erinnern.	
	305	Hat nicht versucht Bewegungen aus dem Tennis vom Computerspiel in echt nachzuahmen.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Tennis • Glaubt an keine Verbindung
	315	Hat die Bewegungen aus dem Spiel mit dem Sport nicht verglichen.	
	315	Hatte vorher eine Lehrerin, die es ihr erklärt hat.	
	319	Es kann nur das gemacht werden, was schon programmiert ist.	
	325	Hat nur Aufschlagen alleine geübt.	
	331	Sieht keine Verbindung zwischen dem virtuellen Tennis und dem echten Tennis.	
	337	Beim Aufschlagen auf der Wii kann man ganz fest schlagen, sodass der andere ihn nicht bekommt.	
	339	In Echt geht das auch.	
	346	Hat das Aufschlagen zuerst im Spiel bemerkt.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
G	61	Auf der Wii lernt man Tennis.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Tennis in das echten Tennis • Vorhand • Zeitpunkt des Schlagens
	136	Spielt manchmal Tennis	
	156	Hat Tennis zuerst virtuell ausprobiert.	
	266	Man kann den Zeitpunkt des Schlagens erlernen. (Vorhand)	
	272	Glaubt an Umsetzung.	

	278	Hat mit ihrem Bruder gespielt.	
	279	Haben nicht darüber geredet.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
H	54	Hat alte Sportcomputerspiele (Tennis), die nicht mehr funktionieren.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Tennis in das echte Tennis • Beinschritte seitwärts.
	67	Spielt auf der Wii Tennis	
	88	Hat auf der Playstation2 ein Olympic Game für Sommer und Winter mit sehr vielen Sportarten: z.B. Tennis	
	97	Hat am Nintendo auch Tennis.	
	229	Spielt in letzter Zeit mehr Tennis, weil die Makkabiade in Wien stattfindet.	
	232	Trainiert 3-4 x pro Woche	
	254	Geht mit einer Freundin Tennis spielen, früher auch mit Mutter und Vater.	
	498	Hat mit 4 Jahren zum Tennisspielen begonnen – zuerst real.	
	323	Hat Tennis am Computer, auf der Wii, auf der Playstation, auf dem Nintendo und am iPhone gespielt.	
	335	Hat sich die Beinschritte (seitwärts) abgeschaut.	
	336	Hat man im Computerspiel richtig gut gesehen.	
	339	Sein Lehrer meinte, dass es richtig war.	
	343	Hat sich keine Strategie beim Tennis abgeschaut. „Man läuft dorthin, wo der Ball kommt und spielt ihn irgendwo hin“.	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
I	59	Haben seit 3 Jahren Wii Sports mit Tennis	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Tennis in das echte Tennis • Keiner
	60	Hat zu seinem Geburtstag ein weiteres Tennisspiel bekommen.	
	62	Tennisspiel hat nicht funktioniert, haben den Ball nie getroffen.	

	125	Spielt einmal pro Woche Tennis.	
	174	Hat mit sehr früh begonnen, spielt aber erst seit einem Jahr richtig Tennis.	
	178	Hat in echt zuerst Tennis gespielt, dann auf der Wii und erst dann regelmäßig.	
	202	Beim Computerspiel drückt man Tasten, bei der Wii wedelt man.	
	215	Es ist kein richtiges Tennis auf der Wii.	
	218	Du musst im Spiel nur zum Ball laufen und „herumwedeln“.	

10.2.21 Aussagen zum Thema „Tischtennis“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
H	67	Spielt auf der Wii Tischtennis	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Tischtennis • Keine
	178	Hat eine Freundin, die Jugendtischtennismeisterin von Österreich ist und spielt gerne mit ihr.	
	299	Hat zuerst in echt Tischtennis gespielt.	
	408	Es gab weder Strategien noch Bewegungen die er erlernt hat – „einfach den Ball treffen“.	

10.2.22 Aussagen zum Thema „Wasserskifahren“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
D	216	War schon oft Wasserskifahren (jeden Sommer)	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Wasserskifahren Keine
	134	Wasserskifahren (Wii Sports) ist lustig weil du merkst, das das Board vibriert. Du siehst die Person und du weißt auch wann eine Welle kommt.	
	413	Du kannst dich beim Wasserskifahren-Computerspiel nicht bewegen, du bewegst dich nur mit dem Controller.	
	418	Spiel war langweilig	
	423	Ist zuerst in der Realität Wasserski gefahren.	
	426	Hat nichts aus dem Spiel nachgeahmt.	
	430	Hat nichts aus der Realität ins Spiel transferiert.	
	433	Bei der Stopp/Start Taste ist der Bildschirm schwarz geworden.	

10.2.23 Aussagen zum Thema „Wrestling“

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
A	31	Spielt auf der Playstation Wrestling.	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Wrestling in das echte Wrestling
	44	Hat 6 Wrestlingspiele (Serie)	
	56	Grafik ist bei den Wrestling und Internetspiel sehr gut.	
	79	Beim Wrestling kann man verschiedene Arten von Matches spielen.	• Macht viele Bewegungen aus dem Spiel nach, weil es Spaß macht.
	79	Beim Wrestling kann man eine eigene Figur mit Aussehen und Aktionen erstellen.	Transfer der Taktik aus dem virtuellen Wrestling in das echte Wrestling
	74	Spielt etwa 30 – 60 min Wrestling pro Woche	
	136	Waren zuerst Wrestlingfans, haben das Spiel bei Freunden gespielt, hat gut gefallen, zu Weihnachten gewünscht.	Transfer der Bewegung aus dem echten Wrestling in das virtuelle Wrestling
	139	Hat sich später weitere Spiele der Serie selbst gekauft	
	125	Wrestlt auf der Wohnzimmerbank mit seinem Bruder	• In neuen Spielen lässt die Programmierung die Kombination von Bewegungen zu.
	152	Zuerst im Fernsehen gesehen, dann bei Freunden gespielt und dann auf der Playstation bekommen.	
	128	Hat Bewegungen nachgemacht.	Aussagen zum allgemeinen Bewegungstransfer beim Wrestling
	157	Hat zuerst an großen Polstern geübt.	
	158	Erst nach den Polstern haben sie zu zweit die Bewegungen ausprobiert.	
	159	Machen manchmal Matches gegeneinander	
	160	Imitiert virtuelle Personen und macht deren Bewegungen nach.	
	165	Kann verschiedene Bewegungen benennen und beschreiben.	
	173	Macht die Bewegungen nach	
	173	Bewegungen nachmachen macht Spaß	
	175	Fehler kommen vor	
	175	Fehler können schmerzhaft sein	
	182	Hat die Bewegungen auch schon mit anderen gemacht.	• Bewegungen werden in den Sportunterricht inkuldiert. • Bewegungen sind Teil zwischenmenschlichen Kontakts. • Einfluss der Spiele ist stärker, je intensiver man sich damit beschäftigt.

189	Hat Bewegungen schon erfunden	
189	Es ist möglich Moves selbst zu erstellen.	
191	Hat Moves in das Spiel integriert	
200	Einige Bewegungen wurden zuerst in echt und dann am Computer versucht umzusetzen.	
201	Hat sich angesehen, welche Bewegungen gut aussehen	
205	Wrestlt nur noch selten	
205	Hat früher öfter gespielt und öfter mit dem Felix gewrestlt	
208	Hat früher fast täglich gewrestlt.	
210	Früher etwa 30 – 60 Minuten bis maximal den ganzen Tag gewrestlt	
214	Vater hat was gegen das Wrestln, weil er glaubt, dass sie sich weh tun.	
217	Kleine Verletzungen gab es, ernsthafte Verletzungen gab es nicht.	
220	Es werden nur Bewegungen nachgespielt, die sie sich auch von der Kraft her zutrauen.	
228	Jetzt wird nur noch 30 – 60 min pro Woche gewrestlt.	
233	Es gibt verschiedene Wrestlingtypen (Kräftig/Geschickt).	
235	Es gibt verschiedene Arten von Moves, passend zu den Typen	
240	Hat sich einen „großen, kräftigen Wrestler“ erstellt.	
247	Kennt die genauen Unterschiede zwischen den Wrestlingtypen.	
257	Wendet das Wissen beim Wrestln an.	
271	Wendet das Wissen bei Würfelrollenspielen an.	
290	Wenn er im Turnen springt, imitiert er es wie beim Wrestling.	
343	Ohne das Spiel könnten die Aktionen nicht so durchführen werden	
345	Aktionen werden im Computer häufiger durchgeführt als im Fernsehen	

Int.	Zeile	Aussage	Ergebnis
B	34	Spielt gerne Wrestling	Transfer der Bewegungen aus dem virtuellen Wrestling in das echte Wrestling
	64	Hat viele Wrestlingsspiele.	
	85	Hat Wrestling schon früher bei Freunden gespielt.	
	417	Weil Wrestling ein Showsport ist, kann man nichts in der Realität verwenden.	• Gesten • Bewegungen
	158	Hat schon echtes Wrestling probiert.	
	200	Zuerst Sammelkarten, dann das Spiel, dann Fernsehen und dann erst richtig vertieft.	
	209	Hat manchmal einen Tag lang (8 Std) bei einem Freund durchgespielt.	Transfer der Bewegungen aus dem echten Wrestling in das virtuelle Wrestling
	210	Hatte wenig Ahnung von der Spielsteuerung, aber es hat Spaß gemacht.	
	211	Als er selbst eine Playstation bekommen hat, war das Spiel auch gleich dabei und das war der Beginn der Serie.	• Möglichkeiten sind begrenzt Allgemeine Aussagen • Wrestling macht aggressiver und übermütiger
	218	Kann sich an Bewegungen aus dem Spiel erinnern.	
	224	Kann es nachspielen	
	226	Hat Bewegungen nachgeahmt	
	229	Hat Gesten und Moves nachgemacht.	
	234	Hat in der Hüpfburg und am Gras Bewegungen nachgemacht.	
	236	Zum Nachstellen sollte der Untergrund weich sein, weil es weniger weh tut.	
	237	Hat es früher auch auf Matten gemacht	
	238	Auf Sofas geht es.	
	240	Hat das nachgemacht, weil es Spaß macht.	
	243	Haben es nur einmal auf der Hüpfburg gemacht, weil die Gelegenheit nicht da war.	
	247	Hat es auf Weichböden auch ausprobiert.	
	257	Macht es nicht regelmäßig	
	259	Zum Nachspielen braucht man eine 2. Person.	
	260	Hat meistens mit seinem Bruder abgesprochen und	

		gemeinsam nachgespielt.	
283		Die Möglichkeiten Bewegungen in das Computerspiel zu integrieren sind nur begrenzt.	
299		Es gibt Aktionsserien, das sind mehrere Moves hintereinander.	
301		Hat Aktionsserien nicht angewendet, weil sie meistens Platz brauchen.	
307		Hat von anderen Spielen nichts in das Wrestling transferiert, weil Wrestling schon sehr umfassend ist.	
403		Durch diese Spiele kann man sich ein bisschen lässiger Bewegen.	
452		Wrestling macht einen aggressiver und übermütiger.	

10.3 Lebenslauf

Name: Andreas Farcher
Wohnort: Dominikanergasse 7/14
1060 Wien
Staatsbürgerschaft: Österreich
Geburtsdatum: 17.5.1985
Geburtsort: Wien

Ausbildung:

1991 – 1995 Volksschule St. Marien
1995 – 2003 Realgymnasium Marchettigasse 3
Matura Juni 2003
2003 – 2004 Bundesheer (8 Monate)
2004 – Inskription des Lehramtsstudiums UF Mathematik und UF Bewegung und Sport
2004 Ausbildung zum Ski- und Snowboardbegleitlehrer an der USI Wien.
2006 – 2011 Inskription des Lehramtsstudiums UF Biologie und Umweltkunde und UF Bewegung und Sport

Berufliche Tätigkeiten:

2000 – 2004 Praktika in verschiedenen Abteilungen der Novartis Pharma GmbH
2005 – 2008 Sportunion Mariahilf, Leitung der Einheit Jugend Fun Sports I + II
2005 – 2010 Betreuertätigkeit während Sommersportwochen.
2005 – 2011 Begleitlehrer auf Wintersportwochen.
2008 Mitarbeiter in der AECC-Biologie der Universität Wien
2008 – 2009 Mitarbeiter im Projekt Egg-Races.
2008 – 2009 Studienassistent im Bereich der Bewegungs- und Sportpädagogik an der Universität Wien.
2010 – 2011 Freier Mitarbeiter bei Novartis Oncology

2011	Schwimmbadaufsicht an der Theresianischen Akademie
2011	Lehrtätigkeit für Bewegung und Sport in der Montessorischule Hütteldorf

Fremdsprachen:

- Englisch
- Kroatisch