

Geschlechtsspezifische Unterschiede im Umgang mit Video- und Computerspielen

Ulrich Dittler

Der Bereich der Video- und Computerspiele ist - wie der gesamte Computerbereich - ein von männlichen Spielenden dominierter Bereich. Den verschiedenen geschlechtsspezifischen Herangehensweisen an computergestützte Unterhaltung, sowie den Besonderheiten des Themenkomplexes "Frauen und Computerspiele" und möglichen Erklärungsansätzen für die aufgezeigten Unterschiede soll in den nächsten drei Ausgaben des JMS-Reports nachgegangen werden: Im folgenden ersten Teil stehen die geschlechtsspezifischen Unterschiede in der Art des Umgangs und des Besitzes von Video- und Computerspielen im Zentrum der Befragung. Basierend auf einer empirischen Untersuchung mit 2.000 befragten Kindern und Jugendlichen werden die unterschiedlichen Ergebnisse bezüglich Hardwarebesitz, Spielverhalten und Spielvorlieben dargestellt.

Einleitung

Die seit Anfang der 80er Jahre zunehmende Verbreitung von Video- und Computerspielen hat Mitte der 80er Jahre zu einer ganzen Reihe von sozialwissenschaftlichen Untersuchungen zum Besitz und zur Nutzung der Bildschirmspiele geführt. Bei den meisten dieser Studien wurden deutliche geschlechtsspezifische Unterschiede sowohl im Besitz als auch in der Nutzung und dem Umgang von und mit Video- und Computerspielen deutlich. Die Ergebnisse einiger Studien der 80er Jahre zusammenfassend zeichnet sich folgendes Bild des Umgangs von Mädchen mit Computerspielen:

- Mädchen setzen sich in ihrer Freizeit seltener mit dem Computer auseinander als Jungen (Baake et al, 1990; Bauer et al, 1985; Faulstich-Wieland, 1992; Leu, 1993).
- Mädchen spielen auch wesentlich seltener mit Computer- und Videospielen als Jungen (Fritz / Fehr, 1993; Knoll et al., 1986; Lukesch, 1989).
- Mädchen zeigen andere Umgangsformen am Computer (Fauser / Schreiber, 1989).
- Mädchen bevorzugen andere Spielinhalte als Jungen (Pescher / Stier, 1986; Metz-Göckel et al., 1991; Theunert, 1991).
- Mädchen spielen am Computer lieber zusammen mit anderen als gegen diese (Pescher / Stier, 1986; Metz-Göckel et al., 1991).

Bedingt durch die schnellen und kurzlebigen computertechnischen Entwicklungen in den 90er Jahren im Bereich der Video- und Computerspiele müssen diese Ergebnisse in Frage gestellt werden: So haben die technischen Weiterentwicklungen im Bereich der Bildschirmspiele starken Einfluß auf die Aussagekraft älterer Studien, da sich beispielsweise eine Folge der rasanten Entwicklung darin zeigt, daß neue Hardwareformen von Bildschirmspielen entwickelt wurden, die in den genannten älteren Studien nicht oder nur sehr unzureichend berücksichtigt werden konnten (so gibt es beispielsweise zahlreiche Studien zum Spielverhalten an in Spielhallen stehenden Spielautomaten, jedoch vergleichsweise wenige Studien, die das Spiel an heimischen Video- oder Computerspielen oder an tragbaren Hand-Held-Games zum Gegenstand haben).

Neben der Ausweitung und Veränderung des Spielverhaltens durch die Einführung von Bildschirmspielgeräten auch in privaten Haushalten wurden durch die Entwicklung neuer Spiele-Hardware auch neue Spielergruppen unter den Kindern und Jugendlichen erschlossen. Sowohl neue Altersgruppen fanden Gefallen an dem Spiel mit Video- und Computerspielen

(lange Zeiten galten Jugendliche als Zielgruppe, durch GameBoy und PC wurden auch Kinder und Erwachsene angesprochen) wie auch neue soziale Gruppen (während das Spiel mit Automaten in den 70er Jahren vor allem als Freizeitbeschäftigung von arbeitslosen und ausländischen Jugendlichen galt, haben Computerspiele inzwischen auch unter Gymnasiasten und Studenten durch die Verbreitung des PC eine starke Verbreitung gefunden).

Ergebnisse einer empirischen Studie

Ausgehend von der Annahme, daß Video- und Computerspiele inzwischen im Spielalltag von Kindern und Jugendlichen einen festen Platz haben, wurden im Rahmen einer 1994 an der Universität München durchgeführten Studie rund 2.000 Kinder, Jugendliche und Erwachsene zu ihrem Bildschirmspielbesitz und Spielverhalten befragt, wobei besonderes Interesse auch geschlechtsspezifischen Unterschieden galt. Diese geschlechtsspezifische Betrachtung geschah vor dem Hintergrund, zu überprüfen ob die Mitte der 80er Jahre gefundenen Unterschiede durch die zunehmende Verbreitung von Computern in Privathaushalten zwischenzeitlich egalisiert wurden, oder ob die deutliche Dominanz der männlichen Jugendlichen im Bereich der Computertechnik noch immer vorherrscht.

Im folgenden sollen drei Bereiche, die das Verhältnis von Mädchen zu Computerspielen darstellen unter geschlechtsspezifischen Aspekten betrachtet werden:

1. Besitz von Video- und Computerspielen
2. Spielverhalten an Video- und Computerspielen
3. Motivation zum Umgang mit Bildschirmspielen.

Im Anschluß an diese Darstellung der Ergebnisse werden einige Erklärungsansätze für die gefundenen geschlechtsspezifischen Unterschiede dargestellt.

Besitz von Bildschirmspielen

Bei einer geschlechtsspezifischen Betrachtung des Besitzes von Video- und Computerspielhardware zeigen sich deutliche Unterschiede zwischen den befragten Jungen und Mädchen: Insgesamt 95,8% der Jungen, aber nur 79,6% der Mädchen gaben an, Video- oder Computerspielhardware zu besitzen. Der gleichzeitige Besitz mehrerer verschiedener Systeme kommt bei den männlichen Befragten häufiger vor, als bei den weiblichen, so zeigte sich bei der Auswertung der Studie, daß immerhin 5,3% der Jungen über vier, 19,3% über drei und 25,4% über je zwei verschiedene Computer- oder Videospielsysteme verfügten (ein Spielsystem besitzen 46,1% der befragten Jungen), während bei den Mädchen 47,3% nur ein System besaßen, 24,1% zwei und 7,6% drei Systeme ihr Eigen nannten (kein Mädchen besaß vier unterschiedliche Systeme).

Die Geräte, die Mädchen ihr Eigentum nennen, sind meist technisch weniger anspruchsvoll: 37,1% der Jungen besitzen mindestens einen Personal-Computer, bei den Mädchen sind dies nur 24,4%; 37,4% der Jungen und 45,2% der Mädchen hingegen besitzen einen GameBoy.

Spielverhalten an Bildschirmspielen

Die geschlechtsspezifisch deutlich unterschiedliche Verbreitung der verschiedenen Formen von Video- und Computerspielen läßt auch Unterschiede im Spielverhalten von Jungen und Mädchen vermuten. Eine geschlechtsspezifische Betrachtung von Spielhäufigkeit, Spieldauer, Spielort und evtl. Spielpartnern erscheint daher sinnvoll.

Es zeigt sich bei der Betrachtung der Spielhäufigkeit, daß Jungen wesentlich öfter ihre Freizeit mit einem Computer- oder Videospiel verbringen als Mädchen: Täglich spielen 26,5% der Jungen, aber nur etwa halb so viele Mädchen, mehrmals wöchentlich spielen 40,8% der Jungen und 22,2% der Mädchen, ein paarmal in der Woche spielen 16,3% der Knaben und 13,0% der Mädchen. Am deutlichsten wird der Unterschied bei der Antwort "Ich spiele ein paar mal im Monat" sichtbar, da mehr als die Hälfte aller Mädchen, aber nur 16,3% der Jungen sich mit dieser Aussage identifizieren konnten.

Ähnlich deutliche Unterschiede zeigen sich auch bei einer geschlechtsspezifischen Betrachtung der Spieldauer: Weniger als ein Viertel der männlichen, aber mehr als die Hälfte der weiblichen Befragten spielen durchschnittlich weniger als 30 Minuten. 36,4% der Jungen und 25,5% der Mädchen spielen bis zu einer Stunde. Jeweils 20,2% der Jungen gaben an, bis zu zwei Stunden oder über zwei Stunden zu spielen, länger als zwei Stunden spielte keines der befragten Mädchen, bis zu zwei Stunden hingegen 14,5%.

Der von Jungen bevorzugte Spielort ist zu 82,4% zu Hause, nur 15,5% spielen bei Freunden und etwa 2,1% spielen meistens in Spielwarenläden oder Kaufhäusern. Mädchen hingegen spielen nur zu 65,5% zu Hause, zu 32,8% bei Freunden und sind mit nur 1,7% auch seltener in den Spielwarenabteilungen von Kaufhäusern spielend zu finden.

Wie sich bei den Angaben zu den Spielorten schon abzeichnete, scheint für Mädchen das gemeinsame Spiel mit befreundeten Spielpartnern wichtiger zu sein als für Jungen. Diese Vermutung deckt sich mit den Angaben der befragten Kinder und Jugendlichen: Am häufigsten alleine spielen über die Hälfte aller Jungen (53%), hingegen nur 39,7% der Mädchen. Das gemeinsame Spiel mit Freunden und/oder Geschwistern kommt bei 44,9% der Jungen, aber 53,4% der Mädchen meistens vor, während mit den Eltern und/oder anderen Verwandten nur 2,0% (Jungen) bzw 6,9% (Mädchen) spielen.

Inhaltliche Spielvorlieben

Das Angebot an verschiedenen Computer- und Videospielen ist nicht nur quantitativ sehr groß, sondern es gibt auch inhaltlich einige Unterschiede zwischen unterschiedlichen Spielprogrammen (siehe JMS-Rep. 3/93). Betrachtet man die von den Befragten genannten Lieblingsspiele unter geschlechtsspezifischem Gesichtspunkt, so ergeben sich deutliche Unterschiede hinsichtlich der inhaltlichen Spielvorlieben: Bei den männlichen Befragten dominieren Geschicklichkeitsspiele mit 62,3% als Lieblingsspiele mit großem Abstand vor 20,4% Abenteuerspielen, 10,1% Simulationen und 6,2% Denk-/und Logikspielen.

Bei Mädchen hingegen sind die Vorlieben wesentlich deutlicher aufgeteilt: Von den befragten Mädchen gaben nur weniger als die Hälfte Lieblingsspiele an, was auf einen wesentlich distanzierteren Umgang mit Video- und Computerspielen schließen läßt. Von den angegebenen Lieblingsspielen zählen 69,5% zu Geschicklichkeitsspielen, die genannten Abenteuerspiele machen nur 8,3% aus. Simulationen wurden kein mal als Lieblingsspiele genannt, der Anteil der Denk- und Logikspiele ist jedoch mit 20,2% mehr als dreimal so groß wie bei den Jungen.

Mädchen zeigen ein größeres Interesse an Spielen für zwei oder mehrere Personen. Für Mädchen scheinen Elemente, die im zwischenmenschlichen Spiel zum Tragen kommen, einen höheren Stellenwert zu haben und motivierender zu sein als für Jungen. Da nur ein geringer Teil der Spielprogramme das gleichzeitige Spielen mehrerer Spieler gegeneinander

zulassen, ist evtl. darin ein Grund für die Tatsache zu suchen, daß Computerspiele eine von Jungen besetzte Domäne sind.

Mögliche Ursachen für die geschlechtsspezifischen Unterschiede

Bei der Betrachtung der Ergebnisse ist ein deutlich distanzierterer Umgang von Mädchen mit Video- und Computerspielen auffällig. Grund hierfür kann eine geschlechtsspezifische Sozialisation von Jungen und Mädchen sein, die durch eine geschlechtsrollenbezogene Aufteilung der Arbeits- und Zuständigkeitsbereiche in der westlichen Gesellschaft geprägt ist. Jungen werden zu Jungen erzogen und Mädchen zu Mädchen, wobei Naturwissenschaften und Technik traditionell mehr zu Jungen gehören als zu Mädchen. Dies zeigt sich unter anderem darin, daß das Interesse von Jungen an Computertechnik von Eltern eher gefördert wird als das von Mädchen. So gaben in einer Studie Frauen zu 45% an, daß sie ihrem Sohn - aber nur zu 21% ihrer Tochter - einen Computer schenken würden.

Neben einer geschlechtsspezifischen Sozialisation liegt eine mögliche Erklärung für die Tatsache, daß Jungen ein größeres Interesse an Computerspielen zu haben scheinen als Mädchen, in den möglichen geschlechtsspezifischen Denkstilen. Untersuchungen zum Problemlösen ergaben, daß Mädchen häufig ein gestelltes Problem zuerst vollständig analysieren, strukturieren und eine Lösung entwickeln, ehe sie diese umzusetzen versuchen (Schwank, 1990). Jungen hingegen gehen weniger von Beziehungen und Strukturen aus als vielmehr von Wirkungen, sie verwenden Versuch und Irrtum, d.h. eine sequentielle Strategie, sie machen eine Eingabe und warten ab, was passiert. Dieses Vorgehen ist bei einem großen Teil der Computerspiele von Vorteil, da nur selten bereits zu Beginn des Spiels die gesamte Komplexität mit allen ihren Handlungsmöglichkeiten deutlich ist.

Zwei Computerspiele, die auch bei Mädchen einen großen Erfolg verbuchen konnten, werden in mehreren Veröffentlichungen als Belege für diese These genannt: Die Spiele PacMan und Tetris. In PacMan muß der Spielende eine gelbe Spielfigur so in einem Labyrinth steuern, daß diese alle Punkte frißt, ohne ihrerseits von vier Monstern gefressen zu werden. In Tetris sind in einem Schacht hinunterfallende Elemente so anzuordnen, daß sie jeweils eine waagerechte Reihe füllen. Gemeinsam ist diesen beiden Spielen, daß die Handlung nicht über mehrere Bildschirme verteilt ist, sondern daß das gesamte Spielfeld von Beginn bis Ende des Spiels das selbe bleibt. Nachdem Tetris lange Zeit zusammen mit jedem GameBoy verkauft wurde, erklärte Nintendo den Erfolg des Spiels auch bei Mädchen damit, daß "Tetris dem weiblichen Ordnungssinn entgegenkommt".

Bei Actionspielen hingegen ist der Handlungsablauf zu selten im Vorhinein zu erkennen, da er sich meist über mehrer dutzent Bildschirme erstreckt und logisches Denken und Kombinieren hier nicht immer gefragt ist.

Da der Bereich der Video- und Computerspiele nicht nur, wie gezeigt werden konnte, bei den Spielenden, sondern auch auf Seiten der Spiele-Programmierer ein männlich dominierter Bereich ist, steht das in Spielen vermittelte Frauenbild im Mittelpunkt eines Artikels der im nächsten JMS-Report erscheinen wird.

Quellenangabe

Ullrich Dittler: Frauen und Computerspiele (Teil 1) - Geschlechtsspezifische Unterschiede im Umgang mit Video- und Computerspielen, Jugend-Medien-Schutz-Report 3/95, [Nomos-Verlag](#)