

Mit Handy, Spielkonsole und Laptop: Allerorten mobil spielen?

Handys, portable Spielkonsolen (PSP, Nintendo DS , Gameboy etc.), Laptops und Kleinstcomputer wie Organizer, PDAs etc. machen den Zugriff auf Bildschirmspiele ortsunabhängig und damit prinzipiell auch jederzeit möglich. Darin liegen für spielbegeisterte Kinder und Jugendliche enorme Vorteile: Sie sind beim Spielen nicht an einen bestimmten Raum gebunden, den sie vielleicht mit anderen teilen müssen, und sie brauchen auf ihre Spiele nicht verzichten, wenn sie Freunde besuchen, auf Reisen sind oder Wartezeiten überbrücken wollen.

Die ubiquitäre und permanente Verfügbarkeit hat jedoch auch eine Kehrseite: In vielen Situationen ist das elektronische Spielen unpassend oder von der Umgebung nicht erwünscht, etwa in der Schule oder beim gemeinsamen Essen. In anderen Situationen, z.B. beim Urlaubmachen in fremder Umgebung, mag das Spielen an Handy, Konsole oder Laptop eine allzu verlockende Alternative zu Aktivitäten darstellen, die mehr Herausforderungen bergen, aber auch mehr gewinnbringende Erfahrungen als das vertraute Spielen.

Ein weiterer zu hinterfragender Aspekt bezieht sich auf die Auslagerung des Spielens aus dem elterlichen Einflussbereich. Während viele Eltern bemüht sind, die mit elektronischen Spielen verbrachte Zeit ihrer Spösslinge einzugrenzen, erlauben mobile Geräte eine kaum kontrollierbare Ausweitung der Spielzeit. Mobiles Spielen kann außerdem Eltern den oftmals ohnehin geringen Einblick in die elektronischen Spielwelten der Heranwachsenden (vgl. Theunert/Gebel 2007) erschweren. So gilt insbesondere das Handy für Jugendliche als der persönlichen Privatsphäre zugehörig und elterliche Kontrolle als unerwünscht. Die Eignung der weltweit im Internet zum Download angebotenen Handyspiele für Kinder und Jugendliche bleibt in vielen Fällen jedoch fraglich (vgl. Behrens/Höhler 2007) und vielen Eltern mag auch nicht präsent sein, dass auf modernen tragbaren Konsolen, wie z.B. der PSP, auch Spiele verfügbar sind, die für Jugendliche unter 16 bzw. 18 Jahren nicht geeignet sind.

Anhaltspunkte dafür, dass die Nutzung mobiler Spielgeräte sehr verbreitet ist, finden sich in der aktuellen JIM-Studie (mpfs 2007): Über die Hälfte der 12- bis 19-jährigen Jungen (54%) und zwei Fünftel der Mädchen (40%) besitzen eine portable Spielkonsole (vgl. ebd. S. 10, PSP eingerechnet). Das Handy nutzen 18% der männlichen und 11% der weiblichen jugendlichen Besitzer eines solchen Gerätes zum Spielen (ebd. S. 58).

Über den Umgang von Kindern und Jugendlichen mit mobilen Spielgeräten liegt jedoch noch wenig systematisches Wissen vor. Um dieses Feld ein wenig aufzuhellen,

hat das JFF in Kooperation mit Kopäd e.V. auf der Games Convention 2007 jugendliche Messegäste befragt, die mobile Spielkonsolen im Gebrauch haben.

1 Die Befragten

Befragt wurden 236 junge Besucherinnen bzw. Besucher der Games Convention 2007, die mobile Spielgeräte im Gebrauch haben.

Stichprobe nach Alter und Geschlecht

N = 236

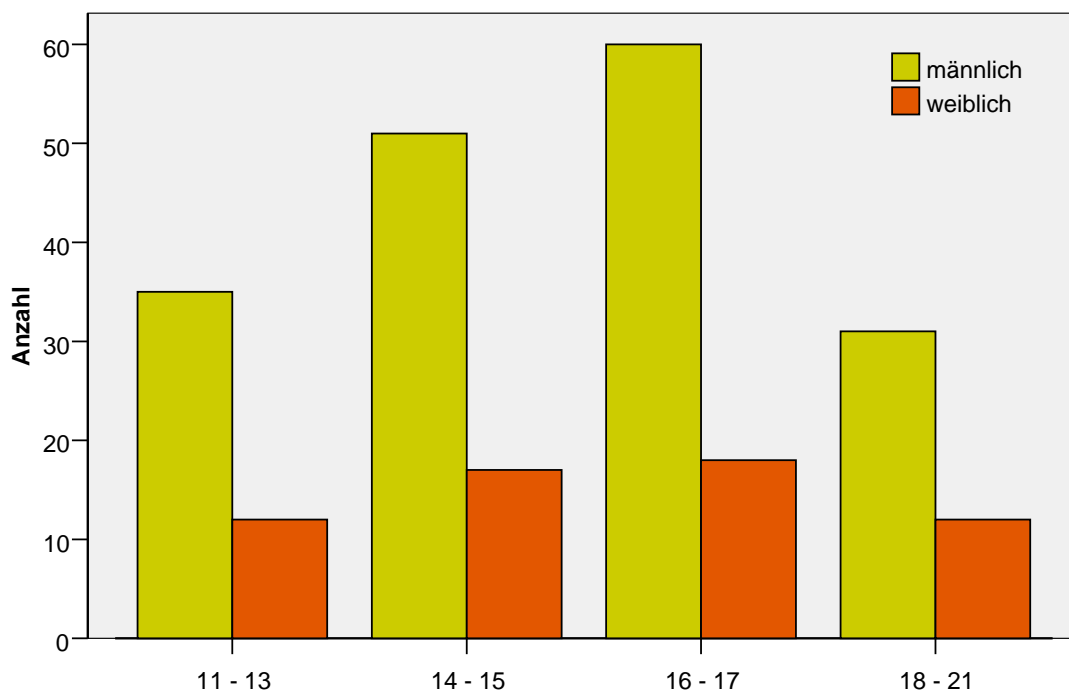


Diagramm 1

Wie Diagramm 1 zu entnehmen ist, reicht die Altersspanne der Befragten von 11 bis 21 Jahren und der Schwerpunkt liegt mit gut drei Fünftel der Befragten zwischen 14 und 17 Jahren. Die Befragten verfügen überwiegend über eine hohe Schulbildung. Mehr als die Hälfte (54%) besucht eine Schule, die mit der (Fach-)Hochschulreife abschließt, bzw. hat eine solche besucht. Der Anteil der weiblichen Befragten beträgt ein Viertel und verteilt sich in etwa gleichmäßig auf die Altersstufen.

Heranwachsende, die eine Computerspielmesse wie die GC besuchen, haben, so ist anzunehmen, entweder selbst einen ausgesprochenen Faible für elektronische Spiele oder sie begleiten Personen mit einem entsprechenden Interesse. Vor diesem Hintergrund ist diese Stichprobe zu sehen, die auf der GC in der Halle der GC-Family befragt wurden. Die Befragten können sicher nicht als repräsentative Vertreterinnen und Vertreter der heranwachsenden Generation gelten, sie erlauben aber Einblicke bezogen auf die Gruppe, die der Computerspielszene große Begeisterung entgegen bringt.

Obwohl eine besondere Faszination durch elektronische Spiele bei Besucherinnen und Besuchern der Games Convention zu vermuten steht, räumen die meisten Befragten dem Computerspielen keine dominante Stellung in ihrem Freizeitverhalten ein. Nur ein gutes Zehntel bezeichnet Computerspielen als ihre wichtigste Freizeitbeschäftigung. Der größte Teil (70%) sieht das Computerspielen für sich als eine Freizeitbeschäftigung unter anderen, und knapp ein Fünftel versteht es als unwichtigen Zeitvertreib oder Notlösung. Hier drückt sich insgesamt eine gewisse Abgeklärtheit dem Computerspielen gegenüber aus, die vermutlich zum Teil auf das Konto der sozial erwünschten Antwort zu buchen ist. Denn für einen nicht geringen Stellenwert des elektronischen Spielen spricht, wie an anderer Stelle noch aufzugreifen sein wird, dass nur ein knappes Drittel der Befragten lediglich ein einziges mobiles Spielgerät in Gebrauch hat. Die übrigen verfügen über mehrere mobile Spielgeräte, was auf ein ausgeprägtes Interesse am Computerspielen schließen lässt.

2 Mobiles Spielen im Alltagskontext

Mobile Geräte bieten fast immer und überall Gelegenheit zum Spielen. In mehrerer Hinsicht gaben die Befragten Auskunft, wie sie mit dieser Möglichkeit umgehen.

2.1 Für ein Fünftel ist das mobile Spielen täglicher Begleiter

Ein Fünftel der Befragten (21%) spielt jeden Tag mit dem bevorzugten Mobilgerät. Ein Großteil (45%) spielt damit mehrmals in der Woche und ein rundes Drittel (34%) gibt an, seltener damit zu spielen.

2.2 Mobil im Wortsinne

Spiele mit portablen Geräten bedeutet sehr häufig mobiles Spielen im eigentlichen Wortsinne: Der meistgenannte Spielort lautet „unterwegs“, z.B. in Bus, Bahn oder Auto (vgl. Diagramm 2). Dies wird am häufigsten von den jüngsten Befragten angegeben (92%) und am wenigsten häufig von denjenigen, die 18 Jahre und älter sind

(70%), was sehr wahrscheinlich mit entsprechend variierenden Mobilitätsformen und Alltagsstrukturen zusammenhängt. So sind ältere Jugendliche mit ihrem größeren Aktionsradius und individuelleren Tagesaktivitäten wahrscheinlich selbst aktiver an der Fortbewegung beteiligt, etwa bedingt durch eine eigene Motorisierung, während jüngere noch häufiger öffentliche Verkehrsmittel nutzen oder von den Eltern gefahren werden.

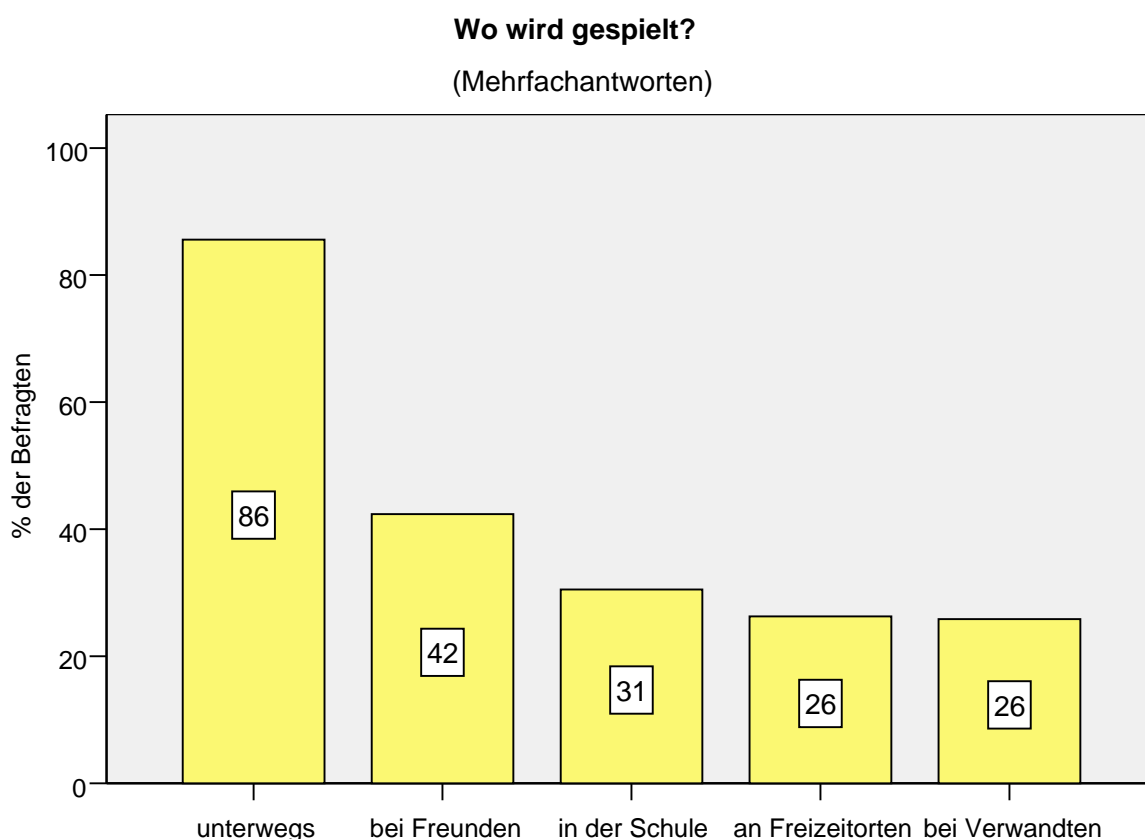


Diagramm 2

2.3 Spielen bei und mit Freunden

Der zweithäufigst genannte Spielort lautet „ bei Freunden“ (42%) und verweist darauf, dass mobiles Spielen in Freundschaftsbeziehungen einen festen Platz einnimmt. Andererseits bedeutet mobiles Spielen aber auch häufig allein spielen, wie an anderer Stelle noch ausgeführt wird (vgl. 2.6).

2.4 Spielen bei vielerlei Gelegenheiten

Dass von jeweils einem guten Viertel Freizeitorte wie Schwimmbad, Jugendtreff etc. sowie der Aufenthalt bei Verwandten angeführt werden (vgl. Diagramm 2), kann als Hinweis darauf gelten, dass das mobile Spielen in vielerlei Freizeitsituationen stattfindet. Hellhörig machen sollten in diesem Zusammenhang einige Antworten auf die offene, nachträglich kategorisierte Frage, bei welchen Gelegenheiten gespielt wird. Zum Teil werden hier Situationen benannt, die auf Eskapismus hinweisen: Einige wollen Situationen des Alleinseins ausfüllen, während andere das mobile Spielen nutzen, um sich aus unattraktiven sozialen Situationen (z.B. Verwandtenbesuche) zurückzuziehen. Wieder andere führen Ausgangssituationen an, die sie als frustrierend oder stressend erleben.

„Arbeitsorte“ wie Schule bzw. Uni oder Arbeitsplatz werden immerhin von einem Drittel der Befragten genannt. Diese Orte sind häufiger mit dem Handy- als mit dem Konsolenspiel verbunden. Die Vermutung, dass das Spielen an diesen Orten Anlass zu Konflikten bieten kann, erhärtet sich durch die Auskünfte zu der Frage, ob die Befragten wegen des mobilen Spielens schon einmal Ärger bekommen haben.

2.5 Ärger wegen des Spielens

Knapp ein Fünftel der Befragten (18%) erwähnt, wegen des Spielens mit dem bevorzugten Gerät bereits einmal Ärger gehabt zu haben. Zu etwa gleichen Anteilen ging es dabei entweder um Streit mit den Eltern wegen zu häufigen oder zu langen Spielens – dies wird mehr von Jungen als von Mädchen berichtet (10% zu 2%) – oder um unpassende Situationen, in denen gespielt wird – dies berichten mehr weibliche Befragte (17% zu 8%). Letzteres ist im Kontext dessen zu sehen, dass Mädchen im Vergleich zu Jungen als Spielort vermehrt Freizeitorte (37% zu 23%) sowie die Schule bzw. die Uni oder den Arbeitsplatz nennen (41% zu 27%). Wahrscheinlich resultiert dieses Ergebnis aus der Vorliebe der Mädchen für das Handy als mobiles Spielgerät, das sie auf allen Wegen begleitet. Besonders an Freizeitorten und im Arbeitskontext dürften andere Anwesende das mobile Spielen als unangemessen empfinden.

2.6 Mobiles Spielen bedeutet häufig allein spielen

Befragt, mit wem die mobil Spielenden auf dem bevorzugten Gerät meistens spielen, geben zwei Drittel der Befragten (66%) an, dies meist allein zu tun. Etwa ein Zehntel (11%) spielt meist mit anderen zusammen und bei weniger als einem Viertel (23%) halten sich gemeinsames und solitäres Spielen in etwa die Waage. Genauer betrachtet zeigt sich, dass das solitäre Spielen zwar bei allen Altersgruppen vorherrscht, insbesondere jedoch in den beiden höheren (vgl. Diagramm 3). Vermutlich

ergibt es sich daraus, dass für die jüngeren Befragten das Spielen an sich selbstverständlicherer Bestandteil des Kontaktes zu Gleichaltrigen ist.

Damit dominiert das Alleinspielen beim mobilen Spiel noch stärker als beim stationären, legt man die Angaben der JIM-Studie von 2005 (mpfs 2005, S. 32) zugrunde: 46% der dort befragten 11- bis 19-jährigen spielten überwiegend allein.

Mit wem spielst du damit meistens?

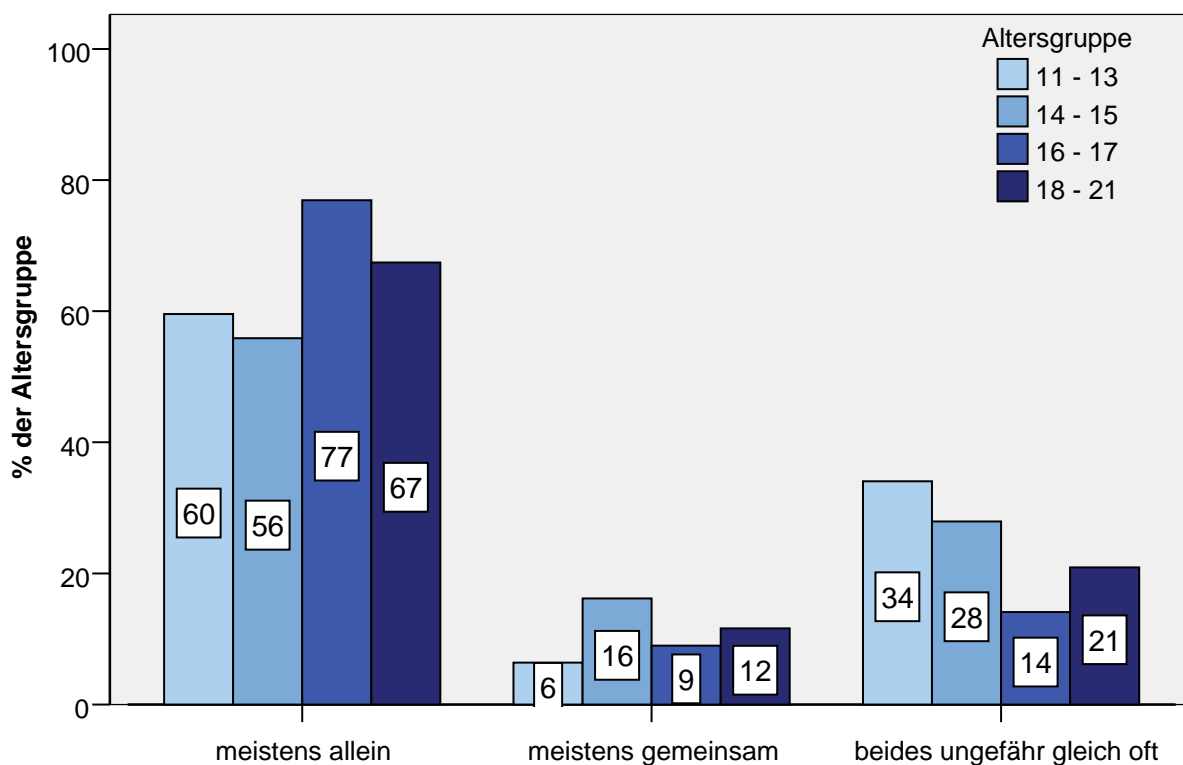


Diagramm 3

2.7 Gemeinsames Spielen ist meist an Konsolen gebunden

Ob und wie gemeinsam gespielt wird, ist auch eine Frage des bevorzugten Gerätes. Handyspielerinnen und -spieler zeigen einen wesentlich ausgeprägteren Trend zum Solospiel (82%) als Nutzerinnen und Nutzer von tragbaren Konsolen (52%). Wenn Handyspielende gemeinsam spielen, wechseln sie sich in der Regel ab (67%), seltener sind sie vor Ort vernetzt (38%). Beim gemeinsamen Konsolenspiel verhält es

sich dagegen genau umgekehrt (20% zu 90%), was zweifelsohne auf die technischen Möglichkeiten zurückzuführen ist. Via Internet wird sowohl mit Handy wie mit Konsole kaum mobil gespielt; ist dies der Fall, sind die betreffenden Befragten vorwiegend 18 Jahre oder älter. Als Gründe kommen die mit der Internetnutzung verbundenen Kosten in Frage, die sich erwachsene Befragte ebenso leichter leisten können, wie die Ausstattung mit dafür geeigneten Geräten.

3 Spielgeräte

Wie bereits erwähnt, sind mit den verschiedenen mobilen Geräten unterschiedliche spielerische Möglichkeiten verbunden, aber auch unterschiedliche anderweitige Nutzungsmöglichkeiten, wie Telefonie oder Organizerfunktionen. Das Wissen um diese Funktionen, so ist anzunehmen, beeinflusst auch die Wahl des bevorzugten Spielgeräts.

3.1 Das Handy ist häufiges Spielgerät, aber Spieleifrige tendieren zu Konsolen

Der Großteil der Befragten nutzt zum mobilen Spielen Handys oder transportable Konsolen und vergleichsweise wenige ein Laptop. Andere handliche multifunktionale Geräte wie i-Pod, PDA oder Pocket-PC fallen als Spielgeräte kaum ins Gewicht (vgl. Diagramm 4, S. 8).

Mobile Spielgeräte im Gebrauch in Prozent der Befragten

Mehrfachantworten, N = 236

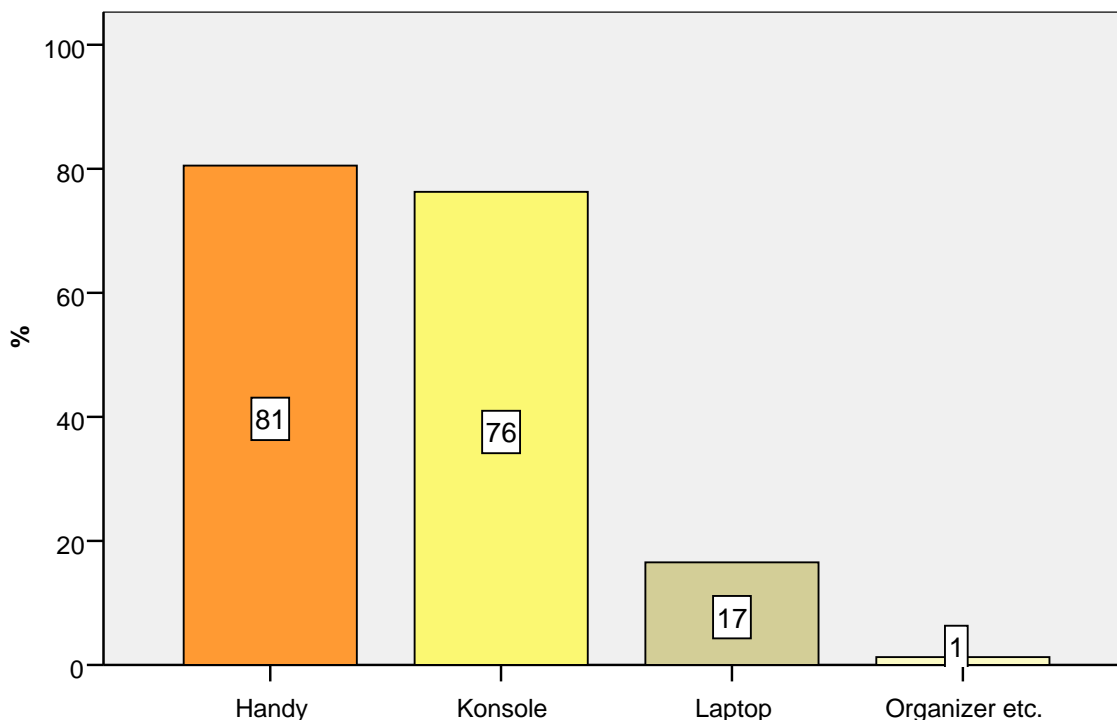


Diagramm 4

Die meisten Befragten verfügen über mehr als ein einziges mobiles Spielgerät. Etwa die Hälfte (49%) nutzt zum Spielen zwei portable Geräte und ein gutes Fünftel sogar mehr als zwei. Über die Hälfte der Befragten (58%) spielt sowohl mit einem Handy als auch einer mobilen Konsole.

Die Frage nach dem persönlich *wichtigsten* mobilen Spielgerät – hier müssen sich also diejenigen entscheiden, die über verschiedene Geräte verfügen, während die übrigen bereits festgelegt sind – , ergibt in der knappen Hälfte der Fälle ein Handy (49%), etwas seltener eine Konsole (46%).

Den besonderen Reiz des wichtigsten Gerätes begründen die Befragten in freien, nachträglich kategorisierten Antworten an erster Stelle mit dessen ständiger Verfügbarkeit (44%). Weitere Argumente sind die Handlichkeit des mobilen Geräts (8%), sowie die angebotene Spielauswahl (6%) oder spezifische Eigenschaften der bevorzugten Spiele (10%).

Wenn es um das mobile Spielen geht, kommt dem Handy also offenbar eine beachtliche Bedeutung zu. Allerdings bieten mobile Konsolen in der Regel mehr spielerische Möglichkeiten, etwa anspruchsvollere grafische Umsetzungen oder erweiterte Multiplayer-Optionen.

Daher ist davon auszugehen, dass besonders Spielbegeisterte einer Konsole den Vorzug geben. Hierfür finden sich mehrere Indizien:

- Der Vorteil der ständigen Verfügbarkeit wird vor allem von denjenigen hervorgehoben, deren wichtigstes Mobilspielgerät ein Handy ist. Eine gute Grafik, Multifunktionalität, Multiplayer-Option und ansprechende Optik werden dagegen in erster Linie von Nutzern portabler Konsolen angeführt. Vereinzelt nennen diese auch technische Spezifika des jeweiligen Modells, wie z.B. Touchscreen, Mikrofon oder kurze Ladezeiten.
- Diejenigen, die das Computerspielen als Notlösung betrachten, spielen überwiegend auf dem Handy (67%), dagegen nutzen diejenigen, die darin ihre wichtigste Freizeitbeschäftigung sehen, überwiegend Spielkonsolen (65%).
- Nur ein knappes Drittel der Befragten beschränkt sich auf ein einziges mobiles Spielgerät. In diesen Fällen dominieren ganz klar die Handys (61%) gegenüber den portablen Konsolen (38%). Wertet man diese Beschränkung auf ein einziges Gerät als Hinweise auf ein geringeres Interesse am mobilen Spielen, so erweist sich auch hier das Handy als das Gerät der weniger Spieleifrigen.

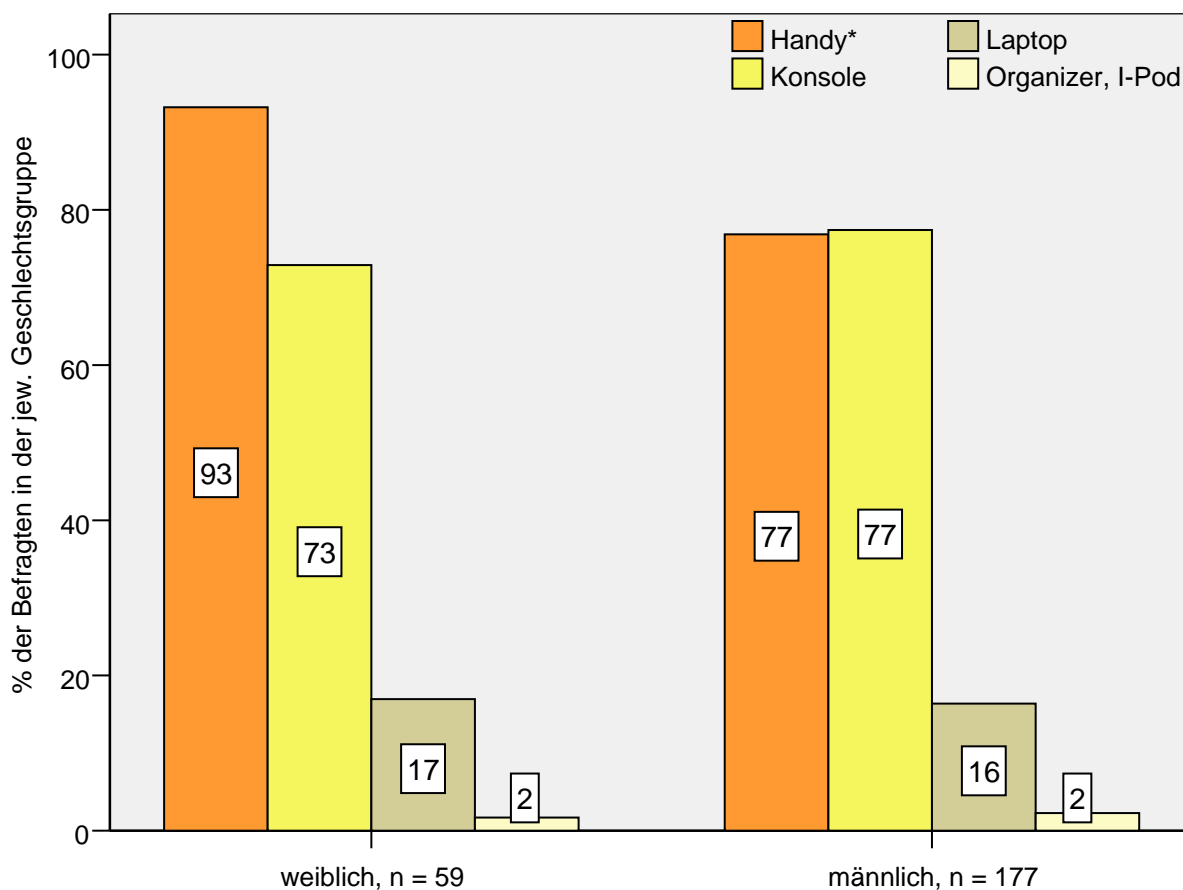
3.2 Mädchen bevorzugen Handys, Jungen mobile Konsolen

Mit der Spielbegeisterung korrelieren die Faktoren Geschlecht und Alter (vgl. auch mpfs 2005, 2007) und bestimmen die Affinität zu den unterschiedlichen mobilen Spielgeräten mit.

In der Frage, welche mobilen Spielgeräte im Gebrauch sind, unterscheiden sich die Geschlechter deutlich: das Handy liegt bei den weiblichen Befragten an der Spitze, während männliche Befragte Handy und Spielkonsole in gleichem Maße nennen (vgl. Diagramm 5)

Mobile Spielgeräte im Gebrauch in Prozent der Geschlechtergruppen

Mehrfachantworten



* signifikanter Geschlechterunterschied

Diagramm 5

Fragt man nach dem persönlich *wichtigsten* mobilen Spielgerät so ergibt sich, dass bei Jungen ab dem Alter von 16 Jahren das Handy die Konsole ablöst. Auch dies ist vermutlich auf das mit dem Alter nachlassende Interesse an elektronischen Spielen zurückzuführen (vgl. mpfs 2007, S34).

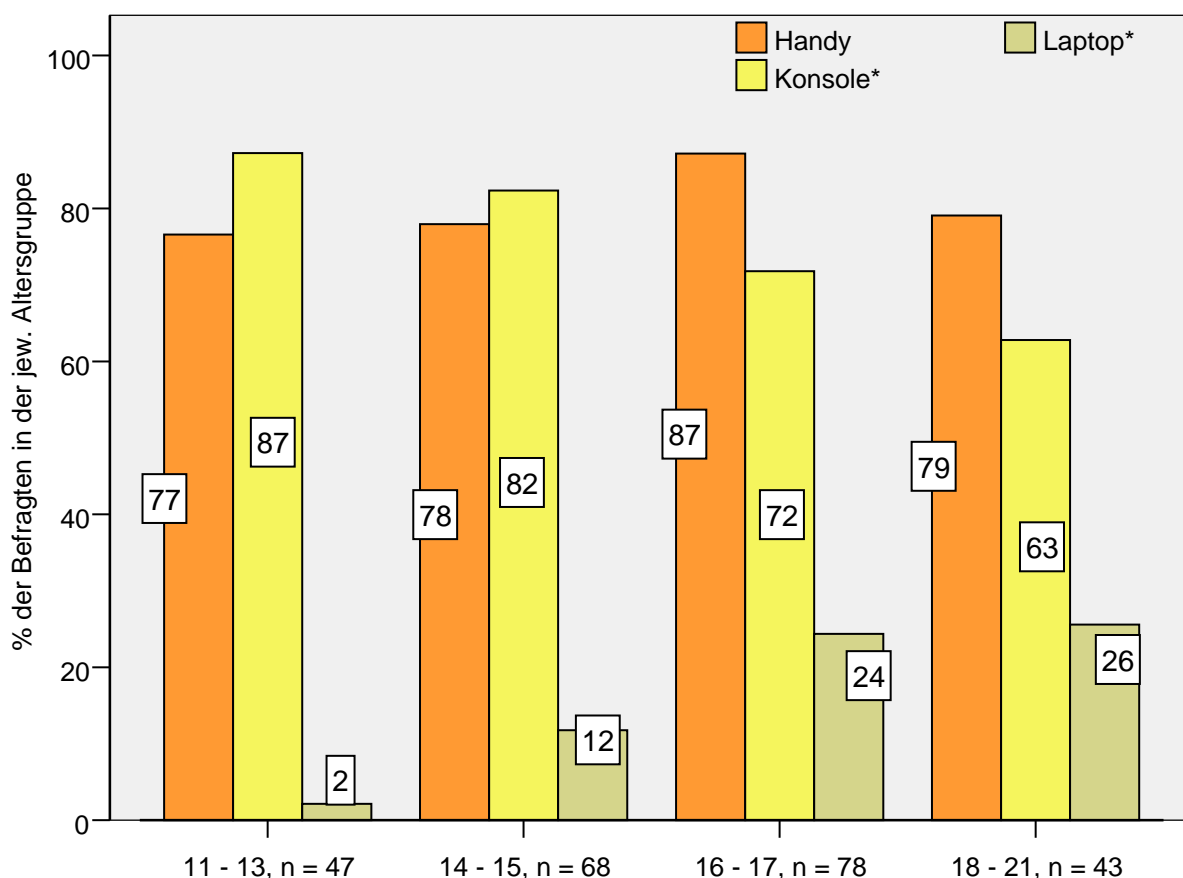
3.3 Je älter die Befragten, desto multifunktioneller die mobilen Spielmedien

Handys, Laptops und Organizer, aber auch einige portable Konsolen sind multifunktionale Geräte, die von den Befragten nicht nur zum Spielen genutzt werden. Diese Multifunktionalität scheint im Zusammenhang mit dem Alter der Spielerinnen und Spieler von Bedeutung. Während portable Konsolen, die optimale spielspezifische,

aber größtenteils eingeschränkte anderweitige Funktionen bieten, mit zunehmendem Alter weniger verbreitet sind, verhält es sich bei den Laptops, die wesentlich mehr Funktionen vereinen, umgekehrt (vgl. Diagramm 6).

Mobile Spielgeräte im Gebrauch in Prozent der Altersgruppen

Mehrfachantworten



*signifikanter Altersunterschied

Diagramm 6

Ob die Befragten die Multifunktionalität der Geräte nutzen, wurde mit der offen formulierten Frage vertieft, was die Spielenden mit ihrem bevorzugten Mobilspielgerät sonst noch tun. Aus den Antworten ergibt sich folgendes Bild:

- Gut die Hälfte erwähnt Kommunikationsfunktionen. Diese sind vor allem an das Handy gekoppelt: Diejenigen, die mit dem Handy spielen, nutzen es auch für die Telefonie (99%) und zum Versenden von Short- (84%) und Multi-

- media-Messages (5%). Gechattet wird dagegen (allerdings jeweils zu einem relativ geringen Anteil) mit portablen Konsolen (9%) und Laptops (8%).
- Etwa zwei Fünftel erwähnen Rezeptionsfunktionen. Musikhören (28%) nennen vor allem Konsolen- und Handyspielerinnen und -spieler. Vorwiegend von Handynutzern wird das Anschauen von Fotos (13%) und Videoclips (8%) genannt, während Filme (8%) und Bilder (3%) häufiger von Konsolen- und Laptopspielerinnen und -spielern erwähnt werden.
 - Eine Verbindung mit dem Internet erwähnen 3% der Befragten, 25% eine lokale Vernetzung.
 - Nur 5% der Befragten geben an, mit dem mobilen Spielgerät auch etwas zu produzieren. Dies kommt einerseits spielbezogen vor, und betrifft z.B. das Editieren neuer Level bzw. Maps, aber auch spielfern, wie etwa das Anfertigen von schul- oder arbeitsbezogenen Produkten und das Gestalten von Bildern, Powerpoint-Präsentationen, Internetseiten oder Musikkompositionen.

4 Die Spiele

Bedingt durch die technischen Voraussetzungen, z.B. die eingeschränkten grafischen Möglichkeiten eines Handybildschirms, steht für mobile Geräte tendenziell ein Spieleangebot zur Verfügung, das von dem für Computerspiele abweicht. Doch ist das Angebot nur die eine Seite – auf der anderen Seite steht die Frage, welche Spiele die Jugendlichen aus diesem Angebot wählen. Um sich dieser Seite zu nähern, wurden die Befragten gebeten, ihr Lieblingsspiel auf ihrem bevorzugten mobilen Spielgerät zu nennen.

89% der Befragten nannten ein Spiel, das sie am liebsten spielen. Die Liste der verschiedenen Spieltitel ist lang und Informationen sind besonders zu einzelnen Handyspielen häufig nur schwer aufzufinden, denn anders als für PC- und Konsolenspiele stehen keine zentralen Datenbanken zur Verfügung, in denen z.B. die Jugendschutzbewertung erfasst wäre.

4.1 Die Spielgenres

Nach Spielgenres¹ gebündelt, konzentrieren sich die Lieblingsspiele hauptsächlich auf die Kategorien Action (24%), genannt seien hier z.B. die diversen Pokémon-Editionen, des weiteren auf Geschicklichkeitsspiele (23%), wie z.B. Jump'n Run-Spiele,

¹ Die eindeutige Zuordnung von Spielen zu Genres ist in der Regel unbefriedigend, da Genres nach den unterschiedlichsten Aspekten gebildet werden (vgl. Klimmt 2001). Ziel der hier verwendeten Kategorisierung war, eine kleine Anzahl möglichst homogener und profilierter Genres zu bilden. Daher sind z.B. die Shooter nicht den Actionspielen zugeordnet. Bei der Zuordnung der Spiele gab jeweils der Hauptakzent des Spiels den Ausschlag.

sowie Strategie-, Denk- oder Wissensspiele (21%), wie z.B. Anno 1701, Sims, Sudoku oder Trivial Pursuit.

Genre des Lieblingsspiels nach mobilem Spielgerät

N = 199

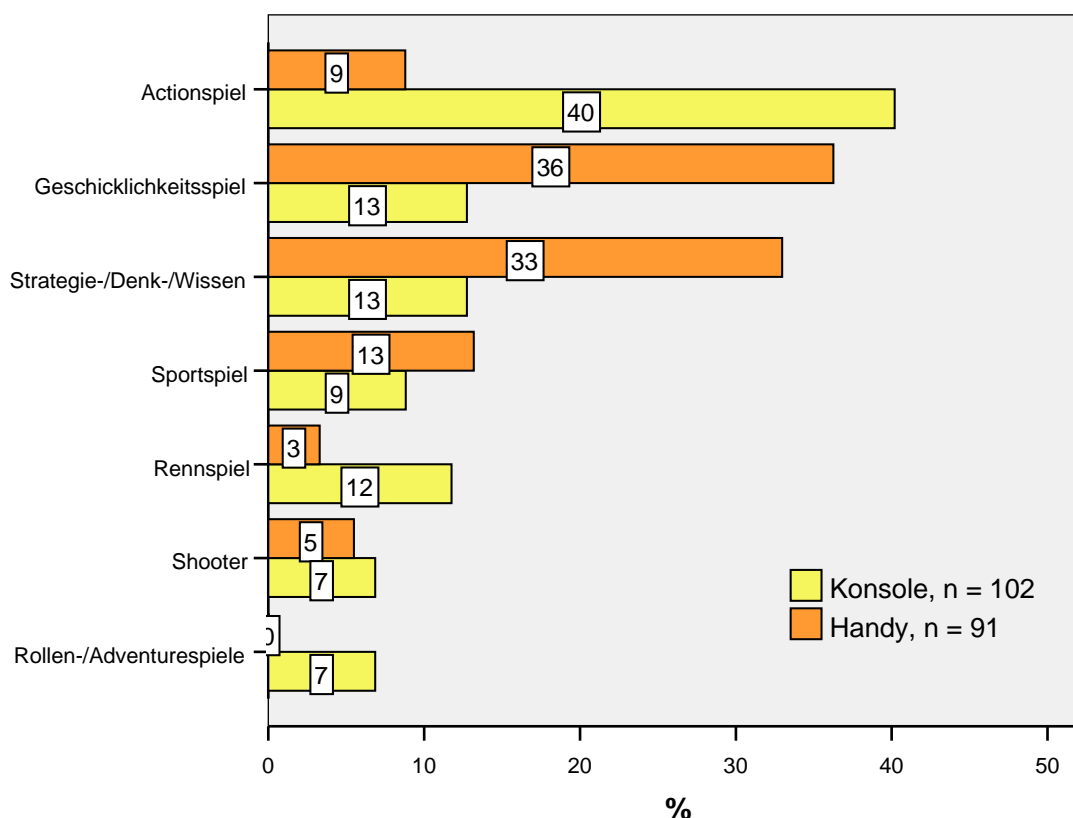


Diagramm 7

Die – im Gegensatz zu sonstigen Befragungen jugendlicher Computerspielerinnen und -spieler (z.B. mpfs 2005) – hohe Präsenz von Geschicklichkeitsspielen ist vermutlich auf deren geringere technische Anforderungen sowie die häufige Vorinstallation dieser Spiele auf dem Handy zurückzuführen.

So sind denn auch die unterschiedlichen Plattformen mit unterschiedlichen Lieblingsspielgenres verbunden (vgl. Diagramm 7). Während diejenigen, die mobile Spielkonsolen nutzen – Jungen sind hier besonders stark vertreten – , häufig Actionspiele

präferieren, stehen bei denjenigen, die ein Handy zum mobilen Spiel einsetzen, Geschicklichkeitsspiele sowie Strategie-, Denk- und Wissensspiele obenan. Dies hängt also einerseits mit den differierenden Technik- bzw. Grafikanforderungen der unterschiedlichen Genres zusammen, andererseits mit den üblichen Genrevorlieben der Geschlechter.

4.2 Männliche Jugendliche beschränken sich nicht auf Vorinstalliertes

Die Befragten sind auf unterschiedlichen Wegen zu ihren Lieblingsspielen gekommen. Ein gutes Viertel der Spiele ist auf den jeweiligen Geräten vorinstalliert, etwas weniger als ein Drittel stammt aus einem Kauf im Laden und ca. ein Zehntel wurde aus dem Internet geladen. Die übrigen Spiele kamen von Eltern, Freunden oder aus anderen Quellen.

Die Bezugsquelle für die Lieblingsspiele variiert stark mit der Spielplattform. Insbesondere ein hoher Anteil der Lieblingsspiele auf dem Handy ist vorinstalliert (61%), wobei dies häufiger bei weiblichen als bei männlichen Befragten der Fall ist (73% zu 55%). Ein gutes Viertel stammt aus dem Internet; hier sind die männlichen Befragten aktivere Downloadabnehmer (33% zu 12%).

Dagegen wurde über die Hälfte der Lieblingsspiele auf der mobilen Konsole im Laden gekauft (59%) oder von den Eltern geschenkt (25%). Auch hier zeigen die Jungen mehr Aktivität bei der selbständigen Beschaffung der Spiele: Sie kaufen sie häufiger im Laden als dies Mädchen tun (63% zu 42%), die sie sich häufiger von Eltern oder Freunden schenken lassen.

5 Fazit

In der Gesamtschau der Ergebnisse zeigt sich, dass mobiles Spielen unterschiedliche Funktionen erfüllen kann. Je nachdem, ob als lückenfüllende solitäre Beschäftigung oder als geplante Gemeinschaftsaktion, korreliert es mit der Bevorzugung unterschiedlicher Spielplattformen. Handys – häufig von Mädchen bevorzugt – nehmen als mobile Spielgeräte quantitativ einen etwas höheren Stellenwert ein als tragbare Konsolen. Letzteren geben besonders spielbegeisterte Jugendliche jedoch den Vorzug. Spielbegeisterte sind vor allem unter den jüngeren und den männlichen Befragten vermehrt anzutreffen. Dass männliche Jugendliche sich stärker engagieren, wenn es um elektronische Spiele geht, zeigt sich an auch in Bezug auf das mobile Spielen in unterschiedlichen Punkten, so z.B. wenn es um die Beschaffung der Spiele geht. Ihre größere Tendenz zum Download von Handyspielen aus dem Internet in Verbindung mit dem Faible für Actionspiele gibt unter Jugendschutzgesichtspunkten durchaus Anlass zu intensiveren Nachfragen.

Welche weitergehende Bedeutung das mobile Spielen im Alltag von Kindern und Jugendlichen hat, darauf kann die vorliegende kleine Befragung nur erste Hinweise geben. Mit qualitativen Methoden zu vertiefen wäre insbesondere, wie die Jugendlichen mit der permanenten Verfügbarkeit der elektronischen Spiele in unterschiedlichen Kontexten umgehen. Ziehen sie selbst Grenzen oder werden ihnen diese von außen gesetzt? Auf Schwierigkeiten mit dieser Grenzziehung deutet das Ergebnis hin, dass Ärger mit anderen wegen des mobilen Spielens nicht ausbleibt. So wäre z.B. auch zu fragen, ob insbesondere die ständige Verfügbarkeit der meist vorinstallierten Handyspiele die Mädchen – auch in ungeeigneten Situationen – zum Spielen verleitet.

Offen muss an dieser Stelle auch bleiben, wie Jugendliche das mobile Spielen im Kontakt zu Freunden gestalten. Einerseits ermöglichen die Multiplayerfunktionen vieler Konsolen das mobile Spielen in soziale Situationen zu integrieren. Andererseits können daraus auch Ausschlussproblematiken und Zwänge entstehen: Um mitspielen zu können, muss man über die richtige und nicht selten sehr teure mobile Konsole verfügen. Und wer schon einmal eine mehrköpfige Gruppe von Jungen im Alter von etwa 13 Jahren beobachtet hat, wie sie in der U-Bahn so aufgereggt auf die kleine Konsolen konzentriert sind, dass sie die Haltestelle verpassen, kann sich vorstellen, welche Faszination von dieser Gemeinschaftsaktivität ausgeht.

Literatur

- Behrens, Ulrike/Höhler, Lucie (2007). Jugendschutzrelevante Aspekte von Handys und Spielkonsolen. In *merz, medien + erziehung*, 51, 3, 20-26
- Theunert, Helga/Gebel, Christa (2007). Untersuchung der Akzeptanz des Jugendmedienschutzes aus der Perspektive von Eltern, Jugendlichen und pädagogischen Fachkräften. Eigenständige Teilstudie des JFF zur Analyse des Jugendmedienschutzesystems. Unter Mitarbeit von Niels Brügger und Achim Lauber. http://www.jff.de/dateien/JFF_JMS_LANG.pdf
- Klimmt, Christoph (2001). Ego-Shooter, Prügelspiele, Sportsimulation? Zur Typologisierung von Computer- und Videospiele. In *Medien & Kommunikation*, 4, 49, 480-497
- mpfs (2005). JIM 2005. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19- Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.
- mpfs (2007). JIM 2007. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisstudie zum Medienumgang 12- bis 19- Jähriger in Deutschland. Stuttgart: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.

Diese Publikation **bitte zitieren als**: JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis/Kopäd e.V. (Hrsg.) (2008) Mit Handy, Spielkonsole und Laptop: Allerorten mobil spielen. http://www.jff.de/dateien/Mobilspielen_JFF.pdf