

## M 0 2 b Spielertypen - Synopse

	Paul	Jakob	Lennert	Sophia	Janna	Jens
Einstieg		Kauf eines Spiels	Büro des Vaters mit Internetanschluss in der Wohnung	Einladung Freundin auf Internetseite	Gameboy als Kind	Einweisung durch Vater
Einschätzung der eigenen Spielintensität und die anderer	„Drei Stunden sind okay.“	Anderer spielen mehr und sind „durch den Wind“.	„... und man möchte auch unendlich spielen.“	<ul style="list-style-type: none"> <li>• „Es macht zwar teilweise Spaß. (...) Ich sehe da immer noch eine gewisse Distanz zwischen dem Spiel und mir.“</li> <li>• „Anderer reden nur noch über das Spielen am PC.“</li> </ul>		„Mit neun Jahren hat mir mein Vater Programmieren beigebracht und jetzt bin ich dreizehn und programmiere schon verschiedene Programme.“
Konfliktpunkte mit Eltern und Schule	Streit um Spieldauer	Streit um Spieldauer	Streit um Spieldauer	Erlebnisarmut schlechte Noten		
Konfliktpunkte aus Sicht der Eltern	Mutter: „Paul ist nicht ansprechbar.“	Mutter: <ul style="list-style-type: none"> <li>• starke Bindung an Spiele</li> <li>• Nichteinhalten von Absprachen</li> </ul>	Mutter: Vernachlässigung der sozialen Beziehungen; Entschwinden in Parallelwelt; Nichteinhalten von Vereinbarungen;		Mutter: Computer als Fluchtmedium der Tochter während Scheidung der Eltern;	Vater: <ul style="list-style-type: none"> <li>• keine Probleme</li> <li>• Computer ist Werkzeug</li> </ul>
Gründe für Änderung des Spielverhaltens			Entzug des PCs durch Mutter	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kommunikation und Eigengestaltung ist wichtiger;</li> <li>• Orientierung auf kreativen Computerberuf;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Schule geht vor.</li> <li>• eigene Gestaltung eröffnet mehr Ausdrucksmöglichkeiten;</li> <li>• größere Entscheidungsspielräume bei eigener Gestaltung;</li> </ul>	