

DIE SUBJEKTIVE BEDEUTUNG DES KONTEXTS BEIM MOBILE GAMEPLAY

EINE EXPLORATIVE STUDIE MIT MOBILE GAME SPIELER*INNEN.

Masterarbeit

Auftraggeber

Hochschule für Angewandte Psychologie

Institut für Kooperationsforschung und –entwicklung ifk

Betreuung

Fachhochschule Nordwestschweiz

Dr. Thomas Ryser

Autorin

Fachhochschule Nordwestschweiz

Maud Cottier

FHNW Olten

Angewandte Psychologie

2019

Danksagung

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen und insbesondere den folgenden Personen, die mich unterstützt haben, bedanken;

Der größte Dank gilt allen Teilnehmenden Personen für die spannenden und auch aufwändigen Interviews und Tagebucheinträge. Eure Unterstützung hat massgeblich zum Erfolg dieser Studie beigetragen.

Ein herzliches ‚Dankeschön!‘ geht an Martina, Michael und Fehmi, die mir beim Transkribieren der Interviews zu Hilfe gekommen sind.

Rahel danke ich für ihr aufmerksames Korrekturlesen und ihre konstruktiven Anmerkungen.

Besonderen Dank schulde ich meiner Betreuungsperson, Dr. Thomas Ryser, die mich immer in meinen Entscheidungen gestärkt und mich ermutigt hat meinem Interesse an Games nachzugehen.

Abschliessend danke ich meinen Freunden und Eltern für die bedingungslose Unterstützung in allen Facetten, die ein Forschungsprozess innehat.

Abstract

Games are no longer just niche products but a social phenomenon and a part of our everyday life. Nowadays the mobile gameplay is popular across all sexes and ages. In particular, playing mobile games is not only possible everywhere and at any time, as it leads to new gaming experiences. The everyday world, excluded from pc and console games so far, becoming a part of the mobile gaming context. But where exactly are mobile games played? And what role does the environment play in this? Based on a constructivist view, this study explores the subjective meaning of the context when playing mobile games. An explorative-quantitative research design with nine players from three different mobile game genres was chosen to answer this question. As part of the pre-study interviews and a diary study were used to collect representative contexts of play, which formed the basis for the follow-up repertory grid interviews. The qualitative results highlight known and new aspects in the 11 specified contexts of mobile gameplay.

Key words: Games, Mobile Games, Player Experience, Context, Repertory Grid, Environmental psychology, Game User Research.

Zusammenfassung

Games sind nicht mehr ein Nischenprodukt, sondern ein gesellschaftliches Phänomen und ein Teil unseres Alltags geworden. Insbesondere das Mobile Gameplay ist geschlechts- und altersübergreifend beliebt. Mit Mobile Games ist das Spielen nicht nur überall und jederzeit möglich, sondern sie führen zu neuen Spiel-Erlebnissen. Die alltägliche Welt, welche bei PC- und Konsole- Games ausgeschlossen ist wird mit Mobile Games Teil des Spielkontexts. Aber wo genau werden Mobile Games gespielt? Und welche Rolle spielt dabei die Umwelt? Auf der Grundlage einer konstruktivistischen Sicht geht diese Arbeit der Frage nach, welche subjektiven Bedeutungen der Kontext beim Spielen von Mobile Games innehaben. Um diese Frage zu beantworten wurde ein explorativ-qualitatives Forschungsdesign mit neun Spieler*innen aus drei Mobile Game-Genres gewählt. In der Vorstudie wurden mit Interviews und Tagebucheinträgen aussagekräftige Spielkontexte erhoben, welche die Grundlage für die anschließenden durchgeführten Repertory-Grid-Interviews bildeten. Dank der qualitativen Ergebnisse konnten sowohl bekannte als auch neue Aspekte des Mobile Gameplay in 11 spezifizierten Spielkontexten aufgezeigt werden.

Schlüsselwörter: Games, Mobile Games, Player Experience, Kontext, Repertory Grid, Umweltpsychologie, Game User Research.

Anzahl Zeichen mit Leerzeichen ohne Anhang: 119'141

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	8
2.	Theorie.....	10
2.1.	Definition Games.....	10
2.2.	Umweltpsychologisches Verständnis vom Kontext	11
2.3.	Kontext in der Human-Computer-Interaction.....	13
2.4.	Kontext als Teil der Player Experience	14
2.5.	Psychologie persönlicher Konstrukte	16
2.6.	Zusammenfassung und Abgrenzung	17
3.	Methodisches Vorgehen	19
3.1.	Sample und Rekrutierung der Teilnehmenden	20
3.2.	Vorstudien	22
3.2.1.	Halbstrukturierte Interviews zum Erleben und Spielen in Kontexten.....	22
3.2.2.	Tagebuchstudie zum effektiven Spielen in den Kontexten	23
3.3.	Repertory Grid Methode.....	24
3.3.1.	Einführung	24
3.3.2.	Auswahl der Elemente.....	26
3.3.3.	Erhebung der Konstrukte	26
3.3.4.	Auswertung der Transkripte.....	27
3.4.	Güte der qualitativen Auswertungen.....	29
4.	Ergebnisse.....	31
4.1.	Kategorisierung der Kontexte.....	31
4.1.1.	Mobilität	31
4.1.2.	Arbeit	33
4.1.3.	Wohnen	34
4.1.4.	Freizeit / Erholung	36
4.2.	Thematisches Kategoriensystem.....	37
4.2.1.	Kontrollierbarkeit	37
4.2.2.	Fokussierung.....	40
4.2.3.	Zeit.....	41
4.2.4.	Umgebung	44
5.	Interpretation der Ergebnisse	46
5.1.	Bekannte Aspekte im Spielkontext.....	46
5.2.	Neue Aspekte im Spielkontext	47
5.3.	Subjektive Bedeutungen des Spielkontext.....	48
6.	Diskussion.....	51

7. Fazit und Ausblick.....	53
8. Literaturverzeichnis.....	54
9. Eigenständigkeitserklärung	57
Anhang	58
Anhang A: Kurzumfrage Rekrutierung der Teilnehmenden	58
Anhang B: Leitfaden erstes Interview: Erleben des Mobile Gameplay	59
Anhang C: Ablauf eines Tagebucheintrags.....	61
Anhang D: Kontexte aus Interviews und Tagebucheinträgen	62
Anhang E: Leitfaden zweites Interview Repertory-Grid-Methode.....	63
Anhang F: Individuelle Repertory-Grids der Teilnehmenden.....	65
Anhang G: Transkriptionsrichtlinien.....	68
Anhang H: Kategorienleitfaden Kontexte.....	70
Anhang I: Beispiel thematische Zusammenfassung mittels Summary-Grid	73
Anhang J: Thematischer Kategorienleitfaden (subjektive Bedeutungen).....	74
Anhang K: Code-Relation-Matrix Kontexte x Themen	77
Anhang L: Codehäufigkeiten	78
Anhang M: Subjektive Bedeutungen der Spielkontexte	79

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1 Game-Genres als Stichprobenziehungsmerkmale.....	20
Tabelle 2 Fallauswahl anhand des qualitativen Stichprobenplans nach Schreier (2010).	22

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 Context of Use nach Jumisko -Pyykkö & Vainio (2010)	14
Abbildung 2 Contextual gameplay experience model nach Engl & Nacke (2012)	16
Abbildung 3 Forschungsdesign (eigene Darstellung)	19
Abbildung 4 Beispiel Repertory-Grid-Technik (eigene Darstellung)	25
Abbildung 5 Kontexte im Überblick mit Fotos aus den Tagebüchern (eigene Darstellung)	31
Abbildung 6 An der Bushaltestelle (F.9)	32
Abbildung 7 im Bus Nachhause (F.1).....	32
Abbildung 8 Zollikofen Migros (F.8)	33
Abbildung 9 Arbeitsplatz (F.9)	33
Abbildung 10 Pausenraum (F.8)	34
Abbildung 11 Im Bett (F.6)	34
Abbildung 12 Im Wohnzimmer (F.9)	35
Abbildung 13 WC (F.7).....	35
Abbildung 14 draussen und im Wald (F.3)	36
Abbildung 15 Jerry's Bar in Basel (F.8)	36
Abbildung 16 Themenübersicht Subjektive Bedeutung.....	37

1. Einleitung

Digitale Spiele bzw. Games¹ sind zu einer der einflussreichsten Freizeitgestaltungsformen des 21. Jahrhunderts geworden. Die Game-Industrie boomt und wird «bei gleichbleibendem Wachstum (...) in weniger als zehn Jahren wohl den hiesigen Filmmarkt überholen» (Büsch, 2016). Im Unterschied zu Büchern, Filmen und Geschichten im Allgemeinen, die unsere Sicht auf die Welt beeinflussen und prägen, haben Games das Potential eine Geschichte interaktiv Teil der Umwelt werden zu lassen. Mit den Technologien rund um Mixed bzw. Augmentend Reality (AR), welche bereits heute bewusst die «reale Welt mit virtuellen Inhalten» anreichern (Unterschied Virtual Reality und Augmented Reality, 2019) wird Wissen um das Erleben von Games von Bedeutung, um verstehen zu können wie Menschen (zukünftig) mit der realen und digitalisierten Welt interagieren. Realität ist, dass fast die Hälfte der westlichen Gesellschaft heute Games spielen (Kallio, Mäyrä und Kaipainen, 2011). Doch bis Games ein Teil des Alltags geworden sind hat es mehr als 50 Jahre gedauert. Ein Blick in die Geschichte zeigt, dass sich die Games und Game-Plattformen (Konsolen, PCs, Smartphones, Tablets) in den letzten Jahrzehnten schnell und stark verändert haben (Urech, 2017). Neben der Einführung von Konsolen und dem Aufkommen des Internets bewirkten Smartphones und sogenannten Mobile Games die dritte nachhaltige gesellschaftliche Veränderung in der Game-Geschichte. Mit der Digitalisierung und der jederzeit zugänglichen, mobilen Nutzung durch das Smartphone erlebt das „Mobile Gaming“ seit einigen Jahren einen grossen Aufschwung. Losgelöst vom lange Zeit bestehenden und geschichtlich geprägten Gamer-Stereotypen «jung, männlich und weiss» gibt es heute gesellschaftsübergreifend 18.2 Millionen (Mio.) Mobile Spieler*innen gegenüber PC (17.3 Mio.) und Konsole (16 Mio.) allein in Deutschland (Beliebtheit Spiele-Plattformen in Deutschland, 2017). Insofern haben Mobile Games das Verständnis von Games gesellschaftstauglicher gemacht (Eklund, 2016). Mit dem Aufschwung digitaler Spiele stellen Games neben der virtuellen und technologisierten Arbeit eine der grössten Schnittstellen von Human-Computer-Interaction (HCI) bzw. Mensch-Maschinen-Interaktionen dar und werden zunehmend ein interessantes Forschungsgebiet für die Psychologie. Bis und mit den 1990er Jahren wurden Games «nur» als Unterhaltung für Kinder betrachtet, weshalb sich die Psychologie fast ausschliesslich mit deren pathogenen Auswirkung beschäftigte (Eklund, 2016). Das gesellschaftliche Phänomen «Mobile Games» macht digitale Spiele auch für die Psychologie mit ihren Grundfragen zum Erleben und Verhalten der Menschen zu einem neuen Forschungsgegenstand.

Nicht nur die Zielgruppe und die Erkenntnis darüber, dass viele Menschen Games attraktiv finden, haben sich verändert. Das Smartphone hat viele Funktionen unseres täglichen Lebens übernommen und wird als multifunktionales Gerät von vielen Menschen stets auf sich getragen. Dies macht das

¹ In der vorliegenden Arbeit werden Games und digitale Spiele synonym verwendet.

Spielen von Games überall und zu jeder Zeit möglich. Mobile Games können in verschiedenen Situationen und zu unterschiedlichen Zwecken gespielt werden: Zuhause, bei der Arbeit oder unterwegs, um Wartezeiten zu überbrücken oder als Zeitvertreib. Die alltägliche Welt, welche bei Computer- und Konsolen-Games ausgeschlossen ist, wird mit Mobile Games Teil des Game Erlebnisses (Grüter, Hajinejad & Sheptykin, 2014). Insofern wird bzw. ist die Umwelt ein Teil des Erlebens von Mobile Gameplay Spieler*innen. Mit der Player Experience (PX), wie Menschen Games erleben und was sie dabei zum Spielen motiviert, beschäftigt sich die Game User² Research (GUR). Die Umwelt bzw. der sogenannte Kontext³ als Teil der PX wird in den bestehenden theoretischen Ansätzen und bisherigen Studien selten einbezogen und die Rolle des Kontextes wird zu wenig verstanden. Aufgrund der Lücke um konkretes, angewandtes Wissen in welchen Kontexten Mobile Games gespielt werden und welche Qualitäten und Bedeutungen diese Umwelten während dem Mobile Gameplay für die Spieler*innen beinhalten, wird in der vorliegenden Arbeit der folgenden Forschungsfrage nachgegangen; ***In welchen Kontexten spielen Spieler*innen unterschiedlicher Mobile Games? Und welche subjektiven Bedeutungen haben diese Kontexte beim Spielen der Mobile Games?***

Die bestehende Lücke wird mit einer explorativ-qualitativen Forschung ergänzt. In einem ersten Schritt sollen als Felderkundung und Teil der Vorstudie für ein besseres Verständnis zum Forschungsgegenstand das individuelle Spielen und Erleben der Spieler*innen im Kontext und das Wissen um die Variation an Kontexten, mittels Tagebücher erörtert werden. In einem zweiten Schritt stehen die Bedeutung und die Rolle des Kontextes beim Spielen im Fokus. Anhand der Repertory-Grid-Methode werden die subjektiven Bedeutungen exploriert. Diese Erkenntnisse sind zum einen für die grundlegenden Fragen der GUR als auch der HCI relevant. Zum anderen kann das Wissen um Spielkontexte Game-Designer*innen zusätzliche, heuristische Informationen bieten und die Entwicklung bedeutungsvoller Games unterstützen.

Die vorliegende Arbeit ist wie folgt aufgebaut; In Kapitel 2 wird auf die theoretische Annäherung und den für die Forschungsfrage relevanten Forschungsstand eingegangen. Im Anschluss folgt in Kapitel 3 das Beschreiben des Forschungsdesigns und des Methodischen Vorgehens zur Datenerhebung. Die Ergebnisse werden in Kapitel 4 entlang der Kategoriensysteme Kontexte und Themen erläutert und in Kapitel 5 zur Beantwortung der Forschungsfrage interpretiert. Schliesslich wird in der Diskussion und im Ausblick (Kapitel 6) die vorliegende Forschung kritisch reflektiert und in ihrer Relevanz verortet. Kapitel 7 schliesst mit einem zusammenfassenden Fazit zur Forschungsarbeit.

² Die englische Bezeichnung User schliesst hier alle Nutzer*innen ein und wird für den besseren Lesefluss in der vorliegenden Arbeit herangezogen.

³ Kontext ist aus dem lateinischen und bedeutet «enge Verknüpfung», «Zusammenhang» und wird synonym verwendet als «Begleitumstände, Beziehung, Bezugsrahmen». (Duden.de, 2019)

2. Theorie

Im folgenden Kapitel wird auf relevante Theorien und den aktuellen Forschungsstand bezüglich des Kontextes beim Mobile Gameplay eingegangen. In einem ersten Schritt erfolgt die Eingrenzung des Begriffs Kontext anhand Umweltpsychologischer Erkenntnisse und Beschreibung der Mensch-Umwelt-Beziehung. Danach wird der Kontext aus Sicht der Human-Computer-Interaction und anschliessend die relevanten Erkenntnisse zur Player Experience und Rolle des Kontextes bei Games zusammengefasst. Im Weiteren wird kurz auf die Theorie der persönlichen Konstrukte nach G. A. Kelly eingegangen und das zugrundeliegende konstruktivistische Menschenbild erläutert. Das Kapitel wird mit einer Zusammenfassung und Abgrenzung der vorliegenden Forschungsarbeit abgeschlossen.

2.1. Definition Games

Bevor der Kontext als Teil des Mobile Gameplay definiert werden kann, bedarf es einer Abgrenzung, was in der vorliegenden Arbeit unter Games und insbesondere Mobile Games verstanden wird.

Kinderspiele, Karten- und Brettspiele, sportliche Spiele, Theaterspiele: Spiele begleiten den Menschen seit jeher. Huizinga (2013) definierte in seinem Werk «Homo Ludens» als erster „das Spiel“ und „Spielen“ wie folgt:

Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommenen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewusstsein des 'Andersseins' als das 'gewöhnliche Leben'. (S. 37)

Games werden primär den Unterhaltungsmedien zugeordnet, um, ähnlich Huisingas Definition, zu unterhalten, Spass zu generieren und positive Erlebnisse zu schaffen. Innerhalb der Unterhaltungsmedien sind Games ein eigenständiges Medium. Im Unterschied zu Zeitungen aber gemeinsam mit Büchern, Film und Fernsehen haben Games einen stark narrativen Aspekt. Zusätzlich sind die Art der Aufgaben und die Darstellungsform interaktiv, was sie wiederum von Büchern, Film und Fernsehen unterscheidet. Software und Applikationen sind wie Games interaktiv, aber mehrheitlich funktional und output-orientiert. Im Vergleich dazu ist die Interaktion mit Games gleichzeitig das Ergebnis und Erlebnis, sie sind daher prozessorientiert und das Ziel von Games sind sie selbst. Die genannten Eigenschaften machen Games zu einem einzigartigen Spiel und Medium (Elson, Breuer, Ivory & Quandt, 2014, Nacke & Drachen, 2011). Innerhalb von Games gibt es jedoch eine sehr grosse Vielfalt. Die unterschiedlichen Genres wie First-Shooter Games, Role-Playing Games oder Arcade-Spiele zeigen auf, wie unterschiedlich Games sein können. Hinzu kommen diverse Plattformen

auf welchen Games gespielt werden (Juul, 2010). Im letzten Jahrzehnt ist das Smartphone als weitere Plattform hinzugekommen und hat die Vielfalt erweitert. Mit den Möglichkeit des Smartphones die Umwelt aktiv in ein Game einbinden zu können ist das neue Game-Genre Mixed Reality entstanden. Durch das «Globale Positionsbestimmungssystem» (GPS) sind beispielsweise location-based-Games (Geolokalisierungs-Spiele) wie *Pokèmon Go* möglich geworden. Dabei wird das Spiel durch die Bewegung und Veränderung der geographischen Position beeinflusst (Lehmann, 2012). Mit den integrierten Kameras in Smartphones sind auch erste Augmented-Reality-Games (erweiterte Realität) entstanden. Bei Mobile Games als Plattform handelt es sich dabei, vorerst, um das visuelle Hinzufügen von Elementen in die mit der Handy Kamera erfasste Realität. Doch Mobile Games sind nicht auf ihre neuen, technologischen Möglichkeiten zu reduzieren. Sie haben insbesondere die Massentauglichkeit von Games nachhaltig beeinflusst. Weil Spieler*innen und Game Designer Mobile Games oft als „Casual Games“ beschreiben, wird diese Bezeichnung auch in der Forschung verwendet. Mobile Games werden daher oftmals als Game-Genre verstanden. Mobile Games sind jedoch kein Game-Genre aber selbstverständlich eine Game-Plattform. Sie unterscheiden sich von den herkömmlichen PC- und Konsole-Games in erster Linie darin, dass die Umwelt Teil vom Game-Erlebnis wird. Mit der Umwelt und ihrer Begrifflichkeit beschäftigt sich unter anderem die Umweltpsychologie, auf deren Definitionen und Ansätze im Folgenden eingegangen wird.

2.2. Umweltpsychologisches Verständnis vom Kontext

Nachdem die Umwelt in der Psychologie lange Zeit nur als sekundär betrachtet wurde, rückte sie Ende der 1960er-Jahre mit dem Wissen, dass sie das Erleben und Verhalten der Menschen beeinflusst, stärker in den Mittelpunkt psychologischen Interessens (Kruse, Graumann & Lantermann, 1990, Flade, 2017). Die Umweltpsychologie ist heute ein interdisziplinäres Teilgebiet der Psychologie und befasst sich mit der Mensch-Umwelt-Beziehung und inwiefern die Umwelt neben den Persönlichkeitseigenschaften das Erleben und Verhalten der Menschen beeinflusst bzw. in Wechselwirkung von Mensch und Umwelt steht. Dabei beschreibt der Begriff Umwelt unterschiedliche Formen. Es gibt nach Flade (2008) natürliche, soziale, kulturelle und physische Umwelten. Die letztere Umwelt-Form wird weiter unterschieden in natürliche und gebaute Umwelt, wobei sich Menschen immer weniger und ausnahmsweise in unberührten Landschaften aufhalten (Flade, 2008,). Hellbrück und Kals (2012) beschreiben die gebaute Umwelt als räumlich-soziale Umwelten die Menschen zusammen nutzen und in Beziehung treten, sowie kulturell-zivilisatorische Umwelten, welche durch den technischen und kulturellen Fortschritt entstanden (bspw. der Verkehr). Die Mensch-Umwelt-Beziehung wird nach Flade (2008) auch durch psychologische Prozesse definiert. Sie beschreibt unter anderem die Konzepte der Territorialität, Privatheit als auch der Umweltaneignung. Alle drei Konzepte beinhalten das menschliche Bedürfnis nach *Umweltkontrolle* bzw. das Bestreben diese beeinflussen,

vorhersagen und erklären zu können (Fischer & Stephan, 1996). *Territorialität* beschreibt das Beanspruchen von Personen oder Gruppen gegenüber anderen über einen bestimmten Raum und was dort stattfindet. Die *Privatheit* umfasst die Kontrolle sozialer Beziehungen indem durch Rückzug Grenzen geschaffen werden und ist ein soziokulturelles Phänomen der Neuzeit. Das Konzept der *Umweltaneignung* ist ein vielseitiger Begriff, der unter anderem das in-Besitz-nehmen und Personalisieren von Räumen als Veränderung der Umwelt einschliessen (Flade, 2008).

Da das Spielen von Games immer in einer physisch-räumlichen Umwelt passiert, welche selbstverständlich durch sozial-gesellschaftliche und kulturelle Umwelten beeinflusst werden kann, aber nicht muss, wird in der vorliegenden Arbeit der Kontext als physisch-räumliche Umwelt verstanden. Die physisch-räumliche Umwelt besteht jedoch aus mehr als «nur» seinen Einzelteilen wie den Möbeln, Wänden, Flächen und Farben. Der Raum und die Umwelt wird durch den Menschen in seinen Teilen aber auch als Gesamtbild mit der Atmosphäre wahrgenommen, was einen gefühlsmässigen Eindruck bzw. affektive Qualitäten hinterlässt (Kruse, Graumann & Lantermann, 1990, Flade, 2017). Oder wie Julmi (2015) es beschreibt; «Die affektiven Qualitäten einer Umwelt wird definiert als diejenige gefühlshervorrufende Qualität, die Menschen einer Umgebung verbal zuschreiben» (S. 72). Das Erfassen solcher subjektiven Raumqualitäten ist ebenso relevant, wenn die Umwelt als Teil des menschlichen Erlebens und Verhaltens verstanden werden will. In der Charta von Athen (Conrads, 1964) wurde die erste Einteilung und weitere Definition der gebauten Umwelt formuliert und von Flade (2008) als die vier Schlüsselfunktionen bezeichnet; Wohnen, Arbeiten, Erholen und Bewegen.

Das *Wohnen* ist die räumliche Umwelt, zu der viele Menschen eine starke emotionale Verbundenheit haben. Der Wohnraum wird oft auch als «Privat», wie oben beschrieben, bezeichnet (Flade, 2008). Innerhalb der Wohnumwelt gibt es sogenannte Mikroumwelten wie das Schlafzimmer oder das Wohnzimmer.

Die *Arbeitsumwelt* ist charakterisiert durch einen Leistungsfokus und dient grundlegend der Förderung des Arbeitsprozesses und den Arbeitstätigkeiten (Kruse et al., 1990). Das Interesse an der Arbeitsumwelt ist mit dem vermuteten Zusammenhang zwischen der Arbeitsumgebung und Leistungsfähigkeit entstanden und durch die Hawthorne-Studie in den 1920er Jahren bzw. dem heute bekannten Hawthorne-Effekt⁴, berühmt geworden (Flade, 2008).

⁴ In den Hawthorne-Experimenten wurde die Hypothese, dass bessere Lichtverhältnisse die Leistung erhöhen, untersucht und bestätigt. Als Hawthorne-Effekt ist das Experiment berühmt geworden, weil es das Phänomen beschreibt, «(...) dass die Arbeitsleistung ansteigt, wenn sich die Unternehmensleitung sichtbar um die Arbeitenden kümmert» (Flade, 2008, S. 158).

Die *Bewegung* umschreibt Flade (2008) als die «räumlichen Fortbewegung, dem Unterwegs sein in der physischen Umwelt» (S.17). Darunter fallen der Verkehr bzw. Mobilität mit Auto, Flugzeug, öffentlichen Verkehrsmitteln als auch das Laufen⁵.

Die *erholende Umwelt* hat sich in den letzten Jahren stark verändert und die Erholung ist zur Freizeit geworden. Flade (2008) beschreibt Freizeitumwelten als individuell verfügbare Zeit für a) Erholung und Abbau von Stress und b) zur Abwechslung und Unterhaltung. Hinsichtlich der Erholung ist interessant, dass Menschen die Natur gegenüber gebauten Umwelten bevorzugen.

Für die vorliegende Arbeit stellt sich die Frage, ob und welche Rolle der Kontext bzw. die physisch-räumliche Umwelt beim Spielen und Erleben von Games hat. Wie eingangs erläutert, befasst sich die Game User Research mit der Frage, wieso Menschen Games spielen und was sie dabei erleben (Bernhaupt, 2010). Da die GUR jedoch eine verhältnismässig junge Disziplin ist, sind bisherige bzw. aktuelle grundlegende Forschungserkenntnisse mehrheitlich durch die ältere und klassische Disziplin der Mensch-Maschinen-Interaktion bzw. Human-Computer-Interaction (HCI) geprägt. Aus diesem Grund wird im Folgenden zunächst auf die Rolle des Kontextes bei allgemeinen interaktiven Systemen und als Teil der HCI eingegangen.

2.3. Kontext in der Human-Computer-Interaction

Der Kontext wird in der HCI grundsätzlich als *context of use* beschrieben und umfasst nach der ISO-Norm⁶ 9241-11 die physischen und sozialen Bedingungen, unter welcher eine Software bzw. ein Produkt genutzt wird oder werden soll (Bevan, 2006). Dieses Verständnis vom Kontext ist immer noch geprägt vom langjährigen funktionalen Fokus der HCI Forschungen auf die Usability von Computer (Nutzbarkeit durch den Menschen). Das Forschungsinteresse der HCI bestand darin, zu verstehen wie sich Ästhetik, Design, Kontrast, Hierarchie der Interaktionen auf die Verständlichkeit des Menschen auswirken. In den letzten Jahrzehnten verlagerte sich der Fokus hin zu einer holistischen Perspektive, in welcher auch Emotionen und Erlebnisse Teil der Interaktionen sind (Hassenzahl & Tractinsky, 2006). Daraus entstand der Begriff „User Experience (UX)“, welcher jegliches Empfinden und Reagieren durch die Nutzung eines Produkts, Systems oder Services durch den Menschen beinhaltet (International Organization for Standardization, 2010). Dabei ist der Kontext nicht nur der Umstand, in welchem die Mensch-Computer-Interaktion stattfindet, sondern ein essentieller Teil der subjektiv erlebten Handlungen und Teil der User Experience (Hassenzahl & Tractinsky, 2006).

⁵ Der Begriff Laufen wird nach helvetischem Verständnis und synonym zu Gehen verwendet.

⁶ Die ISO-Norm beinhalten Definitionen vorgegebene Standards nach der Internationalen Organisation für Normung (ISO).

Jumisko -Pyykkö & Vainio (2010) fassen in ihrem Review den *context of use* von Mobilgeräten in fünf Teilaspekte zusammen (siehe Abbildung 1); Es gibt den *physischen Kontext*, beispielsweise der Ort selbst oder die Bewegung im Raum. Der *zeitliche Kontext* umfasst die Dauer und Tageszeit und der *soziale Kontext* beschreibt, ob andere Menschen und/oder Normen und Werte vorhanden sind. Dabei werden auch die Teilaspekte privat – öffentlich beschrieben, beispielsweise wird über das Musik hören an öffentlichen Orten aktiv ein privater Raum geschaffen. Der *technisch-informative Kontext* beschäftigt sich mit der Schnittstelle zu anderen Systemen und der Aufgabenkontext beinhaltet beispielsweise die Multitasking-Fähigkeit oder Unterbrechungen im Kontext. Dabei betonen sie, dass die Beschreibung des Kontextes immer noch abstrakt bleibt und deshalb die Subkomponenten Umfang (Mikro-Makro), Dynamik (statisch-dynamisch), Muster (zufällig-regelmässig) wichtige Teilaspekte bei der Beschreibung des Kontextes sind.

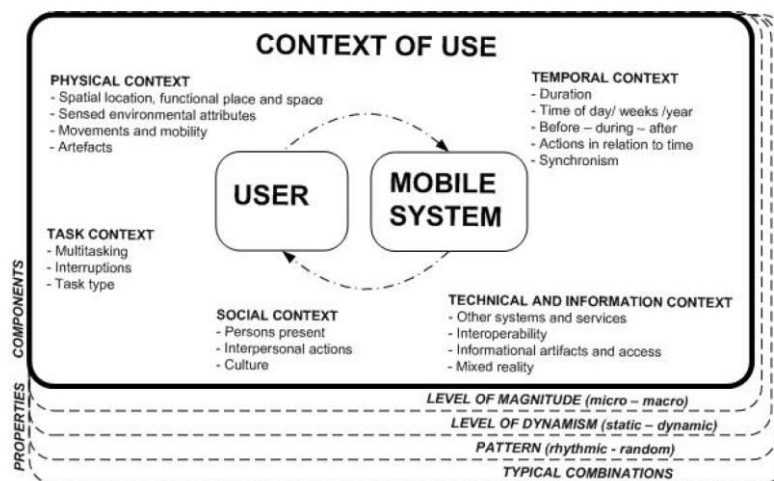


Abbildung 1 Context of Use nach Jumisko -Pyykkö & Vainio (2010)

In der Game User Research ist, anlehnend an den UX-Begriff, von der Player Experience die Rede. Die PX umfasst dabei alle Qualitäten einer Player-Game-Interaktion und wird typischerweise während und nach der Interaktion mit Games erhoben (Wiemeyer, Nacke, Moser & Mueller, 2016). Der Ansatz der Player Experience ist für die Entwicklung und das Verstehen warum Menschen Games zentral, weil Games von Grund auf, wie bereits erläutert, nicht funktional, sondern prozess- bzw. erlebnisorientiert sind. Mit dem Bedürfnis nach einem holistischen Verständnis der UX bzw. PX rückte auch der Kontext in welchem gespielt wird, mehr in den Fokus der Game User Research.

2.4. Kontext als Teil der Player Experience

Die PX wurde zunächst mit *fun, enjoyment* (Spas) und positiven Emotionen gleichgesetzt. Neuere Erkenntnisse zeigen eine komplexere Situation, bei der auch negative bzw. gemischte Emotionen während dem Gameplay die Player Experience beeinflussen (Bopp, Mekler & Opwis, 2016). Zwei der

zentralen Faktoren zur Messung der PX sind *Immersion*, und *Flow* (Mekler, Bopp, Tuch & Opwis, 2014). Die Immersion beschreibt den Grad der Vertiefung in einem Game entlang der drei Stufen *engagement (Game Präferenz)*, *engrossment* (Emotionaler Einfluss) und *total immersion* (die volle Aufmerksamkeit gilt dem Game) (Jennett, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijs & Walton, 2008). Das Prinzip von Flow beruht auf dem psychologischen Konzept des Forschers Mihály Csíkszentmihályi und beschreibt das engagierte Spielen im Game als eine herausfordernde aber noch machbare Aktivität, wobei ein Gefühl von Zeitverlust, kognitive Absorption und Spass entsteht (Nacke & Lindley, 2008). Trotz dem Wissen um einige Faktoren bleibt die PX immer noch schwierig zu messen, da nicht alle erschlossen und voneinander klar unterscheidbar sind (Poels, de Kort & Ijsselsteijn, 2007). Das grössere, holistische Bild der PX, in welchem beispielsweise auch vergangene Gameerlebnisse einbezogen werden, fehlt (Taktatalo, Häkkinen & Nyman, 2015). Der finnische Forscher Mäyrä (2007) ist einer der Ersten, welcher sich mit einem ganzheitlichen PX-Modell mit vorhergehenden Erlebnissen und der Umwelt, beschäftigt. In seiner theoretischen Arbeit bezieht er zu den PX-Faktoren ebenfalls den persönlichen Kontext mit ein und vertritt die Meinung, dass eine direkte Verbindung zwischen dem persönlichen Kontext und dem Spielerlebnis besteht. Jedoch nennt er bis auf den sozialen Kontext keine weiteren Formen des Kontexts. Das Modell von Paavilainen, Korhonen, Saarenpää & Holopainen (2009) ist konkreter als das von Mäyrä (2007) und unterscheidet die vier Kontext-Formen: Umgebung (bspw. Temperatur & Licht), Spatio-Temporal (Zeit und Ort), Nähe (technische Infrastruktur) und sozialen Kontext (Beziehung zu anderen Nutzer*innen). In ihrer Studie zu pervasive Mobile Games (Mixed Reality) zeigte sich unter anderem, dass tageszeit-abhängige Game Elemente (spatio-temporal) einen positiven Einfluss auf das Spielerlebnis haben.

Das aktuellste Modell zur Erklärung der PX mit inkludiertem Kontext ist das *Contextual Gameplay Experience Model* nach Engl & Nacke (2012) (siehe Abbildung 2). Das dreischichtige Modell besteht aus der Playability (Spielbarkeit von Game und Spielgerät), Player Experience (Persönlichkeit und interne Einflüsse) und die kontextuelle Gameplay Experience (alle externen Einflüsse). Beim Kontext unterscheiden sie zwischen folgenden vier Einflüssen; Der *räumliche Kontext (spatial)* beinhaltet die physische Umwelt in welcher gespielt wird, wie beispielsweise den Standort, die Wetterbedingungen, Lichtverhältnisse und vorherrschende Geräusche. Der zeitliche Einfluss (*temporal*) umfasst Tageszeiten und deren Bedeutungen (z.B. Aufwachen am Morgen) und die Verfügbarkeit von Zeit für Mobile Games. Alle Beziehungen zu Peer Gruppen, die eigene soziale Rolle in der Gesellschaft sowie Präsenz und Absenz anderer Menschen werden mit dem *sozialen* Kontext umschrieben. Schliesslich gibt es kulturelle Einflüsse (*cultural*) wie die eigenen Gewohnheiten, gesellschaftliche Trends und Akzeptanz in welchen Situationen Mobile Games gespielt werden.

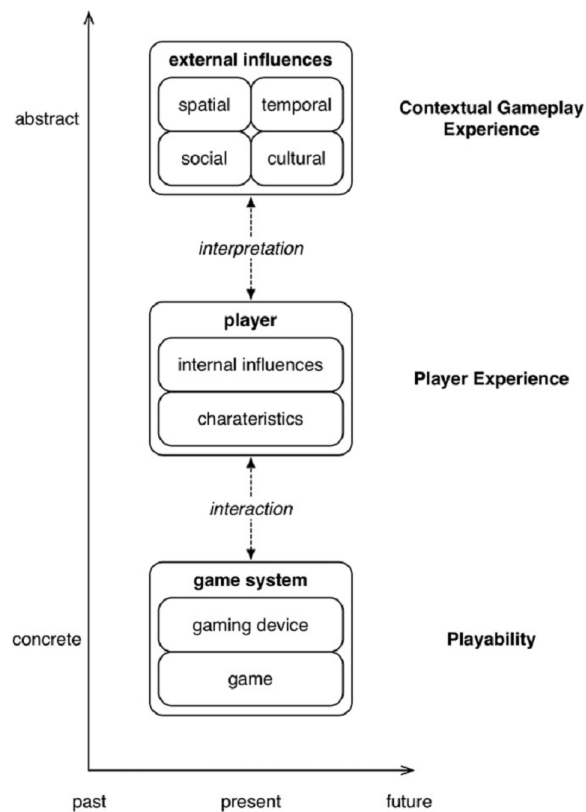


Abbildung 2 Contextual gameplay experience model nach Engl & Nacke (2012)

Mit der Studie von Engl & Nacke (2012) zeigt sich, dass Kontexte theoretisch entwickelt wurden. Jedoch sind aus Sicht der Autorin die vier Teilaspekte der kontextuellen Einflüsse begrenzt anwendbar, da sich Engl und Nacke in ihre Forschung a) auf die physischen Settings «zu Hause» und «mobile» beschränkten und b) die mobilen Settings zwar variierten, waren deren Auswahl nicht systematisch erfolgte bzw. wurde keine maximale Variation an mobilen Spielorten angestrebt. Insofern bedarf der Kontext beim Mobile Gameplay weitere Klärung und Abgrenzung. Zudem gibt noch wenig empirische Erkenntnisse über das Zusammenspiel der verschiedenen Kontextdimensionen in spezifischen Spielsituationen. Wie auch Poels, de Kort und IJsselstein (2007) anmerken, sind für die Erforschung der PX und der Rolle des Kontextes sind mehr innovative und multimethodische Ansätze gefragt. Vor dem Hintergrund des aktuellen Forschungsstand begründet sich die explorative Studie der vorliegenden Arbeit.

2.5. Psychologie persönlicher Konstrukte

George A. Kelly positionierte sich 1955 mit seiner Theorie der persönlichen Konstrukte in einer konstruktivistischen Betrachtung auf die Welt und die Wirklichkeit (Hemmecke, 2012). Die Grundlagen des Konstruktivismus sind die Annahmen, dass a) Menschen die Realität konstruieren und sich b) mit ihrem Handeln immer auf die selbst konstruierte Realität beziehen. Damit rückt das subjektive Verständnis der Wirklichkeit und wie sie von dem Betrachter hergestellt wird in den Mittelpunkt des

Interessens (Fromm, 1999). Die Theorie dieser persönlichen Konstrukte baut auf der subjektiv konstruierten Wirklichkeit auf und beschäftigt sich mit deren methodischen Auseinandersetzung. Dabei hat G. A. Kelly die innovative Methode Repertory-Grid-Technik, von Fromm (1999) als Netzwerkinterview übersetzt, entwickelt. Kelly geht davon aus, dass das persönliche Konstrukt eine unterbewusste Unterscheidung zwischen verschiedenen Wahrnehmungen ist, die sprachlich zum Ausdruck kommen. Beispielsweise beschreibt die Tochter ihre Mutter als liebevoll, diese Beschreibung geht auf die subjektiven Erfahrungen der Tochter mit ihrer Mutter zurück und definiert sich in der Unterscheidung liebevolle – nicht-liebevolle Mutter. Insofern ist das persönliche Konstrukt eine Unterscheidung zweier Aspekte; der Feststellung von Ähnlichkeiten und Unterscheidungen des Wahrgenommenen. Auf die Repertory-Grid-Technik wird in Kapitel 3 zum methodischen Vorgehen weiter eingegangen.

Die konstruktivistische Sichtweise ist für die vorliegende Forschungsarbeit relevant, weil die Mensch-Umwelt-Beziehung als klassisches Reiz-Reaktions-System zu betrachten Gefahr läuft Beziehung und Umwelt zu vereinfachen; «Wenn also die Zusammenhänge zwischen der gebauten Umwelt – wie sie nun einmal da ist – und dem Erleben und Verhalten untersucht werden, sollte darüber nicht in Vergessenheit geraten, dass die Annahme von einfachen Wenn-Dann-Beziehungen eine starke Vereinfachung und verkürzte Sicht ist» (Flade, 2008, S.16). In der folgenden Arbeit wird der Begriff der subjektiven Bedeutung mit dem persönlichen Konstrukt gleichgesetzt. Insofern sind subjektive Bedeutungen des Kontexts als das subjektive Verständnis der Wirklichkeit in der physisch-räumlichen Umwelt zu verstehen.

2.6. Zusammenfassung und Abgrenzung

Für die bestehende Forschungsarbeit ist Folgendes zusammenfassend festzuhalten:

- a) Die Umwelt beeinflusst den Menschen in seinem Erleben und Verhalten. Menschen nehmen nicht nur die physischen Eigenschaften eines Raumes wahr, sondern erleben die Umwelt als Teil ihrer (Mit-) Konstruktion.
- b) Mobile Games ermöglichen ein neues Erlebnis, indem das Spielen mobil, flexibel und zu jeder Zeit stattfinden kann und das alltägliche Leben und die Umwelt somit als Spielkontext Teil des Game-Erlebnis werden.
- c) Bei den Modellen zur Erklärung der Funktionsweise und des Zusammenhangs der PX sind kontextuelle Faktoren bzw. Aspekte noch immer nicht vollständig definierbar. Kontexte und kontextuelle Faktoren sind noch ungenügend definiert und die Integration der Games in das Leben und den Alltag von Playern wird noch zu wenig gut verstanden (Mäyrä, 2007, Engl & Nacke, 2012, Juul, 2010, Ahsanullah, Sulaiman, Mahmood & Khan, 2015). Mit den

Erkenntnissen von Engl und Nacke (2012) für ganzheitliche Modelle zur PX bedarf es weiterer Klärung des Kontextes bzw. Umwelt beim Spielen von Games.

Ableitend davon führt die bereits erwähnte Forschungsfrage, in welchen Kontexten Player unterschiedlicher Mobile Games spielen und welche subjektiven Bedeutungen diese Kontexte beim Spielen der Mobile Games haben, durch diese Arbeit. Aufgrund fehlenden Wissens über den Spielkontext und dem Bedürfnis nach einem holistischen PX Verständnis ist das Ziel dieser Forschung eine Exploration des Erlebens von Mobile Games mit Blick auf die subjektive Rolle des physisch-räumlichen Kontexts, in welchem Mobile Games gespielt werden. Zur Beantwortung dieser Frage wird ein qualitativ-exploratives Forschungsdesign mit Fokus auf persönliche Konstrukte herangezogen. Insofern grenzt sich diese Arbeit von einem personenbezogenen Ansatz und von Persönlichkeitsfaktoren innerhalb der PX, sowie von Game-Präferenzen der Spieler*innen ab.

3. Methodisches Vorgehen

Zur Beantwortung der vorliegenden Forschungsfrage und dem noch fehlenden, vertieften Wissen zur Rolle und Bedeutung verschiedener Kontexte beim Spielen von Mobile Games, wurde das in der Abbildung 3 dargestellte explorativ- qualitative Forschungsdesign geplant. Wie im Forschungsstand erläutert, sind zwar erste theoretische Erläuterung zum Spielkontext, als auch Erkenntnisse zur Bedeutung des Kontextes für die Player Experience vorhanden. Diese sind aber immer noch ziemlich abstrakt und bedürfen nach Mayring (2010) weiterer heuristischer Exploration. Aufgrund der bekannten Einflussfaktoren «Alter» und «Game Genre» aus dem aktuellen Forschungsstand, wurde eine heterogene, absichtsvolle Stichprobenziehung zur Maximierung und Variabilität von Kontexten beim Mobile Gameplay geplant (Mey & Mruck, 2010, Paavillainen et al., 2009). Zur Exploration der subjektiven Bedeutungen der Kontexte wurde die Repertory-Grid-Methode zur Erhebung persönlicher Konstrukte herangezogen. Um dafür bedeutungsvolle und nachvollziehbare Kontexte verwenden zu können, wurde in einer «Vorstudie»⁷ halbstandardisierte Interviews zum Erleben und Spielen in Kontexten und eine zwei-wöchige Tagebuchstudie zur effektiven Nutzung durchgeführt. Alle Datenerhebungen haben im Zeitraum Mai bis August 2018 stattgefunden.

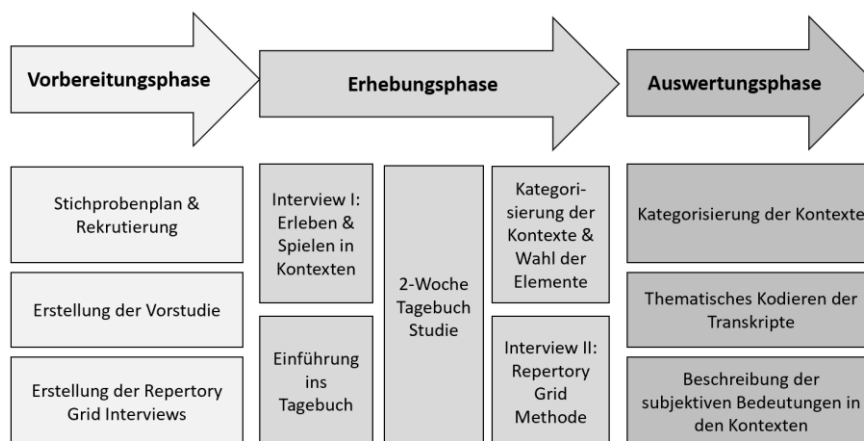


Abbildung 3 Forschungsdesign (eigene Darstellung)

Im nächsten Kapitel wird zunächst auf den Stichprobenplan und die Rekrutierung der Teilnehmenden eingegangen, danach wird der Forschungsprozess in den Vorstudien und der Repertory-Grid-Methode beschrieben.

⁷ Der Begriff Vorstudien wird meistens im Zusammenhang mit Mixed-Methods-Designs verwendet, was in der vorliegenden Arbeit nicht der Fall und davon abzugrenzen ist (Mey & Mruck, 2010).

3.1. Sample und Rekrutierung der Teilnehmenden

Häufig werden für explorative Studien theoretische Samplings, also «die Fallanalyse parallel zur Analyse des Datenmaterials», herbeigezogen, da noch keine relevanten Einflussfaktoren bekannt sind (Kelle & Kluge, 2010:50). Aus dem Forschungsstand in Kapitel 2 geht hervor, dass für die vorliegende Forschungsfrage die relevanten Merkmale «Alter», «Game Genre» und «Nutzungshäufigkeit» einen Einfluss auf die PX haben (Paavilainen et al. 2009, Eklund, 2016) Aus diesem Grund eignete sich für die vorliegende Forschungsarbeit die Fallauswahl nach vorher festgelegten Kriterien (Qualitativer Stichprobenplan) (Schreier, 2010). Mit der Absicht, eine Maximierung der Variabilität an genutzten Kontexten zu erreichen, wurden Game Genres ebenfalls als relevantes Merkmal hinzugezogen. In die Studie miteinbezogen werden location-based-Games, MMOG-Strategie-Spiele (Massively Multiplayer Online Games) und Casual Puzzle / Tap Games, deren Beschreibung in der Tabelle 1 zusammengefasst ist. Bei der Auswahl der konkreten Games wurden möglichst populäre Spiele gewählt, um in der beschränkten Zeitspanne viele Teilnehmende zu erreichen.

Game Genre	Location-based Games	MMOG-Strategie-Games	Casual Puzzle/ Tap Games
Genre-spezifische Eigenschaft	benötigt Bewegung des Geräts	Ist zeitintensiv	Dient meist dem Zeitvertreib, wenig Komplexität
Spiel-spezifische Eigenschaften der ausgewählten Spiele	Pokémon Go Das Fangen von Pokémon in Kombination mit dem GPS-System des Smartphones erfordert von den Spielern Bewegung, um verschiedene Pokémons fangen zu können und Arenas zu erobern. Diese Bewegung ist eine gute Voraussetzung, dass die Game an unterschiedlichen Orten gespielt werden müssen. Ebenfalls wird das Spiel in Gruppen (sozialer Kontext) gespielt.	Clash of Clans ist ein Strategiespiel, bei dem Welten aufgebaut und gegeneinander gekämpft wird. Wenn von den Spieler*innen kein Geld eingesetzt wird, muss das Spiel immer wieder in stündlichem bis täglichen Abstand geöffnet werden. Das Game ist zeitintensiv und wird zu unterschiedlichen Tageszeiten gespielt.	Angry Bird / Candy Crush Saga sind Arcade-Spiele, die vor allem dem Zeitvertreib dienen. Sie haben einfache Spielmechanismen, ein selbsterklärendes Design, kurze Levels und schnelle Aufstiegsmöglichkeiten.
Alternativ-Games	Ingress	Dragon Mania Legends, Boom Beach	Fragger 2, Two Dots

Tabelle 1 Game-Genres als Stichprobenziehungsmarkmale

Bei den meisten⁸ Game Genres sind weibliche und männliche Nutzer*innen gleich oft vertreten. Aus diesem Grund wird das Geschlecht nicht als Merkmal berücksichtigt, aber dennoch, das Verhältnis zwischen Frauen und Männern betreffend, innerhalb der Stichprobe ausgeglichen rekrutiert.

Anhand des qualitativen Stichprobenplans (siehe Tabelle 2) wurde mittels dem Online-Umfrage-Tool Typeform⁹ eine Kurzumfrage zur Erhebung der Kontaktangaben, des Geschlechts, des Alters, der gespielten Games und der Häufigkeit des Mobile Gameplay erstellt. Die Kurzumfrage ist im Detail im Anhang A zu finden. Der entsprechende Link wurde über Social-Media-Kanäle wie Facebook, Instagram, LinkedIn, sowie über direkte Kontakte im grösseren Freundeskreis (WhatsApp) geteilt und für den Zeitraum vom 30.04.2018 bis 13.05.2018 aktiviert. Insgesamt haben 41 Personen die Kurzumfrage ausgefüllt und danach automatisch eine erste E-Mail mit Informationen zu den weiteren Schritten erhalten. Es folgte eine Sortierung der Daten anhand der Kriterien interessierte Teilnehmende, häufiges spielen von Mobile Games (mehrmals täglich, täglich, alle 2 Tage) und entsprechend dem gesuchten Game Genre Pokémon Go, Clash of Clans, Angry Bird oder Candy Crush Saga.. Um die Teilnehmenden während der Tagebuchstudie ein neues, aber ähnliches Game spielen lassen zu können, wurden neben den Sample-Kriterien auf ein weiteres Merkmal geschaut, nämlich ob sie das alternative Game (Ingress, Dragon Mania Legend, Boombeach, Frogger 2, Two Dots) bereits gespielt hatten. Interessierte Teilnehmende mit Kenntnissen des Alternativ-Games wurden für die Studie ausgeschlossen.

Im Verlauf der ersten Interviews hat sich die Stichprobe nochmals verändert. Ein Spieler hat sich als überaus engagierten Pokémon Go Player herausgestellt, obwohl er der MMOG-Strategie-Gruppe zugeteilt war. Aufgrund seiner Erfahrung und Gameplays war er aber ein wichtiger Teilnehmer, der nicht ausser Acht gelassen werden konnte. Deshalb wurden zwei Teilnehmende für die Gruppe der 28 bis 37-Jährigen Pokémon Go Spielenden rekrutiert anstatt nur einer. Ein anderer Spieler spielte zwar nicht Clash of Clans, aber das alternative Game Boom Beach. Da für die Studie das Frau-Mann-Verhältnis beachtet wurde, kam er schliesslich als zusätzlicher Teilnehmer zur Gruppe der 28 bis 37-jährigen Clash of Clans Spielenden dazu. Letztlich fielen zwei Teilnehmer nach dem ersten Interview aufgrund von längerer Krankheit und nicht möglicher Terminfindung weg. Die Rekrutierung der Teilnehmenden benötigte viel Zeit und schliesslich wurde mit dem folgenden, endgültigen Sample von insgesamt neun Teilnehmenden in die Datenerhebung gestartet;

⁸ Ausgeschlossen sind Sport-Mobile-Games, diese werden signifikant mehr von Männern als von Frauen gespielt (Eklund, 2016).

⁹ www.typeform.com

Game Genres	Location-based Games: Pokémon Go!	MMOG – Strategie-Games: Clash of Clans	Casual Puzzle / Tap Games: Angry Bird, Candy Crush Saga		
Altersgruppen					
15-27-jährig	Fall 1 (w)	<i>Ausgestiegen nach Tagebuchstudie</i>	Fall 8: (w)		
28-37-jährig	Fall 3 (w) Fall 4 (m)	Fall 6 (w) Fall 2: (m)	Fall 9: (m)		
38+ jährig	Fall 5 (w)	Fall 7 (m)	<i>Ausgestiegen während Tagebuchstudie</i>		
Anzahl	4	3	2		
Total			9		
Frauen		5	Männer	4	9

Tabelle 2 Fallauswahl anhand des qualitativen Stichprobenplans nach Schreier (2010).

3.2. Vorstudien

Im Folgenden wird auf die Vorstudien zur Felderkundung von Kontexten eingegangen. In einem ersten Schritt wurden halbstrukturierte Interviews geführt, darauf folgte eine zwei-wöchig Tagebuchstudie (TS).

3.2.1. Halbstrukturierte Interviews zum Erleben und Spielen in Kontexten

Mit den ersten Einzelinterviews der Spieler*innen wurde eine Felderkundung angestrebt. Da der Fokus bereits dem Kontext galt, wurden nicht wie in explorativen Forschungen üblich offene, sondern halbstrukturierte Interviews gewählt. Dabei standen die Fragen rund um die Game-Gelegenheiten (Rituale), die Kontexte (Ort, Zeit, sozialer Aspekt) und das Erleben (vor und nach dem Spiel) im Mittelpunkt. halbstrukturierte Interviews eigneten sich hierfür, weil zwar thematisch ein Rahmen abgesteckt wird, aber innerhalb diesem ein flexibles und breites Spektrum an Themen möglich ist (Mey & Mruck, 2010). Da es sich bei Nutzungsverhalten oftmals um implizites Wissen handelt, ist es von Vorteil, eine Einstiegs- bzw. Anreizfrage zur Narration zu stellen. In Anlehnung an Poels, de Kort & Ijsselsteijn (2007) wurden zum vollen Erfassen der Game Experience nach prägenden Mobile-Game-Erlebnissen gefragt, welche die Teilnehmenden zu Beginn auf Post-its notierten. Die zentralen Game-Erlebnisse bildeten die Grundlage für die weiteren Fragen im Verlauf des Gesprächs. Der Leitfaden ist dem Anhang B beigefügt.

Die Interviews dauerten zwischen 20-60 Minuten und fanden mehrheitlich, in einem Raum des Arbeitsgebers der Autorin statt. Zwei Interviews wurden bei Teilnehmenden Zuhause und zwei am Arbeitsplatz der Teilnehmenden durchgeführt. Bei der Auswertung wurden die aufgenommenen

Interviews nochmals abgehört und die Notizen der Autorin zu den Kontexten ergänzt. Alle erwähnten Kontexte in den Interviews und aus den, im Folgenden beschriebenen, Tagebuchstudien sind im Anhang D zu finden.

3.2.2. Tagebuchstudie zum effektiven Spielen in den Kontexten

Beim detaillierten Beschreiben von Alltagssituationen weist die Narration aufgrund von Momentaufnahmen und Gedächtniseffekten Grenzen auf (Lamnek, 2010). Die erzählten Game-Erlebnisse sind nicht unbedingt zeitnah geschehen und konnten insofern verzerrt wahrgenommen bzw. wiedergegeben werden. Um die effektiv genutzten Kontexte als Teil des Alltags fortführend explorieren zu können, eignete sich die Tagebuchmethode als Teil der Langzeit-Erhebung sehr gut für die Vorstudie (Church & Smyth, 2009). Diary Studies bzw. Tagebücher haben in der qualitativen Psychologie eine lange Tradition, jedoch werden sie im Bereich der Game User Research noch wenig eingesetzt (Ohly, Sonntag, Niessen & Zapf, 2010). Um die verschiedenen Kontexte erheben zu können, wurden die Tagbucheinträge nach dem Prinzip des Event-Sampling erhoben. Bei jeder Spieldauer ab vier Minuten wurden die Teilnehmenden gebeten ihren Game-Moment festzuhalten (Ohly et al., 2010). Erfolgreiche Tagebuchstudien hängen stark von der Motivation der Teilnehmenden und das zeitnahe Festhalten und Beschreiben ab. Aus diesem Grund wurde als erste Aufgabe in den Tagebüchern nach einem Foto des Kontexts gefragt, damit bei einer wahrscheinlichen und allfälligen Verzögerung des Ausfüllens die Rekonstruktion der Erinnerung für die Teilnehmenden einfacher ist. Danach folgten zehn Fragen: Der Ablauf eines Eintrags ist dem Anhang C beigelegt. Die Zeitdauer der Tagebuchstudie wurde auf zwei Wochen festgelegt, um wiederholende Game-Momente wie beispielsweise Rituale, festhalten zu können. Aber auch weil die Datenerhebung in die Ferienzeit fiel und ohne die Verlängerung keine alltägliche Woche in die Erhebungszeit gefallen wäre. Hinsichtlich Motivation wurde den Teilnehmenden a) gesagt, dass sie in der ersten Woche ihr Game spielen und in der zweiten Woche ein von der Autorin vorgeschlagenes Game ausprobieren können und b) erhielten sie im Nachhinein ein Geschenk (VR-Kartonbrillen).

Für die Tagebuchstudie wurde ebenso das Online Survey Tool Typeform verwendet. Im Anschluss an das erste Interview mit den jeweiligen Teilnehmenden wurde der persönliche Link zum Tagebuch auf dem Smartphone-Bildschirm gespeichert sowie ein Probelauf durchgeführt. Mit dem gespeicherten Link konnten die Teilnehmenden auf das App-ähnliche Symbol klicken und entlang der Fragen den Eintrag erfassen. Die Teilnehmenden wurden von der Autorin mittels Nachfragen und WhatsApp-Erinnerungen immer wieder motiviert. Insgesamt wurden 102 Tagebucheinträge mit einer durchschnittlichen Anzahl von 11 Einträgen pro Teilnehmenden erstellt.

Zur Übersicht wurde eine Liste aller Kontexte aus dem ersten Interview und der Tagebuchstudie pro Teilnehmenden erstellt. Für die folgenden Repertory-Grid-Interviews (mehr dazu im nächsten Unterkapitel) war es wichtig, dass für die Teilnehmenden bedeutsame Kontexte als Elemente verwendet wurden (Hemmecke, 2012). Gleichzeitig sollte die grösstmögliche Vielfalt exploriert werden. Daher folgte eine erste induktive Kategorisierung der Kontexte in folgende sechs Kategorien: wartende Momente, unterwegs in einem Transportmittel, draussen, bei der Arbeit, zuhause und in einem Restaurant bzw. einer Bar. Mit der ersten Kategorisierung wurden zuerst die bedeutsamen Kontexte pro Teilnehmende/n markiert und dann innerhalb der Kategorien selektiert, um minimale Überschneidungen innerhalb der Kategorie und über die Kategorien hinweg eine maximale Abdeckung zu erreichen. In einem zweiten Schritt wurde das induktive Kategoriensystem mit den deduktiv abgeleiteten Oberkategorien Wohnen, Arbeiten, Bewegung / Mobilität und Freizeit nach Flade (2008) überarbeitet und zusammengeführt bzw. neu eingeteilt (siehe Anhang D). Die erstellten Fotos der Kontexte wurden in der Software MaxQDA hochgeladen, mit den Kontextbezeichnung aus den jeweiligen Einträgen beschriftet und ebenfalls den Kontext Kategorien zugeteilt.

3.3. Repertory Grid Methode

Dieses Unterkapitel startet zunächst mit einer Einführung zur Repertory-Grid-Methode. Danach folgt nach Hemmecke (2012) die Beschreibung zur Auswahl der Elemente und die Erhebung der Konstrukte, als auch die Auswertung der Transkripte nach Rangosch-Schneck (2007).

3.3.1. Einführung

Wie in der Ausführung zur Theorie der persönlichen Konstrukte erwähnt, entwickelte G. A. Kelly, die Repertory-Grid-Methode. Ursprünglich wurde sie von Kelly für klinisch/therapeutische Diagnosen eingesetzt und ist heute eine oftmals herangezogene Methode zum Erfassen persönlich bedeutsamer Dimensionen von Produkten in der Konsumpsychologie oder der Umwelt (Hellbrück & Kals, 2012, Flade, 2008, Hemmecke, 2012). Auf der Grundlage konstruktivistischer Annahmen, dass der Mensch seine Umwelt (mit-)konstruiert und so eine individuelle Sicht auf die Welt hat, entwickelte Kelly eine Methode um die individuelle Sicht auf verschiedene Bereiche wie Menschen oder Orte, erheben zu können (Hemmecke, 2012). Mit der Repertory Grid Technik werden die mentalen Modelle als Konstrukte und Konstruktsysteme über Beschreibungen von Ähnlichkeiten und Unterschieden erfasst. Dafür werden den Teilnehmenden in einem Interview eine Tirade von Elementen vorgelegt. Beispielsweise wird einem Teilnehmenden zur Exploration seines sozialen Umfelds die Elemente Mutter, Tante und Freundin Anne präsentiert (siehe Abbildung 4). Diese beschreiben nun anhand der Ähnlichkeiten und Unterschieden von zwei dieser drei Elementen, beispielsweise der Mutter und Tante, ihr implizites Wissen und Bedeutung der Elemente anhand eines Konstrukts. So könnten sich

z.B. die Mutter und die Tante ähnlicher sein, weil sich die befragte Person bei beiden geborgen fühlt und dies so verbalisiert. Das «Geborgen fühlen» wird als Konstrukt-Pol in eine Matrix eingetragen und erhält, in diesem Beispiel als Kontrast-Pol die Beschreibung «Spass haben».

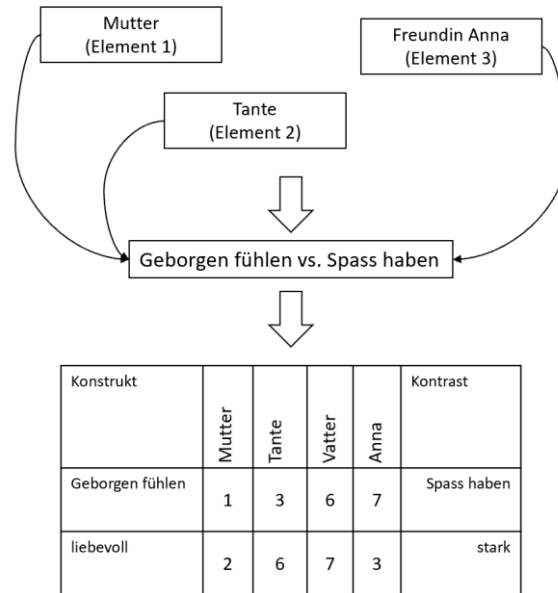


Abbildung 4 Beispiel Repertory-Grid-Technik (eigene Darstellung)

Nachdem alle Elemente miteinander verglichen oder die Konstrukte erschöpfend erfragt wurden, bewertet die Teilnehmenden alle verwendeten Elemente anhand aller Konstrukt- und Kontrast-Polen auf einer 5- oder 7-Likert Skala. Daraus entsteht schliesslich das sogenannte Repertory-Grid, welches mittels einer Clusteranalyse¹⁰ ausgewertet werden kann und das «individuelle mentale Modell einer Person über den im Interesse der Erhebung stehenden Erfahrungsbereich» darstellt (Hemmecke, 2012).

Da es sich bei den Raum- bzw. Umweltqualitäten im Spielkontext um ein subjektives und oftmals auch implizites Wissen handelt, das schwierig zu beschreiben ist, wurde die Repertory-Grid-Methode für die Datenerhebung herangezogen. Mit dieser Technik kann anhand des individuellen, mentalen Modells die Qualitäten und Bedeutungen des Kontextes beim Mobile Gameplay erfasst werden. Zudem ist, mit einem gewissen Abstand zu den quantitativen Auswertungen von Repertory-Grids, eine qualitativ reiche Datengenerierung möglich, was das Vorhaben der Exploration unterstützt (Rangosch-Schneck, 2007).

Für die Planung und Durchführung der Repertory-Grid-Methode schlägt Hemmecke (2012) fünf Phasen vor. Die Definition des Themas ist mit dem Spielkontext von Mobile Games bereits definiert, weshalb

¹⁰ Bei einer Clusteranalyse werden «ähnliche Gruppen (sogenannte Cluster) in den Daten gesucht» (Hemmecke, 2012:128).

im Folgenden die Auswahl der Elemente und die Erhebung der Konstrukte beschrieben wird. Die letzten zwei Phasen, Einschätzung der Elemente anhand der Konstrukte und Auswertung des Repertory Grids, wurden nicht berücksichtigt, da eine qualitative Auswertung nach den Begründungen von Rangosch-Schneck (2007) herangezogen wurde.

3.3.2. Auswahl der Elemente

Die Auswahl der Elemente gleicht der Operationalisierung des Forschungsgegenstands und ist demnach zentral (Hemmecke, 2012). Die Auswahl der Elemente folgte durch die Interviewerin anhand der bereits erstellten Kontext- bzw. Elementkategorien, damit die grösste mögliche Spanne von repräsentativen Elementen erhoben werden konnte. Im Unterschied zum Vorgehen nach Hemmecke (2012) haben nicht die befragten Personen die Elemente aus den Kategorien ausgewählt, sondern die Interviewerin selbst. Die Bedeutsamkeit der Elemente konnte jedoch durch die systematische Datenerhebungen in der Vorstudie erörtert werden. Als letzter Auswahlsschritt wurden alle individuell ausgewählten Elemente den jeweiligen Teilnehmenden vor dem Repertory-Grid-Interview vorgelegt. Falls ein Element nicht relevant war bzw. eines fehlte, wurde dies vor dem Interviewstart zusammen mit den Spieler*innen, ersetzt oder hinzugefügt. Schliesslich folgte die Elementauswahl für alle Teilnehmenden mit anzahlmässig beschränkten sechs Elementen, die repräsentativ, den Auskunftspersonen vertraut, homogen aber dennoch verschieden waren. Damit konnte die Güte der Grid-Ergebnisse nach Hemmecke (2012) gesichert werden.

3.3.3. Erhebung der Konstrukte

Für die Erhebung der Konstrukte wurden den Teilnehmenden immer drei der individuell ausgewählten Elemente, eine sogenannte Tirade, vorgelegt (siehe Abbildung 4). Mit der Tiraden-Methode wurden zuerst nach Ähnlichkeiten zwischen zwei von drei Elementen und anschliessend nach dem Unterschied des dritten Elements gefragt. Dies ist die verbreitetste und bekannteste Erhebungsmethode und eignete sich gut, um klar abgrenzende Konstrukt- und Kontrastpaare zu erhalten. Die vorgelegten Tiraden wurden mindestens viermal wiederholt, sodass alle Elemente mindestens einmal in einer Tirade mit den anderen fünf verglichen wurde. Da sich alle ausgewählten Elemente unterschieden, konnte die Vorgabe der Tirade nur begrenzt systematisiert vorgegeben werden. Um das gleich häufige Wiederholen der Elemente überprüfen zu können, wurden die Elemente zusätzlich mit den Elementkategorien zugeteilten Nummern beschriftet. Damit konnte während dem Interview nachvollzogen werden welche Elemente bereits miteinander verglichen wurden.

Zur Durchführung der Interviews wurde zusätzlich die Leitertechnik (laddering) herangezogen. Mit diesen systematischen Wie-Fragen zu bereits verbalisierten Konstrukten können so die übergeordneten Konstrukte herausgearbeitet werden, welche oft die eigentliche Wichtigkeit und eine

höhere Allgemeingültigkeit aufweisen (Hemmecke, 2012). Der dazu erstellte Interviewleitfaden wurde einem Pre-Test unterzogen und ist dem Anhang E beigelegt.

Am Schluss des Interviews folgte das Bewerten der individuellen Grids durch die Teilnehmenden anhand einer 7-Likert Skala. Dies war für die eigentliche Auswertung der Datenerhebung nicht zentral, aber diente zur Validierung der Konstrukte. Die Teilnehmenden wurden beispielsweise angeleitet, die Mittlere Bewertung 4, auf einer Skala von 1 bis 7, nur dann zu geben, wenn das entsprechende Element nicht im Kontinuum zwischen Kontrast- und Konstruktpol eingeordnet werden konnte. Damit wurden zu wenig spezifizierte Konstrukte ersichtlich. Alle individuellen Grids sind im Anhang F einsehbar.

Die neun Interviews fanden zwischen Juli bis und mit August 2018 statt und dauerten minimal 00:17 bis maximal 01:10 Minuten. Alle Interviews wurden mit dem Smartphone der Autorin akustisch aufgenommen.

3.3.4. Auswertung der Transkripte

Elisabeth Rangosch-Schneck (2007) plädiert entgegen den typischen Auswertungen mit Fokus auf die quantitativen Grid-Daten für eine vollständige Transkription der Interviews und einer heuristischen Auswertung der Texte. Die Analyse der vollständigen Transkriptionstexte ist für Rangosch-Schneck (2007) notwendig aufgrund der folgenden vier Gründe:

- I. *Die Begriffe der formulierten Konstrukte sind vieldeutig und oft auch floskelhaft.* Beispielsweise kann die Beschreibung das Game «nebenbei» zu spielen bedeuten, dass das Game «sekundär ist und nicht Beachtung findet». Aber es kann auch bedeuten, dass das Game «immer wieder für kurze Sequenzen» gespielt wird. Diese Unterschiede sind mit der Analyse der Interviewtranskripte erkennbar.
- II. *Nicht alle Aussagen über Elemente führen zu formulierten Konstrukten.* Das Vergleichen von Elementen anhand von Ähnlichkeiten und Unterschieden führen je nach Themen zu Beurteilungen wie beispielsweise der Warteraum bei Psychologen sei «steif». Das «öffentliche» Formulieren von Beurteilungen als Konstrukt wird unbewusst durch die Teilnehmenden abgewogen und manchmal verworfen oder angepasst, wodurch es zu Verzerrungen kommt. Durch die Analyse der Transkripte können solche impliziten Konstrukte nachvollzogen und inkludiert werden.
- III. *Befragte äussern sich im Interview zur Verwendung der Konstrukte und reflektieren Sichtweisen.* «Die Analyse der Interviewtranskripte schließt die Erläuterungen der Befragten zur Art und Weise ihrer Konstruktbildung, ihrer Kommentare zur Methode, ihrer Reflexionen über ihre Zuordnungen auf der Ratingskala usw. mit ein» (Rangosch-Schneck, 2007:18).

- IV. *Das Interview als «Text» weist sprachliche, formale Aspekte auf.* Die Repertory-Grid-Technik ist durch die «Aufforderung zur Explikation» eng mit der Formulierungsweise verknüpft und daher stark sprachabhängig. Unsicherheiten, wie Konstrukte formuliert werden können, sind mit transkribierten Interviewtexten nachvollziehbar.

Das Ziel dieser Arbeit ist die Exploration von subjektiven Bedeutungen des Kontextes, weshalb nicht (nur) die endgültig formulierten Konstrukte relevant sind, sondern das vollständige, qualitative Datenmaterial. Da die erhobenen Grids und Konstruktpaare auf der Subjektivität der befragten Personen beruhen, hat eine fallübergreifende Auswertung der quantitativen Grid-Daten eine begrenzte Aussagekraft. Aufgrund dessen wurden alle Audioaufnahmen der Reptory-Grid-Interviews mit der Software MaxQDA nach den Regeln der einfachen Transkription gemäss Dresing und Pehl (2011) transkribiert (siehe Anhang G). Die Elemente wurden bei den Erläuterungen und Beschreibungen von Konstrukten in den Interviews nicht immer erneut genannt. Für den besseren Lesefluss bei der Analyse der Transkripte wurden zu den Transkriptionsregeln bei Passagen wie *hier, da, diese* die Textstellen mit den Elementen in Klammern ergänzt. Eine solche Transkriptionsstelle sieht folgendermassen aus; «*F: Eigentlich diese Zwei (Schule-Bahnhof laufend, im Bus), weil es eigentlich fast die gleiche Situation ist*» (Fall 1, Zeile 41). Die formulierten Konstrukte wurden formal genau gleich mit Klammern im Transkript ergänzt. Schliesslich ist zu erwähnen, dass 3 von 9 Interviews nach ebengenannten Transkriptionsregeln durch die Unterstützung von Freund*innen der Autorin und gegen Entgelt transkribiert wurden.

Für die Auswertung der Transkripte wurde die qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz (2018) herangezogen. Dabei wurden zwei verschiedene Kategoriensysteme entwickelt. Für das Erfassen der Kontexte wurde zum einen deduktiv ein Kategoriensystem auf der Grundlage der Elementkategorien erstellt. Jede Beschreibung und Erläuterung von Konstrukten zu den verschiedenen Kontexten wurden damit kategorisiert, der entsprechende Kategorienleitfaden ist im Anhang H beigefügt.

Zum anderen wurde entlang der sechs Guidelines für die induktive Kategorienbildung ein thematisches Kategoriensystem zum Erfassen der subjektiven Bedeutungen entwickelt. Das Vorgehen wird im Folgenden anhand dieser Guidelines erläutert.

Das *Ziel der Kategorienbildung* war es, fallübergreifende Themen in den individuell formulierten persönlichen Konstrukten zu erfassen. Die von den Befragten beschriebenen Ähnlichkeiten und Unterschiede der Elemente dienten als thematische Strukturierung für die Kategorienbildung.

In einem ersten Schritt wurden die *Kategorienart und das Abstraktionsniveau* definiert. Da in den Transkripten nach, den durch die Repertory-Grid-Technik hervorgebrachten, Denkmodellen gesucht werden sollte, wurden Themencodes erstellt. Das Abstraktionsniveau orientierte sich an den

Formulierungen der Teilnehmenden und wurden mit dem späteren Zusammenschluss zu Hauptkategorien analytisch.

Das *Vertraut machen mit den Daten* war durch die intensive und kognitiv anspruchsvolle Repertory-Grid-Technik gegeben. Die *Codiereinheit* wurde in erster Linie auf der Ebene der Sinneinheiten und nachfolgend als Sätze festgelegt.

In einem zweiten Schritt folgten die *sequenzielle Bearbeitung und Erstellung erster Kategorien am Text*. Da bereits für jeden einzelnen Fall eine Kategorisierung der formulierten Konstrukte bestand, wurden anhand von Fall 1 und 2 die Textstellen jedes Konstrukts mit der Summary Grid Funktion von MaxQDA zusammengefasst (siehe Anhang I). Damit wurde eine erste Reduktion des Materials erstellt. Bei den Zusammenfassungen stand die Frage im Mittelpunkt, welche Themen von den Teilnehmenden mit der Konstruktformulierungen angesprochen wurden. Die eigentlichen Konstruktformulierungen beinhalteten meistens bereits prägnante Begrifflichkeiten, welche in der Beschreibung aufgenommen wurden. Für eine erste Sammlung von Themen wurde deshalb in einem Word Dokument eine Themenliste angelegt, welche den Titel der Kategorie, eine inhaltliche Beschreibung und die entsprechenden Konstrukte enthielt. Wie beispielsweise *Zeitüberbrückung* (Titel), *Wartezeit bei der Arbeit während Tätigkeiten* (Beschreibung) und «*Lückenfüller*» (F.2), «*aktiver Zeitvertrieb*» (F.1) (Konstrukte). Falls sich Themen ähnlich waren oder eine gewisse Nähe aufwiesen, wurden sie zu Subkategorien zusammengefasst. Mit dem erstellten Kategoriensystem wurden die Fälle 1 und 2 kodiert und danach ein dritter Fall (F.3) hinzugenommen. Das Kategoriensystem wurde weiter angepasst und verändert bis drei weitere Fälle kodiert waren.

Danach folgten im dritten Schritt die *Systematisierung und Organisation des Kategoriensystems*. Nach der Kodierung von 6 Fällen wurde der erste Entwurf des Kategorienleitfadens erstellt und eine erste sinnvolle Ordnung erstellt.

Nach der Kodierung aller neuen Fälle wurde *das Kategoriensystem* nach den Kriterien disjunkt, plausibel, erschöpfend, gut präsentierbar und kommunizierbar überprüft, endgültig angepasst und *festgelegt*. Da die vorliegenden Forschungsarbeit eine Einzelperson erstellte, wurde das kritische Gegenlesen einer aussenstehenden Person herangezogen. Schliesslich folgte die Komplementierung des Kategorienleitfadens mit Ankerbeispielen und das Durchgehen aller Repertory-Grid-Interviews entlang des endgültigen Leitfadens (Anhang J).

3.4. Güte der qualitativen Auswertungen

Wissenschaftliche Arbeiten und insbesondere quantitative Forschungen zeichnen sich grundsätzlich durch die drei Gütekriterien Objektivität, Reliabilität und Validität aus. Bei qualitativen Forschungen

müssen diese Gütekriterien angepasst werden, wobei Mayring die folgenden sechs Gütekriterien vorschlägt, die zu erfüllen sind und auf welche nun kurz eingegangen wird (Lamnek, 2016).

Die *Verfahrensdokumentation* wurde in der vorliegenden Arbeit durch die präzise Beschreibung des Forschungsvorgehens und -prozesses gegeben. Die Methodenwahl, Datenerhebung und Auswertung ist im Kapitel 2 dargestellt und relevante Dokumente für Nachprüfungen sind dem Anhang beigelegt. Die Abweichungen von der ursprünglich geplanten Stichprobe sind begründet und in der Arbeit festgehalten.

Die *argumentative Interpretationsabsicherung* wurde durch die Nachvollziehbarkeit der Kategoriensysteme gewährleistet. Alle Haupt- und Subkategorien sind in den Ergebnissen beschrieben und die Interpretationen auf Grundlage des Kategoriensystems hergeleitet.

Das Kriterium der *Regelgeleitetheit* wurde erfüllt, indem sich der Forschungsablauf und die Auswertungen entlang der vorher definierten Forschungsphasen orientiert haben und systematisch umgesetzt wurden.

Die *Nähe zum Gegenstand* konnte insbesondere in der Verwendung der Reperotry-Grid-Methode, welche sich explizit auf die subjektive Wahrnehmung der Teilnehmenden fokussiert, gewährleistet werden. Durch das erste Interview und die Tagebuchstudie konnte die Nähe zum Forschungsgegenstand und den Teilnehmenden weiter ausgebaut werden.

4. Ergebnisse

Die definitiven Kategoriensysteme, welche im vorhergehenden Kapitel beschrieben wurde enthalten vier Hauptkategorien bezüglich der Art der Kontexte und fünf thematische Hauptkategorien hinsichtlich der subjektiven Bedeutungen. Die Ergebnisse beider Kategoriensystem werden im Folgenden dargestellt und beschrieben.

4.1. Kategorisierung der Kontexte

Angelehnt an die Einteilung des Raumes in die Schlüsselfunktionen nach der Charta von Athen in Verkehr, Arbeit, Wohnen, Freizeit wurden die erhobenen Kontexte kategorisiert (Conrads, 1964, Flade 2008). Dabei sind die in der Abbildung 5 dargestellten vier Hauptkategorien Mobilität, Arbeit, Wohnen und Erholung / Freizeit mit insgesamt 11 Subkategorien, den Kontexten, entstanden.



Abbildung 5 Kontexte im Überblick mit Fotos aus den Tagebüchern (eigene Darstellung)

4.1.1. Mobilität

Die Kategorie Mobilität beschreibt Bewegungen bzw. Unterwegs sein im Raum und der Umwelt. Sie beinhaltet Game-Momente in Transportmitteln wie Bus, Zug, Tram und Auto, als auch das Spielen während dem Laufen als Fortbewegungsmittel von A nach B und das Spielen in wartenden Momenten als Teil einer Mobilitätskette.

4.1.1.1. Warteräume

Der Kontext Warteräume beschreibt Orte an welchen Game-Momente während dem Warten auf ein Transportmittel, einen Termin oder eine Person stattfinden. Warteräume sind drinnen oder draussen und zeichnen sich als mobil aus, da das Warten als Teil der Mobilitätskette von A nach B stattfindet. So wird beispielsweise zu Beginn einer Mobilitätskette **«An der Bushaltestelle»** (F.9) oder am **«Bahnhof Dagmersellen»** (F.3). gewartet und gespielt. Oder eine Teilnehmerin spielt **«Im Auto am Bahnhof»** (F.3), weil sie eine Person vom Bahnhof abholt und weiterfährt. Ebenso wird das Warten und Spielen **«Im Warteraum Zahnarzt»** (F.9) oder **«Beim Psychologen»** (F.2) dem Kontext Warteräume zugeordnet. Der gebaute Warteraum ist dabei als Ort zwischen Hin- und Weggehen bzw. in der Bewegung als Teil einer Mobilitätskette zu verstehen.

4.1.1.2. In Transportmitteln

Der Kontext in Transportmitteln umfasst das Spielen von Mobile Games als Fahrgast während der Fahrt **«Im Zug»** (F.9), **«im Bus»** (F.1) oder **«im Tram nach Weil am Rhein»** (F.5) von A nach B. Die Fahrten können regelmässig sein um **«Im Bus zur Arbeit»** (F.5) zu kommen oder in der Freizeit stattfinden. Ein Teilnehmer spielt auch als Verkehrsteilnehmer **«im Stau als Fahrer»** (F.4).

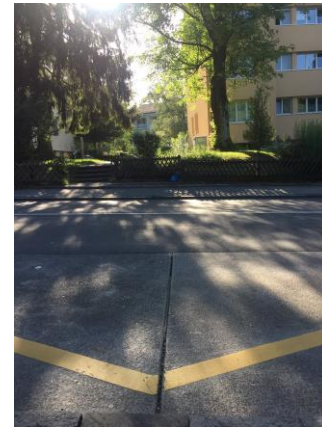


Abbildung 6 An der Bushaltestelle (F.9)



Abbildung 7 im Bus Nachhause (F.1)

4.1.1.3. *Laufen zur Fortbewegung*

Der Kontext Laufen als Fortbewegungsmittel beinhaltet wie die obenstehende Kategorie die zielgerichtete Mobilität von A nach B, aber mittels Laufen. So wird z.B. als Teil des täglichen Lebens **«zum Migros laufend»** (F.1) oder **«auf dem Weg zu den Eltern»** (F.1) oder in der Mittagspause **«vom Büro zum Coop»** (F.8) Mobile Games gespielt. Die Kategorie Laufen als Fortbewegungsmittel grenzt sich von beispielsweise Spaziergängen (siehe Erholungsumwelten) ab, da das Laufen in dieser Kategorie der zielgerichteten Mobilität dient.



Abbildung 8 Zollikofen Migros (F.8)

4.1.2. Arbeit

Die Kategorie Arbeit umfasst Kontexte in der Arbeitswelt, welche zu gegebenen Arbeitszeiten stattfinden oder im Arbeitsverhältnis. Zum einen wird der Arbeitsplatz selbst mit der Bezeichnung des Arbeitstisches oder -orts beschrieben. Zum anderen umfasst die Kategorie Arbeit auch die Arbeitsumwelt bzw. der grössere Kontext rund um die Arbeitstätigkeit selbst.

4.1.2.1. *Arbeitstisch / -ort*

Der Spielkontext findet während den Arbeitszeiten und am Ort der Arbeitstätigkeit statt. Bei Büroangestellten ist dies **«am Arbeitsplatz»** (F.9) oder **«am Arbeitstisch»** (F.8). Ein Teilnehmer arbeitet im Bau und bezeichnet seinen Arbeitsort weiter gefasst als **«auf der Baustelle»** (F.4) und beschreibt im Interview das Spielen in der Maschine, in welcher er arbeitet.



Abbildung 9 Arbeitsplatz (F.9)

4.1.2.2. Arbeitsumwelt

Die Arbeitsumwelt als Kontext beschreibt das Spielen der Mobile Games rund um den Arbeitsort, aber nicht während der Arbeitstätigkeit; «Das (Im Wald am Arbeitsort, Im Auto vor der Arbeit) ist schon wie so, da bin ich im Beruflichen/im Alltag" (Fall 3, Zeile 26). Vier Teilnehmende spielen beispielsweise während der Arbeitspause im «**Pausenraum**» (F.8), der «Cafeteria am Arbeitsplatz» (F.4) oder der «**Küche am Arbeitsplatz**» (F.3). Dabei handelt es sich um die Arbeitswelt aber mit räumlicher Distanz zum Arbeitstisch / -ort. Eine Teilnehmerin spielt mit zeitlicher und räumlicher Distanz zur Arbeitstätigkeit «**im Auto vor dem Arbeitsort**» (F.3) und während der Mittagspause «**im Wald am Arbeitsort**» (F.3). Dies ist dem Kontext Arbeitsumwelt zugeordnet, da die Teilnehmerin die Orte und Situationen ganz klar mit dem Begriff «Arbeit» umschreibt.



Abbildung 10 Pausenraum (F.8)

4.1.3. Wohnen

Die Kategorie Wohnen umfasst alle Kontexte innerhalb der eigenen oder fremden Wohnung bzw. Haus. Dabei werden die verschiedenen Mikroumwelten Schlaf- und Wohnraum, Bad und Aussenräume beschrieben.

4.1.3.1. Schlafräum

Der Kontext beinhaltet alle Orte innerhalb des Schlafräumes, wie beispielsweise das Spielen im «**Schlafzimmer**» (F.8) oder spezifischer «**im Bett**» (F.6) vor dem Aufstehen bzw. zum Einschlafen. Das Spielen der Mobile Games findet auch losgelöst vom Schlafen vor dem «**PC im Schlafzimmer**» (F.2) als auch «**im Bett mit YouTube**» (F.9) statt.



Abbildung 11 Im Bett (F.6)

4.1.3.2. Wohnraum

Der Kontext Wohnraum umschliesst alle Mikroumwelten, in denen das «gemeinschaftliche» Leben ereignet. Dort findet beispielsweise das Zusammenleben bei mehreren Personen statt oder dorthin werden Gäste eingeladen bzw. bewirtschaftet. Der Kontext wird umschrieben als **«Esszimmer Zuhause»** (F.5) oder **«im Wohnzimmer vor TV»** (F.3).



Abbildung 12 Im Wohnzimmer (F.9)

4.1.3.3. Toilette

Der Kontext Toilette besteht aus den Wohnorten in welchem sich das **«WC Zuhause»** (F.6) befindet. Dies kann Teil des Bads sein oder ein Einzelraum.



Abbildung 13 WC (F.7)

4.1.3.4. Aussenräume

Kontexte die physisch draussen liegen, aber sich immer noch innerhalb der Wohnumwelt befinden werden mit der Kategorie Aussenräume zusammengefasst. Das spielen findet beispielsweise **«auf dem Balkon Zuhause»** (F.5), **«auf der Terrasse WG»** (F.2) oder auch **«im Garten am Tisch»** (F.6) statt.



Abbildung 15 auf der Terrasse in der WG (F.2)

4.1.4. Freizeit / Erholung

Die Hauptkategorie Freizeit / Erholung beinhalten, in Abgrenzung zu den vorhergehenden Kategorien, das Spielen in Kontexten frei verfügbarer Zeit (Freizeit), ausserhalb des Wohnraumes und nicht primär als Teil einer Mobilitätskette statt. Dabei unterscheiden sich die Kontexte entlang der Absicht sich zu erholen (Erholungsumwelt) und dem Ziel zur Unterhaltung (Unterhaltungsumwelt).

4.1.4.1. Erholungsumwelt

Der Kontext Erholungsumwelt umfasst alle Orte die eine erholende Wirkung, ausserhalb der Wohn- oder Arbeitsumwelt, beinhalten. Genannt werden beispielsweise den **«Spaziergang mit Hund in Dagmersellen»** (F.3) oder das **«Laufen im «Park Herzogenbuchsee»** (F.3). Ebenso gut können Ausflüge, wie ein Besuch in der **«Bäckerei Felber Langenthal»** (F.5), Erholung bieten.



Abbildung 14 draussen und im Wald (F.3)

4.1.4.2. Unterhaltungsumwelt

In diesem Kontext besteht die Handlungsabsicht zur Unterhaltung oder der Kontext hat eine unterhaltende Wirkung ausserhalb der Wohn- oder Arbeitsumwelt. Gespielt wird **«Draussen bei einem Raid»** (F.4), in einer Bar oder **«im Backstage während einem Auftritt»** (F.9).

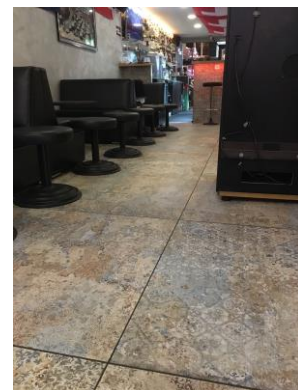


Abbildung 15 Jerry's Bar in Basel (F.8)

4.2. Thematisches Kategoriensystem

Wie im Kapitel 3.3.4 erläutert fand induktiv an den Transkripten der Repertory-Grid- Interviews eine thematische Kodierung statt. Das finale thematische Kategoriensystem enthält die fünf Themenfelder bzw. Hauptkategorien **Kontrollierbarkeit**, **Fokussierung**, **Zeit**, **Umgebung** und **Atmosphäre** mit insgesamt 13 Subkategorien. In der Abbildung 16 sind die Hauptkategorien jeweils unterstrichen als Thema abgebildet. Die Subkategorien sind, mit Bezug auf die Forschungsfragen, als subjektive Bedeutungen des Kontextes und in der Abbildung 16 als Ausprägungen innerhalb der Themen zu verstehen. Im Folgenden wird jede Kategorie inhaltlich beschrieben.

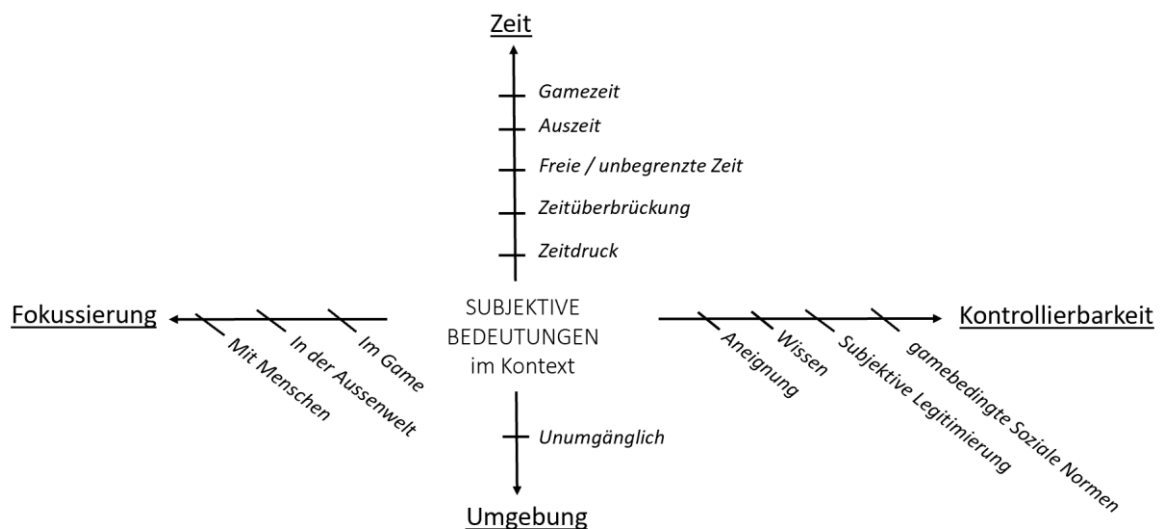


Abbildung 16 Themenübersicht Subjektive Bedeutung

4.2.1. Kontrollierbarkeit

Die Hauptkategorie Kontrollierbarkeit geht auf das menschliche Bedürfnis zurück, seine Umwelt beeinflussen, erklären und vorhersagen zu können (Kruse, Graumann & Lantermann, 1996, Flade, 2008). Dabei geht es um das subjektive Verständnis der Kontrollierbarkeit im Kontext während dem Mobile Gameplay. Das Thema der Kontrollierbarkeit bzw. fehlender Kontrolle kommt bereits in den Konstrukten aus dem Repertory-Grid «Ausgang ungewiss» (F.3), «Unerwartet und unter Leuten» (F.4) und «Kontrolle über Spielzeit» (F.9) zum Vorschein. Die Kontexte sind auf unterschiedlichen Ebenen kontrollierbar oder ungewiss; durch soziale Beziehungen, das Besitzen/Aneignen des Kontextes, gemachte Erfahrungen und Erwartungen, durch die subjektive Legitimierung und geltende Norm- und Wertvorstellungen.

4.2.1.1. Gamebedingte Soziale Normen

Norm und Wertevorstellung bieten eine Hilfestellung wie sich in bestimmten Kontexten zu verhalten ist. Sich daran zu halten, macht die Umwelt insofern vorhersehbar(er), erklärbar(er) und insofern

kontrollierbar(er). Ein ethisch-moralischer Anspruch was «man darf» oder «tun sollte», wird direkt an die eigene Person in der Ich-Form oder auch indirekt mit «man» formuliert. Auf der einen Seite gehört es sich nicht zu spielen, was **Scham bzw. ein schlechtes Gewissen** («Schlechtes Gewissen», F.3) auslöst; «*Ja das hätte ich eben dann hier wohl auch, wenn ich gerade mitten in einem Spiel drin bin und der Psychologe und dann denke ich so ou shit jetzt bin ich noch in einem Spiel jetzt kommt der mich schon holen oder so, da genierst du dich doch fast wie so ein wenig*» (F.2, Zeile 179). Und das Spielen sogar ein Ausdruck wird sich **nicht «beherrschen» zu können** («Ausdruck fehlender Disziplin», F.6); «*Wie Leute die nie können/wie Kinder die nie still sein können und nachher muss die Mutter einmal so, so jetzt bist du einmal still jetzt sind wir da im Warteraum beim Doktor und jetzt wird hingesessen und man ist so ein wenig ruhig und so*» (F.2, Zeile 231). Auf der anderen Seite ist die Normvorstellung vorhanden, dass sich das **Spiele in der Gegenwart von Anderen nicht gehört**; «*Dass ich grundsätzlich gar nicht alleine, also eigentlich das wie streichen und mit anderen zusammen bin, und wenn ich mit anderen zusammen bin dann tue ich meistens nicht so gerne spielen, weil ich finde das ist nicht so höflich*» (F.8, Zeile 17).

4.2.1.2. Subjektive Legitimierung

Obwohl Norm- und Wertvorstellungen vorhanden sind, wird in Kontexten auch entgegen diesen gespielt und so das Spielen an sich subjektiv legitimiert. Mit dieser Legitimierung wird ein Gefühl von Kontrolle hergestellt, indem die Spieler*innen das Spielen in der Umwelt beeinflussen können. Solche Legitimationen bestehen, wenn beispielsweise **Anonymität** im Kontext vorhanden ist; «*Ich tue jetzt so ein bisschen zwischen dem unterschieden, das sind einfach normale Leute die im Zug sind und mit diesen muss ich nichts zu tun haben*» (F.8, Zeile 25) oder **unbekannte Mitmenschen anwesend** sind «*wenn ich jetzt zum Beispiel gerade ins Rox gehe, die macht um 17:00 Uhr auf und nachher ist einfach noch niemand dort oder einfach 2-3 Leute und diese 2-3 Leute kenne ich nicht oder so, oder ich habe auch gerade keinen Bock die kennen zu lernen oder zu konversieren, dann game ich halt dort mal bis dann der Kollege kommt*» (F.2, Zeile 97). Ebenfalls legitim ist das Spielen, wenn **die «Anderen» auch beschäftigt** sind oder eben gerade noch waren («*Tut einem Leid fertig spielen zu müssen*», F.2); «*Und in gewissen Situationen ist ja, das macht jetzt gerade nichts die sind auch beschäftigt*» (F.8, Zeile 27). Die subjektive Legitimierung kann auch **vom Kontext selbst abhängig** sein; «*Und Zuhause spielt man vielleicht mal ein wenig länger und dann verliert man sich darin, weil man nicht aufhören muss oder ja*». (F.6, Zeile 41).

4.2.1.3. Wissen

Die Kategorie Wissen umfasst Aussagen zu Erfahrungen vergangener Game-Momenten und Erwartungen an zukünftige Situationen in gleichen bzw. ähnlichen Kontexten. Der Kontext wird durch die gesammelten Erfahrungen und darauf beruhenden Erwartungen bzw. Wissen subjektiv

kontrollierbar. Die Spieler*innen verwenden beispielsweise die Verben «wissen» und «kennen» in der Beschreibung von Kontexten. Die Kontrolle durch Erfahrung / Erwartung wird auch in den formulierten Konstrukten «Konstant, klar was kommt» (F.1), «Du weisst was kommt» (F.4) ersichtlich. Zum einen gibt es Wissen zum **Ablauf im Kontext** während dem Mobile Gameplay; «*Eben weil wenn ich zu meinen Eltern gehe ist immer so eine Konstante wo man hat, nimmst vorher noch ein Aperos, isst Abendessen, sprichst noch ein wenig zusammen und nachher wirst du Nachhause gefahren um die 21:00 Uhr*» (F.1, Zeile 82). Zum anderen betrifft es den **Ausgang des Games** selbst; «*I: Genau, ich sehe so hier (Im Auto, Im Wohnzimmer) du weisst ca was dich erwartet so. Und du weisst auch ca. wie das so rauskommt. C: genau so ein wenig erwartungskonform*» (F.3, Zeile 152). Und wenn dieser Ausgang **nicht den Erfahrungen / Erwartungen entspricht**, entsteht eine **Ungewissheit**; «*Und hier (Wanderweg) ist wie die Erwartungen sind da, aber ich weiss nicht ob sie erfüllt werden. Also ich habe die Erwartung doch jetzt gehen wir die Strecke gehen, da gehen wir zwei Stunden laufen dann müsste das gut sein und es erfüllt sich dann nicht, es ist so wie ungewiss. Doch Ungewiss finde ich noch gut, es ist ungewiss. Der Ausgang ist ungewiss (...)*» (F.3, Zeilen 158 - 160).

4.2.1.4. Aneignung

Unter die Kategorie Aneignung fallen alle Beschreibungen, in denen das subjektive Besitzen eines Ortes oder einer Situation zur Geltung kommen. Insofern ist der Begriff An-eigenen wortwörtlich zu verstehen als sich etwas an zu eignen, bzw. eigen zu machen. Im Spielkontext werden dabei **Orte possessiv beschrieben**, in dem sie beispielsweise den **sozialen Kontakt beeinflussen** können; «*Was es im Wohnzimmer ausmacht, dass ich mich wohler fühle ist, weil es einfach meine Umgebung ist und mir niemand zuschauen kann, wenn ich es nicht will. Da sind keine Fremden*» (F.9, Zeile 12). Gleichzeitig entsteht eine Aneignung durch **materiellen Besitz im Spielkontext**; «*das gibt meistens auch deine eigene Sicherheit. Also wenn du in deinem eigenen Auto und in Zürich ist das etwas ganz anderes als wenn du einfach durch Zürich läufst. Du hast mehr bei dir, ich habe mein Parfum, meine Zigaretten, also du bist behüteter, so zusagen, beschützter gleichwohl. Also wäre das ein gemeinsamer Nenner*» (F.4, Zeile 58). Schliesslich umfasst die Kategorie Aneignung auch die Situation, in der sowohl die Umwelt als auch das Spielen des **Mobile Games dem Zweck dient**, sich selbst im Ablauf der Handlungen, als auch in der Zeit und der Umgebung zu kontrollieren und sich insofern **sich selbst anzueignen**; «*Es ist eigentlich wie so eine Grenze, so ein Pföstli wo ich mir einrede zu setzen im Sinne von also jetzt spiele ich noch eins und dann mache ich einen Plan, oder ich fange mit dem an was ich eigentlich machen wollte. Ja es ist wie so ein versuchen, ja es ist eigentlich ein Versuchen eine Struktur zu geben so mit. Wie einen Startpunkt zu setzen, also noch eins und dann nachher. Quasi zum Hirn zu überlisten versuchen. Ich würde schreiben Strukturversuch (...) (Instrument zur Strukturierung, F.6)*» (F.6, Zeile 102).

4.2.2. Fokussierung

Die Hauptkategorie Fokussierung beschreibt, inwiefern das Game, die Aussenwelt oder die Mitmenschen im Mittelpunkt des Spielkontextes stehen. Da es sich bei allen Kontexten um Game-Momente handelt, gilt immer ein Teil der Aufmerksamkeit der *Aussenwelt*, dem *Game* und, falls nicht allein gespielt wird, den *Mitmenschen*. Bei der Fokussierung geht es um die subjektive Wahrnehmung von sich selbst in Bezug auf die Umwelt während dem Mobile Gameplay.

4.2.2.1. *Im Game*

Der Grossteil der Aufmerksamkeit des Players gilt dem Mobile Game und das Spiel ist primär. Die Kontexte werden mit den Konstrukten «Fokus Game» (F.1) und «am Stück» (F.3) assoziiert. Die Spieler*innen beschreiben beim Fokus auf das Game ein eher längeres Spielen, vertieft sein und bewusstes Spielen. Die grösste Aufmerksamkeit gilt dem Mobile Game, wenn aus **Spiellust** oder strategischem Interesse gespielt wird. Bei dem Fokus mit Spiellust wird im Kontext **dem Game «zuliebe»** gespielt; «*Aber hier (Wohnzimmer) habe ich wirklich Lust auf ein Level*» (F.9, Zeile 8). Beim **strategischen** Fokus ermöglicht der Kontext eine absichtsvolle Aufmerksamkeit auf das Game. Beispielsweise um etwas im Game **anzufangen oder weiter zu machen** («Zielgerichtet, F.3, «Anfangen, später fertig machen», F.8). Oder während dem Spielen des Mobile Games wird aufgrund einer längerfristigen Planung entschieden wie bzw. was (an)gespielt wird («Aufgabe einteilen, F.8). Es kommt auch vor, dass gar nicht gespielt und dies aufgrund eines **strategischen Hintergedankens**. Oder das Spielen wird **nicht als «spielen» wahrgenommen**, weil es sich subjektiv um Vorbereitung für die eigentliche Handlung im Game handelt. «*hier (Arbeit, Pausenraum) mache ich immer irgendwas und tue eben schnell schauen ob ich kann oder nicht*» (F.8, Zeilen 253). Der Fokus aufs Game dient in gewissen Kontexten als **Ablenkung** («Bringt Ablenkung», F.2). Dies unterscheidet sich insofern von den vorhergehenden Kategorien, als dass dem Game bzw. der App Aufmerksamkeit geschenkt wird aber **nicht dem Game-Inhalt**, der Geschichte, den Aufgaben oder Belohnungen; «*Manchmal ist ja ein mega Druck da drauf und dann bist du mega am Drücken und es passiert nichts und nachher merkst du wenn du locker lässt ah plötzlich geht es wie von alleine. I¹¹: Und das Game bringt wie Ablenkung in dem Moment, dass du nicht mega fokussiert bist, dass es jetzt gehen soll? K: Ja genau, das hat mir gefehlt fokussiert, genau*» (F.2, Zeilen 152 - 157). Schliesslich sind Spieler*innen auf das Game fokussiert, aber spielen es in dem Kontext **passiv bzw. nebenbei**. In Abgrenzung zum folgenden Kategorie *Aussenwelt*, ist jedoch nicht die Umwelt Grund für den Fokuswechsel oder das passive Spielen. Viel eher **passiert im Spiel nicht viel oder nur selten etwas**, beispielsweise bei Game Pokémon Go, wenn die Game-App offen ist aber das Handy nur vibriert, wenn ein Pokémon gefangen werden kann; «*Genau, und das ist vielemals am Morgen, dort starte ich es einfach und nachher kann ich dort schon anfangen spielen und*

¹¹ «I» steht nach den Transkriptionsrichtlinien für Interviewer*in (Dresing & Pehl, 2011).

*nachher lass ich es laufen bis auf Wangen, bis ich im Büro bin» (F.5, Zeile 24). Oder aber das **Spielen ist nicht «erlaubt»** und es wird neben bei gespielt («Nebendran, Nebentätigkeit» F.1)*

4.2.2.2. *In der Aussenwelt*

Da es sich bei allen Kontexten und beschriebenen Situation um Game-Momente handelt, gilt dem Game, wie bereits erwähnt, immer etwas Aufmerksamkeit. In Abgrenzung zum Fokus Game und nachfolgend dem Fokus Mitmenschen, kann die physische Aussenwelt den Grossteil des Fokus im Game-Moment einnehmen. Die Aussenwelt nimmt beispielsweise **viel "Raum" ein**, weil das Telefon bei der Arbeit läuten kann, der Bus bald kommt oder entschieden werden muss, wohin als nächstes zu laufen ist («Konzentriert sein» F.8, «Fokus Ziel», F.1). Oder aber der Fokus war zuerst auf dem Game und **wechselt zur Umwelt über**, weil diese mehr Raum einnimmt; «Und da, wenn ich im Wald spazieren gehe, vergesse ich es manchmal auch» (F.3, Zeile 90).

4.2.2.3. *Mitmenschen*

Bei der Kategorie Fokussierung mit Menschen bzw. Fokus Mitmenschen zieht der soziale Aspekt im Kontext den Fokus auf sich. Diese Mitmenschen können anonym sein, bekannt oder vertraut. Bei der Anwesenheit von vertrauten und bekannten Mitmenschen im Kontext des Mobile Gameplay geht es häufig darum, **nicht in Gegenwart von Anderen** zu spielen; «*Das ist unterschiedlich bei mir, es kommt wirklich einfach darauf an wenn der Ralph dabei ist tue ich probieren weniger, weil ich weiss er hat es nicht so gerne, von dort her, eigentlich weniger*» (F.5, Zeile 39-42). Oder **mit «Gleichgesinnten» wird zusammen** bzw. nebeneinander gespielt; «*ich kann abtauchen zum Beispiel, in der Gruppe, blöd gesagt. Oder die Anderen fühlen sich immer nur als Teil der Gruppe. Ich bin zwar manchmal der Lauteste aus der Gruppe aber ich bin trotzdem in der Gruppe, habe ich das Gefühl. Denn ich komme mit allen genau gleich gut aus, oder versuche es zumindest*» (F.4, Zeile 147). Die Mitmenschen werden in Kontexten auch als **anonym und wenig präsent** wahrgenommen («Mit Anderen aber alleine», F.8); «*Genau und hier (Zug) auch wenn es Leute um mich herum hat, muss ich nicht mit diesen sprechen. Und kann einfach für mich sein*» (F.8, Zeile 11).

4.2.3. *Zeit*

Die Hauptkategorie Zeit beinhaltet alle subjektiven Bedeutungen der Zeit im Spielkontext. Die Zeit ist so beispielsweise vorhanden, in dem sie **frei / unbegrenzt** oder als **Zeitüberbrückung** zum Spielen wahrgenommen wird. Die Zeit kann aber auch knapp verfügbar sein, woraus ein Gefühl von **Zeitdruck** im Kontext entsteht. Häufig wird die Zeit von Menschen eingeteilt und zwischen Tätigkeiten besteht der Wunsch nach einem Unterbruch bzw. einer **Auszeit**, welche mit dem Mobile Game entsteht. Schliesslich wird der Kategorie auch die **Gamezeit** im Kontext zugeordnet, bei welcher die Aufgaben in den Mobile Games in zeitlichen Abständen verfügbar sind.

4.2.3.1. *Gamezeit*

Die Gamezeit entsteht indem die Verfügbarkeit der Geschichten bzw. Aufgaben im Mobile Game nicht mit der Verfügbarkeit von Zeit und Fokus im Kontext einhergehen. Durch die, unter anderem marktgetriebene Strategie der Hersteller, die Spieler*innen an das Game zu binden und in zeitlichen Abständen Belohnungen zur Verfügung stehen; «*Ja das ist jetzt zum Beispiel bei dem Boombeach, da hast du viel so diese Diamanten, diese Kristalle, die du sammelst und das ist so doof. Das eine braucht 10 Sekunden, das kleinste, das Mittlere braucht eine Stunde und das grössere dann 10 Stunden. Oder 7 Stunden das ist ja egal*» (F.2, Zeile 40). Dies bedeutet, dass Spieler*innen **regelmässig abschätzen** («Regelmässig abwägen» (F.8) müssen, ob sich das eigentliche Spielen des Mobile Games im Kontext lohnt; «*Dass ich einfach schnell hurti reinschaue und meistens halt auch weil ich weiss okay ich habe, in 3 Stunden könnte ich die Aufgabe machen, ist wohl die Zeit schon durch so schnell als Neugierde noch schauen wie lange es noch geht. Oder ob meine Energie schon voll ist, ob dann schon bald eine neue Aufgabe starten könnte, so in der Pause oder im Mittag oder so was*» (F.8, Zeile 215). Dadurch entsteht das Denken in der Gamezeit und ein **strategisches Verhalten** im Kontext («ganz oder gar nicht» (F.8), in welchem zeitbedingte Entscheidungen getroffen werden zwischen Gamen oder nicht und was im Game gemacht wird; «*Dann ist schon wirklich, dann mache ich es gescheiter erst Morgen irgendwann. Dann kann ich am Morgen um 06:00 Uhr anfangen und um 09:00 Uhr ist die Energie wieder voll, dann gehen wir schon bald in die Pause dann kann ich es eigentlich gleich dann abschliessen. So ein wenig so*» (F.8, Zeile 107). Schliesslich entstehen auch bestimmte **Zeitfenster** im Kontext, in welchen das Spielen verfügbar ist; «*Und wenn ich das Bedürfnis habe, weil ich zum Beispiel am Montag kein Raid gemacht habe, dann sollte ich spätestens am Dienstag einen machen, weil den Gratis Raid-Pass kann ich nur einen Tag übernehmen. Also das heisst den von Gestern kann ich heute machen und den von heute kann ich heute machen. Und am Mittwoch habe ich dann nicht 3 zur Verfügung, also dann ist der vom Montag weg. Darum ist es natürlich manchmal so eine Sache, dass du ihn halt machen musst*» (F.4, Zeile 153).

4.2.3.2. *Auszeit*

Die Kategorie Auszeit beschreibt das Spielen vom Mobile Game als **Unterbruch bzw. als Pause**; «*Meistens so wie in der Letzten, wenn ich gerade eine Krise habe denke ich okay jetzt tue ich schnell dann bin ich wie blöd gesagt fast schnell wieder wach irgendwie*» (F.8, Zeilen 214-215). Dabei wird, in Abgrenzung zu der Zeitüberbrückung, das Spielen in der Pause nicht als Warten bzw. eben als Überbrückung gedeutet, sondern als **Unterbrechen und zeitlich unbestimmte Verbleiben** im Kontext; «*wenn du denkst ja jetzt mag ich gerade nicht ja dann zocke ich halt jetzt schnell noch 2-3*» (F.2, Zeile 121). Die entstehende Auszeit im Kontext kann auch als **Ablenkung und sich aus dem Zeitgefühl zu lösen** genutzt werden; «*Aber es ist mehr eben so ein Mittel zum Zweck, so zum irgendwie auch wie eine*

Ausrede, um mal irgendwo schnell hinsitzen zu können und eins zu Spielen. Ja so dieses Ausklinken» (F. 6, Zeile 23).

4.2.3.3. Zeitüberbrückung

Die Zeitüberbrückung umschliesst als Kategorie alle Spielkontexte in denen entweder eine **vorgegebene Zeitlücke** mit Spielen **genutzt bzw. gefüllt** wird («aktiver Zeitvertrieb» (F.1), wie beispielsweise in der Wartezeit zwischen Tätigkeiten; «*Und das ist halt einfach am Arbeitsplatz praktisch kurz rein und wieder raus, so ein Kristall schnell umwandeln in diesen 10 Sekunden und wenn du noch ein zweites hast machst du das auch durch, dann sind schon 20 Sekunden vorbei. Es ist halt irgendwie ein Lückenfüller eigentlich» (F.2, Zeile 40).* Als auch beim Warten auf das (Zurück-)Kommen einer Person; «*(...) der Kollege geht jetzt kurz aufs WC und nachher denke ich ja jetzt bin ich alleine, der Kollege ist kurz aufs WC ja dann kann ich hurti ein Spielchen machen bis der wieder kommt» (F.2: Zeile 173).* Oder im Kontext wird **auf das Vorbeigehen der Zeit gewartet** und dazu gespielt («Zeit rum bringen» (F.8), beispielsweise um Langweile zu vertreiben bis wieder Spannung aufkommt; «*Und im Bett ist es bewusstes Gamen. Da schaue ich einen Film und wenn es mich nicht interessiert bei langweiligen Sequenzen, dann game ich. Und wenn es wieder interessant wird, dann schaue ich wieder den Film. Es ist halt eher ein hin und her» (F.9, Zeile 17).* Es kann aber auch sein, dass nicht die Zeit abgewartet wird, sondern auf das Eintreffen des Buses, einer Person oder einem Zeitpunkt; «*Und in dieser Hinsicht passt das mit dem Bett eben dann doch auch einwenig weil dort hat man wie noch so einwenig Zeit und dann überlegt man sich was will man in dieser Zeit jetzt machen und dann entscheidet man sich dann irgendwie fürs Spiel» (F.6, Zeile 27).* Die Wahrnehmung der Zeitüberbrückung als Zeitnutzung und/oder Zeitvertreibung ist nicht ganz trennscharf und liegt schliesslich in der subjektiven Bewertung des/der Spieler*in.

4.2.3.4. Zeitdruck

Die Kategorie Zeitdruck grenzt sich von der Zeitüberbrückung insofern ab, als dass beim Zeitdruck die Spielzeit **begrenzt bzw. ein für das Spielen «zeitknappes Fenster»** besteht. Insofern wird der Kontext zum Spielen nicht gerade einladend, sondern eingeschränkt wahrgenommen; «*hier (Pausenraum) ist halt einfach so das nötigste machen und dann ist wieder gut. irgendwie so einwenig so» (F.8, Zeile 51).* Zeitdruck kommt im Spielkontext ebenfalls auf, wenn beispielsweise **(unerwartet) eine andere Person dazustösst** und fertig gespielt werden muss (siehe gamebedingte Soziale Normen); «*Und dann kommst du dir durchaus manchmal etwas gestresst vor und dann bist du da möglichst schnell am töggelen, dass du möglichst schnell durch bist und ja genau» (F.2, Zeilen 116-119).* Aber es können auch **durch Erwartungen an die eigene Personen**, beispielsweise bei der Arbeit, subjektiv knappe Zeitfenster und Zeitdruck entstehen; «*Du hast es ja so formuliert, dass du gesagt hast ich tue kurz und Zwischendurch*

weil ich sonst ein schlechtes Gewissen hätte, wenn ich am Stück spielen würde weil das nicht wie in den Kontext passt. C: Ganz genau. Völlig richtig» (F.3, Zeilen 205-206).

4.2.3.5. Freie / unbegrenzte Zeit

Schliesslich gibt es die Kategorie freie / unbegrenzte Zeit, unter welche sowohl die selbstbestimmte Dauer der Spielzeit bzw. «unbegrenzte Zeit» als auch die Selbstbestimmung, dass in der frei verfügbaren Zeit gespielt wird bzw. «freie Zeit», fallen. Die **freie Spielzeit** im Kontext wird in erster Linie mit viel Zeit bzw. unbegrenzter Spieldauer verbunden; *«Da (Schlafzimmer) habe ich unbegrenzt Zeit, da habe ich wirklich gar keinen Stress in dem Sinn da kann ich, da könnte ich sogar die App offen lassen bis eine Stunde durch geht und dann weiter spielen. (...) I: Und wie fühlt sich das an, wenn du nachher so...? Eigentlich noch so wie frei fast ein wenig» (F.8, Zeilen 93-95).* Auf der anderen Seite gibt es die freiverfügbare Zeit, die weniger aus ihrer Quantität besteht, sondern in der **Freiheit zu bestimmen, die Zeit** im Kontext **für Mobile Games zu nutzen**; *«Im Wohnzimmer game ich sogar manchmal bewusst. Dann ist es kein Zeitvertreib - weil dann will ich es ja unbedingt machen und keine Zeit rum bringen, dann mache ich es aus mir heraus» (F.9, Zeile 6).*

4.2.4. Umgebung

Die vierte und letzte Hauptkategorie Umgebung bezieht sich auf physischen Gegebenheiten im Kontext. Während dem Spielen von Mobile Games entsteht durch die **Unumgänglichkeit** des Kontexts eine subjektive Bedeutung beim Spielen.

4.2.4.1. Unumgänglich

Die Kategorie Unumgänglichkeit des Kontexts beinhaltet jegliche wahrgenommene Gebundenheit an einen Raum oder Situation. Der Kontext wird unter anderem als unumgänglich erlebt, wenn er **nicht vermeidbar** ist. Beispielsweise beim zu Bett gehen, beim Gang auf die Toilette oder während dem Zurücklegen einer bestimmten Strecke wird der Spielkontext als gegeben betrachtet; *«ja aber es ist wie das Setting ist da vorgegeben. Ich meine ich habe schon die Wahl auf dem WC etwas anderes zu machen aber ich muss wie aufs WC. Und irgendwann muss ich ins Bett» (F.6: Zeilen 154-155).* Auch wenn die Gegebenheiten im Kontext **nicht veränderbar** sind, kann das für die Spieldauer und das Erleben bedeutsam sein; *«Ich glaube es ist auch im Schlafzimmer kann ich natürlich liegen dann ist es auch bequem. Im Zug ist es nicht so bequem wie im Schlafzimmer aber auch dort kann ich so ein wenig meinen Fuss hochhalten (hochlagern) und so ein wenig nicht gerade aufrecht sitzen, sondern runter rutschen, so ein wenig die Bequemlichkeit ist es vor allem (Zug, Schlafzimmer). Hier (Pausenraum) kann ich das nicht so gut, weil es sind einfach Stühle so wie hier» (F.8, Zeile 47).* Ein Teilnehmer erlebt den Kontext des Wartens auf einen Termin als **Teil einer Notwendig**; *«Ja es ist einfach wieder etwas wie beim Psychologen, es ist halt auch ein Termin, den ich wahrnehmen muss, sonst kommt es irgendwann*

nicht mehr gut. (...) Ja zwangsläufig. Wie soll man dem sagen... Notwendigkeit» (F.2, Zeilen 307-309).

Ein anderer Teilnehmer beschreibt auch die **Gewohnheit** im Kontext als unumgänglich und subjektiven Zwangsmoment nichts anderes als spielen zu können; *«Und es ärgert mich, dass obwohl ich aus dem Fenster schauen könnte und die Landschaft beobachten, dass ich dann das Ding trotzdem vor mir habe und weiter game. Das ist wie ein Zwangsmoment - das nervt mich» (F.9, Zeile 25).*

5. Interpretation der Ergebnisse

Die im letzten Kapitel beschriebenen Ergebnisse haben zum einen gezeigt, dass Spieler*innen in 11 unterschiedlichen Kontexten Mobile Games spielen. Die physisch-räumlichen Umwelten in welchen Spieler*innen Mobile Games spielen, wurde in bisherigen Forschungen noch nicht vertieft beschrieben und definiert. Die erste Unterscheidung von Engl & Nacke (2012) zwischen den Kontexten «Zuhause» und «Unterwegs» konnten in der vorliegenden Arbeit weiter spezifiziert werden. Die Konkretisierung der Spielkontexte ist relevant, weil sie die Grundlage bildet für weitere Erkenntnisse; Erst die klare Unterscheidung von Spielkontexten ermöglicht in einem weiteren Schritt die Rolle und Bedeutsamkeit des Kontexts während dem Spielen von Games erforscht zu können.

Auf der anderen Seite zeigen die Ergebnisse des thematischen Kategoriensystems, dass insgesamt 13 verschiedene subjektive Bedeutungen in den Themengruppen Kontrollierbarkeit, Fokussierung, Zeit und Umgebung gefunden wurden. Dabei können die Kontrollierbarkeit und Fokussierung von der Zeit und Umgebung unterschieden werden. Die Zeit und die Umgebung sind unabdingbar Teil der Umwelt und werden *auch* beim Mobile Gameplay je nach Kontext subjektiv bedeutsam. Hingegen können die Fokussierung und Kontrollierbarkeit des Kontexts in der gebauten Umwelt ohne Frage beeinflusst werden. Primär sind sie jedoch durch die Bedeutsamkeit des Individuums bzw. durch ihre Subjektivität geprägt. Insofern wurden die vier Bedeutungsräume auf zwei Achsen in der Abbildung 16 visualisiert. Bei den 13 gefundenen subjektiven Bedeutungen beinhalten fünf davon Aspekte, welche in den aktuellen Forschungen bereits erwähnt wurden. Diese bekannten Aspekte können mit der vorliegenden Arbeit bestätigt werden. Die subjektiven Bedeutungen Gamezeit, Auszeit, Unumgänglichkeit und Legitimierung wurden in den bisherigen Theorien in dieser Form noch nicht beschrieben und sind insofern neu.

Zur Einordnung der Ergebnisse in die bisherigen Forschungslandschaft wird anschliessend auf die bekannten als auch neue Aspekte der subjektiven Bedeutungen eingegangen. Nachfolgend wird mit Blick auf die Forschungsfrage entlang der 11 Spielkontexte deren subjektiven Bedeutungen dargestellt und zusammengefasst.

5.1. Bekannte Aspekte im Spielkontext

5.1.1. Kontrollierbarkeit

Die *Kontrolle* ist in der Psychologie als auch in der Umweltpsychologie ein wichtiger Begriff und wird von Flade (2008) auch als psychologischer Prozess in der Mensch-Umwelt-Beziehung beschrieben. Insbesondere die Aneignung wird explizit beschrieben und spielt eine relevante Rolle bei der Umweltkontrolle (Flade, 2008). Die in der vorliegenden Arbeit beschriebenen gamebedingten Sozialen

Normen werden bei Jumisko-Pyykkö und Vainio (2010), als auch bei Engl und Nacke (2012) als eigenen, kulturellen Kontext beschrieben.

5.1.2. Fokussierung

Mit der Hauptkategorie Fokussierung wurde die Aspekte der Wahrnehmung und Aufmerksamkeit während dem Spielen beschrieben, welche sich auch im Konzept der Immersion wiederfinden (Jennett et al., 2008). Mit den Aspekten Aussenwelt und Mitmenschen könnte das Verständnis der dreistufigen Immersion (engagement, engrossment, total immersion) um Vertiefungsgrade in der Umwelt ergänzt werden. Wie bei der Kontrollierbarkeit zeigt sich zudem, dass der soziale Aspekt in den bisherigen Modellen als ein eigener Kontext beschrieben wird.

5.1.3. Zeit und Umgebung

Schliesslich sind auch die Themen rund um Zeit und Umgebung bereits bekannt und Teil der aktuellen PX-Modelle (Engl & Nacke, 2012). Dies ist nicht weiter erstaunlich, als dass die Zeit und Umgebung, wie beschreiben, unabdingbare Eigenschaften der Umwelt sind. Neben den objektiven Aspekten wie beispielsweise der Tageszeit, Spieldauer, Lichtverhältnisse wurden in dieser Arbeit die subjektiven Bedeutungen von Zeit und Umgebung weiter aufgezeigt.

5.2. Neue Aspekte im Spielkontext

5.2.1. Gamezeit und Auszeit

Die Bedeutungen Gamezeit und Auszeit innerhalb der Zeitdimension sind in bisherigen Forschungen in dieser Form noch nicht beschrieben worden und stellen insofern neue Zeitaspekte dar. Die Gamezeit ist auf der einen Seite stark durch die Gameentwickler und ökonomischen Hintergedanken geprägt. Losgelöst davon ist der Aspekt aber interessant, als dass «Gamen» mehr als *nur* Unterhaltung ist. Verglichen mit dem Aufgabenkontext nach Jumisko-Pyykkö und Vainio (2010), liegt die Interpretation nahe, dass eifrige bzw. regelmässige Spieler*innen von Mobile Games das Spielen viel eher parallel zum Alltäglichen Leben wahrnehmen. Die Umwelt wird insofern bedeutsam, ob eine Vereinbarkeit von Spielzeit(en) und Alltagszeit möglich wird, wie beispielsweise regelmässig abschätzen können am Arbeitsplatz, was gerade im Game läuft, um strategisch spielen zu können. Der Begriff der Auszeit ist im Alltagsgebrauch bekannt, wird jedoch nicht in erster Linie mit dem Spielen von Games assoziiert, sondern eher mit Erholungsaktivitäten wie Spaziergängen oder Hobbies in der Natur. Die Beschreibung der Auszeit zeigt auf, dass ein Gefühl von Abtauchen und Erholung subjektiv auch beim Spielen von Games möglich sind.

5.2.2. Unumgänglichkeit

Neben der Zeit ist die Unumgänglichkeit der Umwelt als neuer Aspekte interessant, da er beispielhaft für die subjektive Wahrnehmung, welche über die die physisch-räumlichen Eigenschaften der Umwelt

hinausgehen, zu betrachten ist. Die Notwendigkeit von Schlaf und Gang zur Toilette oder die Unveränderbarkeit des Zugsitzes scheint auf den ersten Blick nicht relevant für das Spielen von Games. Wird die Umwelt jedoch aus der Perspektive affektiver Qualitäten betrachtet wird ersichtlich, dass die Unumgänglichkeit als Stimmung bzw. Atmosphäre bedeutsam werden kann und das Spielerlebnis beeinflussen zu vermag.

5.2.3. Subjektive Legitimierung

Ebenfalls ein neuer Aspekt ist die Subjektive Legitimierung. Die gefundenen gamebedingten Sozialen Normen beinhalte überwiegend negative Normvorstellungen zum Mobile Gameplay bzw. wo und wann nicht gespielt werden sollte oder darf. Durch den Prozess der subjektiven Legitimierung werden solche Vorstellungen entkräftet und möglicherweise Dissonanzen abgebaut. Schliesslich sind Mobile Games für viele Spieler*innen eine intrinsisch-motivierte Aktivität, wodurch Spannungen entstehen wenn gespielt werden möchte, der Spielkontext an sich stimmig ist, aber die Wertvorstellungen eine eher negative Auswirkung auf die gesamte PX ergeben.

5.3. Subjektive Bedeutungen des Spielkontext

Mit Blick auf die Forschungsfrage bleibt die Beantwortung der Frage offen, welche subjektiven Bedeutungen in den Spielkontexten eine Rolle «spielen». Neben den qualitativ-beschreibenden Ergebnissen der Kategoriensysteme Kontext und Themen konnte mithilfe der Funktion Code-Relation-Browser der Software MAXQDA die Häufigkeiten der Subjektiven Bedeutungen in den gefundenen Kontexten quantifiziert dargestellt werden (siehe Anhang K). Anhand der Häufigkeiten der Code-Überschneidungen wurde den, bereits qualitative ersichtlich geworden, Hinweisen zu subjektiven Bedeutungen des Kontexts weiter nachgegangen. Die jeweils 2-3 relevanten und stimmigen subjektiven Bedeutungen wurden mit dem jeweiligen Spielkontext verbunden und stellen insofern die Beantwortung der Fragestellung dieser Arbeit dar. Eine Darstellung mit allen der folgenden Abbildungen ist ebenfalls im Anhang M zu finden.



In **Warteräume** wird mehrheitlich zum Zeitvertrieb gespielt, indem das Warten auf das kommende Transportmittel oder den Termin überbrückt wird. Dabei werden die Anderen bzw. die meist anonymen Mitmenschen wahrgenommen, wodurch das Spielen den eigenen Wertvorstellungen entsprechen muss. So gut wie es geht wird dem entsprechend eher kurz, begrenzt aber immer noch zeitlich ausreichend gespielt. Auch das Spielen **In Transportmitteln** ist mehrheitlich für die

In Transportmitteln

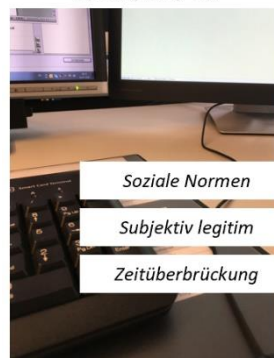


Zeitüberbrückung

Zeitdruck

Zeitüberbrückung bedeutsam. Dabei unterscheidet sich das Spielen vom Warten insofern, als dass die Dauer und das Verbleiben im Spielkontext subjektiv als fremdbestimmt wahrgenommen wird und zusätzlich ein Gefühl von Zeitdruck entsteht; *«Eben hier (Zug) ist es mehr Zeit einteilen, wenn ich sehe eben ich bin jetzt dann in Bern ich kann nicht mehr anfangen»* (F.8, Zeile 105)

Arbeitsplatz / -ort



Soziale Normen

Subjektiv legitim

Zeitüberbrückung

Der Spielkontext **Arbeitsplatz / -ort** ergibt sich entweder «heimlich» bzw. mit einem tendenziell schlechten Gewissen, oder aber die Spieler*innen legitimieren sich subjektiv das spielen, in dem sie beispielsweise die Wartezeiten zwischen zwei Arbeitsschritten mit dem Spielen des Mobile Games als Nutzen der Zeit bewerten; *«Was ich ja beim Arbeitsplatz wieder kann, wenn ich eben so Lücken habe wo ich so Abkühlzeiten einhalten muss oder so»* (F.2, Zeile 171). Dies könnte eine Erklärung sein, weshalb die Mehrheit der Teilnehmenden am Arbeitsplatz bzw. -ort, trotz unangenehmen Dissonanz-Gefühlen, Mobile Games spielen.

Arbeitsumwelt



Fokus Mitmenschen

Gamezeit

Zeitdruck

Anhand der **Arbeitsumwelt** wird ersichtlich, inwiefern die Arbeit als grösserer Kontext zum Spielen der Mobile Games attraktiv ist. Ohne Druck nicht spielen zu dürfen werden die Pausen oder der Arbeitsstart genutzt, um regelmässig die Aufgaben im Mobile Game abschätzen zu können und sich gegebenenfalls eine entsprechende Strategie zurechtlegen zu können. Ebenfalls wird auch hier der Zeitdruck präsent, als dass die Dauer des Spiels durch vorgegebene Pausen bestimmt sind.

Wohnraum



Fokus Game

Freie / unbeg. zeit

Auszeit

Pausen gibt es auch im **Wohnraum**, jedoch haben sie dort eine etwas andere Bedeutung. Zuhause finden ebenfalls subjektive Arbeitstätigkeiten statt wie beispielsweise Hausarbeiten, das Buchen der nächsten Ferien oder sonstige administrative Dinge. Die Pausen zwischen diesen Aktivitäten werden mit ebenfalls mit Spielen von Mobile Games verbracht, fühlen sich



subjektiv aber eher als eine Auszeit an innerhalb der freien, unbegrenzten Zeit; «Also das ist ja Zuhause und das ist ja auch, vielleicht ist man irgendwie, bei mir ist es meistens so, dass ich zuhause irgendetwas mache wie zum Beispiel Gartenarbeit oder im Haushalt etwas oder, ja und dann ist das mehr oder weniger ein bewusstes Hinsetzen und eine kurze Ablenkung, eine kleine Pause einfach» (F.6, Zeilen 8-9). Ähnlich zum Wohnraum werden die **Aussenräume** für Pausen genutzt. Die Aussenräume werden auch als ein Erholungsort beschrieben, sind aber kontrollierbar indem sie im «eigenen Zuhause» stattfinden (Aneignung).

Der **Schlafraum** ist, neben der Toilette, der persönlichste bzw. private Ort beim Wohnen. Mit der **Toilette** gemeinsam entsteht eine die Atmosphäre, in der die Umstände und der Spielkontext (vor-)gegeben ist. Sei es subjektiv als Notwendigkeit oder Gewohnheit dort zu spielen. Das Schlafen als Randzeit im alltäglichen Leben (abends und morgens) ist zudem auch als Gamezeit bedeutungsvoll.

Die **Unterhaltungsumwelt** als klassische Freizeit ist charakterisiert durch das tendenziell soziale Beisammensein. Trotz der Gegenwart anderer ist es für einige Spieler*innen ein Spielkontext, da das Spielen subjektiv legitim wird weil es sich bei den Mitmenschen um Freunde handelt oder eine lockere, freie Atmosphäre herrscht ganz im Sinne «nach Lust und Laune». Die Spielkontexte **Erholungsumwelt** und das **Laufen zur Fortbewegung** sind in der vorliegenden Arbeit, bedingt durch das Gamedesign, ausschliesslich für Pokémon Go Spieler*innen relevant. Dabei interessant ist, dass das Laufen selbstverständlich den grösseren Teil der Aufmerksamkeit einnimmt, um sowohl auf die Umwelt reagieren zu können aber auch um zu bestimmen wo hingelaufen wird. Insofern bleibt das Spielen in diesen Kontexten trotz Mixed Reality immer etwas nebenbei; «Und wenn ich irgendwo hinlaufe dann bin ich eher darauf fixiert und mir am Überlegen was ich dann dort mache, weder das Spiel» (F.1, Zeile 10).

6. Diskussion

Nach der ersten Einordnung der Ergebnisse in bekannte und neue Aspekte innerhalb der PX, gilt es die Ergebnisse und den Forschungsprozess abschliessend kritisch zu diskutieren. Auf der Grundlage der folgenden erläuterten Reflexion runden das Fazit und der Ausblick für weiterführende Forschungsmöglichkeiten im nächsten Kapitel dieser Forschungsarbeit ab.

Rückblickend zeigte sich beim *methodischen Vorgehen*, dass anfänglich geplante Forschungsschritte wie beispielsweise das Spielen von Alternativen zu den ausgewählten Games während der Tagebuchstudie, nicht umgesetzt wurden. Bei explorativen Forschungen sind eine gewisse Offenheit gegenüber dem Forschungsgegenstand notwendig und damit einhergehende, allfällige Planänderungen möglich. Dennoch kann nicht ausgeschlossen werden, dass die Auswahl der Teilnehmenden dadurch beeinflusst wurde.

Bereits während und nach den *Datenerhebungen* zeigte sich zudem, dass eine Datenmenge generiert wurde deren vollständige Auswertung den Rahmen dieser Masterarbeit gesprengt hätte. Rückblickend kann gesagt werden, dass die ersten Interviews für eine Felderkundung zu ausgedehnt geplant und je ein Gespräch mit Spieler*innen aus den drei Game-Gruppen ausgereicht hätten. Auf der anderen Seite zeigte sich, dass die Methodenabfolge Interview-Tagebücher-Repertory-Grid-Methode für den Bindungsaufbau zu den Teilnehmenden sehr wertvoll war. Eine Datenerhebung über 3-4 Monate hinweg ist sowohl für Forschende als auch Teilnehmende intensiv und insbesondere dann, wenn mit zeitaufwändigen und anspruchsvollen Methoden wie es Tagebücher und die Repertory-Grid-Technik sind, erhoben wird.

Während der *Auswertung* zeigte sich die Herausforderung die Konstrukte den jeweiligen Elementen richtig zuzuordnen zu können, da im Interviewgespräch die Bezeichnungen der Elemente jeweils nur zu Beginn ausgesprochen wurden. Positiv und wertvoll erscheint rückblickend die Entscheidung die Interviews als Transkripte nach Rangosch-Schneck (2007) zu analysieren, um der Qualität des Datenmaterials gerecht zu werden.

Die *Ergebnisse* der vorliegenden Arbeit sind vor dem Hintergrund einer Angewandten Forschung bedingt anwendbar, da die Forschungsfrage entsprechend der Absicht zur Exploration offen formuliert und mit der vorliegenden Arbeit nicht abschliessend beantwortet werden kann. Gleichzeitig beinhalten die Ergebnisse eine Alltagsnähe, indem multimethodisch mentale Modelle mit fotografisch festgehaltenen Nutzersichten des Spielkontexts kombiniert wurden. Abschliessend ist festzuhalten, dass der Begriff «Kontext» in der vorliegenden Arbeit als räumlich-physische Umwelt definiert wurde und die sozialen, kulturellen als auch individuellen Einflüsse nicht als Kontext, sondern als Bedeutungsraum verstanden werden. Aus Sicht der Autorin macht die konkrete Beschreibung des

Game-Moments hinsichtlich eines holistischen Verständnisses die Betrachtung des Spielkontexts einfacher. Bei den bisherigen Modellen zeigte sich, dass die verschiedenen Abstraktionslevel des Begriff Kontext eine Herausforderung bei der alltagsnahen Anwendung der Erkenntnisse beinhalten.

7. Fazit und Ausblick

Die vorliegende Arbeit hatte zum Ziel die subjektiven Bedeutungen des Kontexts beim Mobile Gameplay zu explorieren. Die Ergebnisse und Interpretation zeigen in welchen physisch-räumlichen Umwelten Mobile Games gespielt werden und welche Bedeutsamkeit diese Kontexte für das Spielen beinhalten. Zum einen sind Zeit und Umgebung beim Spielen subjektiv bedeutsam, auf der anderen Seite wird der Kontext durch das menschliche Bedürfnis nach Kontrolle und der eingeschränkten Fokussierbarkeit subjektiv bedeutungsvoll.

Die Ergebnisse und Interpretation zeigen auf Grundlage einer konstruktivistischen Sicht mögliche Qualitäten in Spielkontexten auf. Für ein besseres Verständnis des Kontextes als Teil der PX könnten in einem nächsten Schritt einzelne Spielkontexte und deren PX anhand bekannter Faktoren vergleichend untersucht werden. Auf der anderen Seite wäre eine Weiterentwicklung der vorliegenden Repertory-Grid-Daten zu einem Instrument interessant, mit welchem die Qualitäten von Spielkontexten als semantische Differentiale quantitativ erhoben und validiert werden können.

Diese Erkenntnisse sind angewandt für Mobile Gameentwickler*innen relevant, um bestehendes Nutzerverhalten heuristisch ergänzen zu können. Beispielsweise könnten Spielkontextprofile Teil von Personas werden oder heuristische Evaluationen von Mobile Games im Feld bzw. im Kontext erfolgen. Auf der anderen Seite tragen Forschungen zur Player Experience und der Mensch-Game-Umwelt-Interaktion zum besseren Verständnis des menschlichen Erlebens und Verhaltens innerhalb einer digitalen und technologischen Welt bei.

8. Literaturverzeichnis

- Ahsanullah, Sulaiman, S., Mahmood, A.K.B. & Khan, M. (2015). Understanding factors influencing User Experience of interactive systems: A literature review. *ARNP Journal of Engineering and Applied Sciences*, Vol. 10, No. 23.
- Bernhaupt, R. (Hrsg.) (2015). *Game User Experience Evaluation*. Switzerland: Springer International.
- Bevan, N. (2006). International Standards for HCI. In C. Ghaoui (Hrsg.), *Encyclopedia of Human Computer Interaction* (362-372). Hershey: Idea Group Reference.
- Bopp, J. A., Mekler, E. D., & Opwis, K. (2016). Negative Emotion, Positive Experience? Emotionally Moving Moments in Digital Games. In *Proceedings of the 2016 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (S. 2996–3006). DOI: 10.1145/2858036.2858227
- Büsch, M. (2016). 5000 Stunden Ego-Shooting. Steam ist die grösste Gaming-Gemeinschaft der Welt. Die Schweizer spielen vorne mit. Verfügbar unter: <http://dok.sonntagszeitung.ch/2016/gamer/>
- Church, K. & Smyth, B. (2009). Understanding the intent behind mobile information needs. In *Proceedings of the 14th international conference on Intelligent user interfaces*, (S. 247-256). DOI: 10.1145/1502650.1502686
- Conrads, U. (Hrsg.) (1964). *Programme und Manifeste zur Architektur des 20. Jahrhunderts*. Gütersloh/Berlin: Bauverlag.
- Dresing, T., & Pehl, T. (2011). *Praxisbuch Transkription: Regelsysteme, Software und praktische Anleitungen für qualitative ForscherInnen*. Marburg: Eigenverlag.
- Eklund, L. (2016). Who are the casual gamers? Gender tropes and tokenism in game culture. In T. Leaver & M. Willson (Hrsg.), *Social, casual and mobile games* (S. 15-29). New York: Bloomsbury.
- Elson, M., Breuer, J., Ivory, J.D. & Quandt, T. (2014). More than stories with buttons: narrative, mechanics and context as Determinants of Player Experience in Digital Games. Verfügbar unter: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1111/jcom.12096>
- Engl, S. & Nacke, L.E. (2012). Contextual Influences on Mobile Player Experience – A Game User Experience Model. In *Entertainment Computing*. DOI: 10.1016/j.entcom.2012.06.001.
- Fischer, M. & Stephan, E. (1996). Kontrolle und Kontrollverlust. In L. Kruse, C.F. Graumann & E. D. Laternmann (Hrsg.), *Ökologische Psychologie. Ein Handbuch in Schlüsselbegriffen* (S. 166-175). Weinheim: Psychologie Verlags Union.
- Flade, A. (2008). *Architektur - psychologisch betrachtet*. Bern: Verlag Hans Huber.
- Flade, A. (2017). *Third Places - reale Inseln in der virtuellen Welt. Ausflüge in die Cyberpsychologie*. Wiesbaden: Springer.
- Fromm, M. (1999). *Beiträge zur Psychologie der persönlichen Konstrukte*. Münster: Waxmann
- Grüter, B., Hajinejad, N. & Sheptykin, I. (2014). Mobile Game Play and everyday life. In M.C. Angelides & H. Agius (Hrsg.), *Handbook of Digital Games* (S. 444-470). Hoboken: Wiley.
- Hassenzahl, M. & Tractinsky, N. (2016). User experience - aresearch agenda. *Behaviour & Information Technology*, Vol. 25, no. 2, 91-97. <http://dx.doi.org/10.1080/01449290500330331>
- Hellbrück, J. & Kals, E. (2012). *Umweltpsychologie*. Wiesbaden: Springer.

- Hemmecke, J. (2012). Handbuch der Repertory Grid Technik. Verfügbar unter: http://www.hemmecke.com/material/Hemmecke-Jeannette_Handbuch-Repertory-Grid-Technik_2012.pdf
- Huizinga, J. (2013). Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel (23. neu bearbeitete Aufl.). Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
- International Organization for Standardization (2010). ISO 9241 - Human-Centred-Design for interactive systems. Verfügbar unter: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-210:ed-1:v1:en>
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International journal of human-Computer studies*, Vol. 66, no. 9, 641-661. DOI: 10.1016/j.ijhcs.2008.04.004.
- Julmi, C. (2015). Atmosphären in Organisationen. Wie Gefühle das Zusammenleben in Organisationen beherrschen. Bochum/Freiburg: Projekt Verlag.
- Jumisko-Pyykkö, S. & Vainio, T. (2010). Framing the context of use for Mobile HCI. *International Journal of Mobile Human Computer Interaction*, Vol. 2, no. 4. doi: 10.4018/jmhci.2010100101
- Juul, J. (2010). A casual revolution. Reinventing video games and their players. London: The MIT Press.
- Kelle, U. & Kluge, S. (2010). Vom Einzelfall zum Typus. Fallvergleiche und Fallkonstrastierung in der qualitativen Sozialforschung (2. neu bearbeitete Aufl.). Wiesbaden: Springer Fachmedien
- Kruse, L., Graumann, C.-F. & Lantermann, E.-D. (1990). Ökologische Psychologie. Ein Handbuch in Schlüsselbegriffen. München: Psychologie Verlags Union.
- Kuckartz, U. (2018). Mixed Methods. Methodologie, Forschungsdesigns und Analyseverfahren. Marburg, Deutschland: Springer Verlag.
- Lamnek, S. (2016). Qualitative Sozialforschung (6. Aufl.). Weinheim: Beltz Verlag.
- Lehmann, L. (2012). Location-based Mobile Games. Verfügbar unter: <https://pdfs.semanticscholar.org/aed4/28f1c3d70edcc9e990fde5af60f6178b9656.pdf>
- Mäyrä, F. (2007). The Contextual Game Experience. On the Socio-Cultural Contexts for Meaning in Digital Play, *Proc. of DiGRA 2007* (810–814).
- Mayring, P. (2010). Design. In G. Mey & K. Mruck (Hrsg.), *Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie*, (S. 225-237). Wiesbaden: Springer Fachmedien
- Mekler, E.D., Bopp, J.A., Tuch, A.N. & Opwis, K. (2014). A systematic review of quantitative studies on the enjoyment of digital entertainment games. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (S. 927-936). doi: 10.1145/2556288.2557078
- Mey, G. & Mruck, K. (2010). *Handbuch qualitative Forschung in der Psychologie*, (S. 225-237). Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Nacke, L. & Lindley, C. (2008). Boredom, Immersion, Flow - a Pilot Study Investigating Player Experience. Verfügbar unter: <http://www.acagamic.com/uploads/2007/09/IADIS-PilotStudy-Paper-Final-Short.pdf>
- Ohly, S., Sonnentag, S., Niessen, C. & Zapf, D. (2010). Diary Studies in Organizational Research. In *Journal of Personnel Psychology*, Vol. 9, no. 2, 79–93. DOI: 10.1027/1866-5888/a000009

Paavilainen, J., Korhonen, H., Saarenpää, H. & Holopainen, J. (2009). Player Perception of Context Information Utilization in Pervasive Mobile Games. In Proceedings of DiGRA 2009.

Poels, K., de Kort, Y., & IJsselstein, W. (2007). "It is always a lot of fun!": exploring dimensions of digital game experience using focus group methodology. Proceedings of the 2007 Conference on Future Play, Toronto, Canada. doi: 10.1145/1328202.1328218

Rangosch-Schneck, E. (2007). "Da ist meistens so viel ungesprochen im Hinterkopf drin..." - Erfahrungen mit Repertory-Grid-Technik als qualitativ-heuristischem Forschungskonzept am Beispiel der Explizierung von "Elternbildern" bei Lehrpersonen. Verfügbar unter: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/214/472>

Takatalo, J., Häkkinen, J. & Nyman, G. (2015). Understanding Presence, Involvement, and Flow in Digital Games. In Bernhaupt, R. (Hrsg.). Game User Experience Evaluation, 87-111. Switzerland: Springer International.

Unterschied Virtual Reality (VR) und Augmented Reality (AR) (2019). Verfügbar unter: <https://magic-holo.com/unterschied-virtual-reality-vr-und-augmented-reality-ar/>

Urech, M. (2017). Warum die Plattform für Game-Entwickler entscheidend ist. Verfügbar unter: <https://www.cetoday.ch/news/2017-03-24/warum-die-plattform-fuer-game-entwickler-entscheidend-ist>

Wiemeyer, J., Nacke, L., Moser, C. & Mueller, F. (2016). Player Experience. In R. Dörner, S. Göbel, W. Effelsberg & J. Wiemeyer, Serious Games, (S. 243-271). Cham: Springer.

Anhang

Anhang A: Kurzumfrage Rekrutierung der Teilnehmenden

Online verfügbar unter <https://mobilegameplay.typeform.com/to/HMEKZU>

Kurzumfrage Rekrutierung der Teilnehmenden

Begrüssung:

Hallo Du! Spielst Du manchmal Pokémon Go!, Clash of Clans oder andere Mobile Games?

Dann suche ich genau Dich für die Mobile Gameplay Studie meiner Masterthesis an der FHNW. Falls Du Interesse hast über Mobile Games zu reden und herauszufinden was Du alles erlebst beim Spielen, dann fülle diese Kurzumfrage aus und ich kontaktiere Dich! Alle Deine Antworten werden vertraulich behandelt und dienen nur zur Rekrutierung von Teilnehmenden.

1. **Herzlichen Dank für Dein Interesse!** Ich bin Maud und wie heisst Du?
2. Was ist Dein Geschlecht?
 - a. Männlich
 - b. Weiblich
 - c. Drittes Geschlecht
 - d. Das möchte ich nicht beantworten
3. Wie alt bist Du?
 - a. 14 oder jünger
 - b. 15 -27
 - c. 28 – 37
 - d. 38 oder älter
4. Welche Game Plattform(en) zum Spielen nutzt Du?
 - a. Konsole (z.B. Xbox, PS)
 - b. PC / Mac
 - c. Mobile Phones (z.B. Android, iPhone)
 - d. Mobile & Konsole (z.B. Nintendo Switch)
 - e. Tablets
 - f. VR / AR Headsets
 - g. TV (z.B. Apple, Swisscom)
5. Was für ein Mobile Phone hast Du?
 - a. iPhone
 - b. Android
 - c. Windows
 - d. Blackberry
6. Welche(s) Mobile Game(s) spielst Du zurzeit?
7. Wie häufig spielst Du diese Games im Moment?
 - a. Selten
 - b. 1-2x die Woche
 - c. Jeden zweiten Tag
 - d. 1x täglich
 - e. Zwischendurch & mehrmals täglich
8. Welche der folgenden Mobile Games **hast oder spielst Du** ebenfalls öfters?
 - a. Pokémon Go!
 - b. Two Dots
 - c. Candy Crush Saga
 - d. Dragon Mania Legends
 - e. Clash of Clans
 - f. Ingress
 - g. Clash Royal
 - h. Angry Bird 1 / 2
 - i. Fragger 2
 - j. Keins
9. Welche Tage würden Dir **am besten** für ein Interview passen?
 - a. Montag
 - b. Dienstag
 - c. Mittwoch
 - d. Donnerstag
 - e. Freitag
 - f. Samstag
10. High Five & Herzlichen Dank! Gerne kontaktiere ich Dich für die weiteren Informationen. Dafür brauche ich Deine **E-Mail-Adresse**

Anhang B: Leitfaden erstes Interview: Erleben des Mobile Gameplay

Interview mit: _____

Erlebnisse beim Mobile Gameplay

Ca. weniger als 1h

Ort:

Ablauf		Zeit	Inhalt & Fragen	Ziel & Faktoren / Theorie
Einleitung		10 Min	<p>Vorstellung: Maud, Angewandte Psychologie FHNW – interessiere mich schon länger für Games, UX und was und warum Games so motivierend sind.</p> <p>Ziel der Arbeit - In dieser Studie möchte ich besser das individuelle Erleben beim Mobile Gaming verstehen und ich interessiere mich insbesondere für die Orte, an denen wir spielen.</p> <p>Meine aktuellen Game - YAY. Letztes Mobile Game war two dots und dragon mania legends</p> <p>Einteilung in eine Gruppe Nach dem Interview kannst Du ein Zeitfenster auswählen, bei dem Du Tagebuch führst, wenn du spielst. Ich gebe Dir dann auch ein neues Game, dass du anspielen kannst.</p> <p>Stell Dich doch kurz vor - Name, Wann und wo hast Du das letzte Mal Mobile gespielt? Wann das letzte Mal XY?</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Wissen wer ich bin, welche Verbindung mit Games - Idee der Gruppen ist klar - Kennen sich gegenseitig, eine gemeinsame Atmosphäre über Games
Individuelle Aufgabe		5-10 Min	<p>Post it's / Kärtchen Starten mit einer individuellen Aufgabe</p> <ul style="list-style-type: none"> - Erinnerst Dich an die prägendsten Mobile Game-Momente (alle möglichen Emotionen) und schreibe sie auf ein Post-it, notiere den Ort falls Du es noch weisst 	<ul style="list-style-type: none"> - Aufwärmungsfrage zu Erlebnissen, Grundlage für spätere Diskussion - Sammlung erster Orte zur Diskussion und Zusammenhang - Lieblingsgames als Referenz um Bezug darauf nehmen zu können

Diskussion	30-40 Min	<p>Alle Post-its in die Mitte / Kernfragen:</p> <p>Blatt mit Zentral bis Peripher auslegen Wir werden die Post-its platzieren, wenn ich Neues höre schreibe ich auf.</p> <p>-Erzähl mir was Du aufgeschrieben hast Gelegenheit / Ablauf wann wird gespielt Welche Erlebnisse, Gefühle Wo, mit wem und wann Nach dem Mobile Game</p> <p>Bei welcher Gelegenheit fängst Du meistens an zu Gamen? -Wie fühlst du dich in dem Moment? -Welche Erwartung an Erlebnis hast Du bevor Du spielst? -Gibt es Rituale, bestimme Gelegenheiten wo Du öfters Spielst? -Welche Games bei welchen Gelegenheiten?</p> <p>Was erlebst Du, fühlst Du während dem Mobile Gamen? -Was magst Du an dem Game? (aktuelles) -Was magst Du nicht? (aktuelles) -Was magst Du bei Pokémon Go?</p> <p>Wo, wann und mit wem spielst Du? -Wo spielst Du? Begründung -Wann spielst Du? Begründung -Mit wem spielst Du? Zusammen, Präsenz, -Spielst Du auch in den Ferien, bei der Arbeit?</p> <p>Wie fühlst Du dich nach dem Gamen? Wie erlebst du Dich, alles danach?</p>	<p>Die Kernfragen sind beantwortet worden, es gibt nachvollziehbare Begründungen</p> <p>- Faktor Stimulus, Kontext und Prä-UX</p> <p>In-game Experience -Immersion -Flow -Presence -Pos. Und neg. Emotionen</p> <p>-Kontext: Räumlich, zeitlich, Kulturell, Sozial</p> <p>Post-game experience</p>
Zuteilung der Post-its	5-10 Min	<p>Falls nicht alle Post-its während dem Interview sortiert werden konnten, das noch nachholen.</p>	<p>Bewertung durch die Teilnehmer Vergleichbarkeit zwischen verschiedenen Gruppen</p>
Abschluss	10 - 20 min	<p>-Herzlichen Dank, RAGUUUSA -Zuerst Zeitraum finden -Kommunikationstool klären Whatsapp/ Telegramm /E-Mail -Persönlicher Link schicken und auf Homescreen installieren Google Account?</p>	<p>Teilnehmer belohnen</p> <p>Administratives und Fragen klären</p> <p>Tagebucheintrag durchgehen, App installieren oder Login machen.</p>

Anahng C: Ablauf eines Tagebucheintrags

Tagebuchstudie – Ablauf eines Eintrags

Begrüssung:



Hallo Claudia & herzlich Willkommen zu deinem
Mobile Gameplay Tagebuch.

Start press ENTER

1. Falls nicht bereits gemacht, bitte mach ein Foto aus der Perspektive von wo aus Du (soeben) gespielt hast und lade das Foto hier hoch. (Hochladefunktion Fotos)
2. Bitte beschreibe die Umgebung / den Raum wo Du gespielt hast. (offene Antwort)
3. Beschreibe auch, falls so, die Menschen die dabei waren. (offene Antwort)
4. Warum spielst Du gerne hier? Was stört dich, wenn Du hier spielst? (offene Antwort)
5. Welches Game hast Du gespielt? (Multiple Choice Frage mit vorgegebener, individueller Auswahl, eine Antwort möglich)
6. Wie lange hast Du ca. gespielt? (Multiple Choice Frage, eine Antwort möglich)
 - a. weniger als 2 Minuten
 - b. 5-10 Minuten
 - c. 10-20 Minuten
 - d. mehr als 1 Stunde
7. Was hast Du gemacht bevor Du «Frage 5» gespielt hast? (offene Antwort)
8. Was ist während dem Spiel passiert und an was hast Du gedacht? (offene Antwort)
9. Wie fühlst Du dich jetzt? (offene Antwort)
10. Beschreibe mit einem Wort diesen Mobile-Game-Moment. (offene Antwort)

Abschluss des Eintrags:



High Five!

Eintrag abschliessen press ENTER

Anhang E: Leitfaden zweites Interview Repertory-Grid-Methode

Leitfaden Repertory Grid mit _____

Ort:

Datum:

Checkliste bevor Start:

- Aufnahmegeräte
- 6 Elemente
- Leere Moderationskarten für TN
- Stifte

Nr.	Elementkategorien	Elemente, entnommen den Tagebüchern & Interviews
1	Wartende Momente	
2	Unterwegs in einem Transportmittel	
3	Draussen	
4	Bei der Arbeit	
5	Zuhause	
6	Restaurant / Bar	

TRIADE 1 geplant effektiv verwendet

Wart. Moment –Transportmittel – Zuhause **1-2-5**

TRIADE 2

Bei der Arbeit – Wart. Moment – Zuhause **4-6-3**

TRIADE 3

Zuhause – Zuhause - Transportmittel **5-4-2**

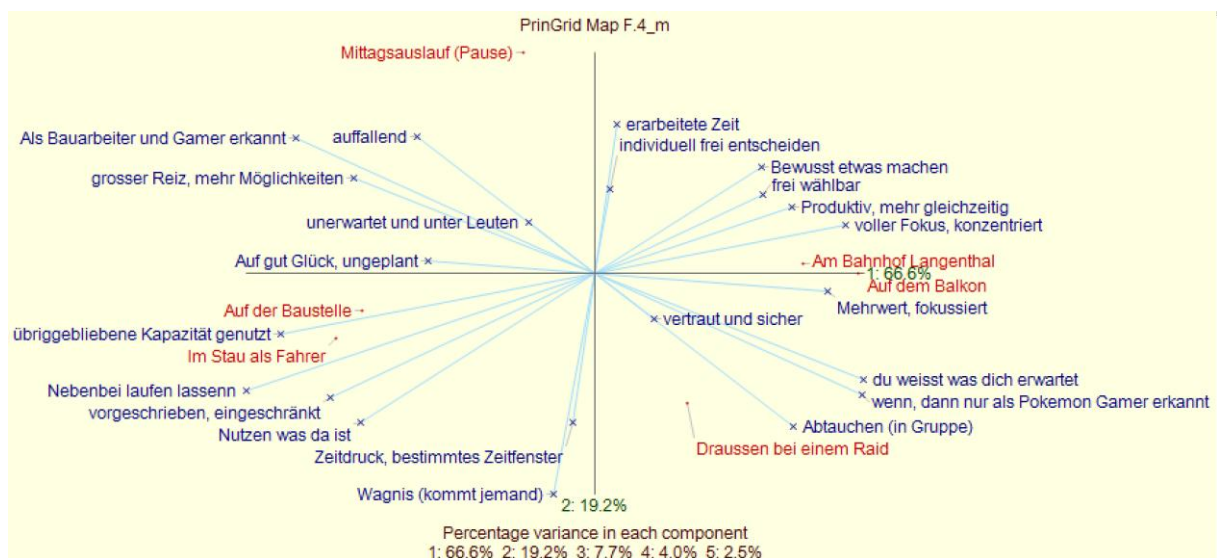
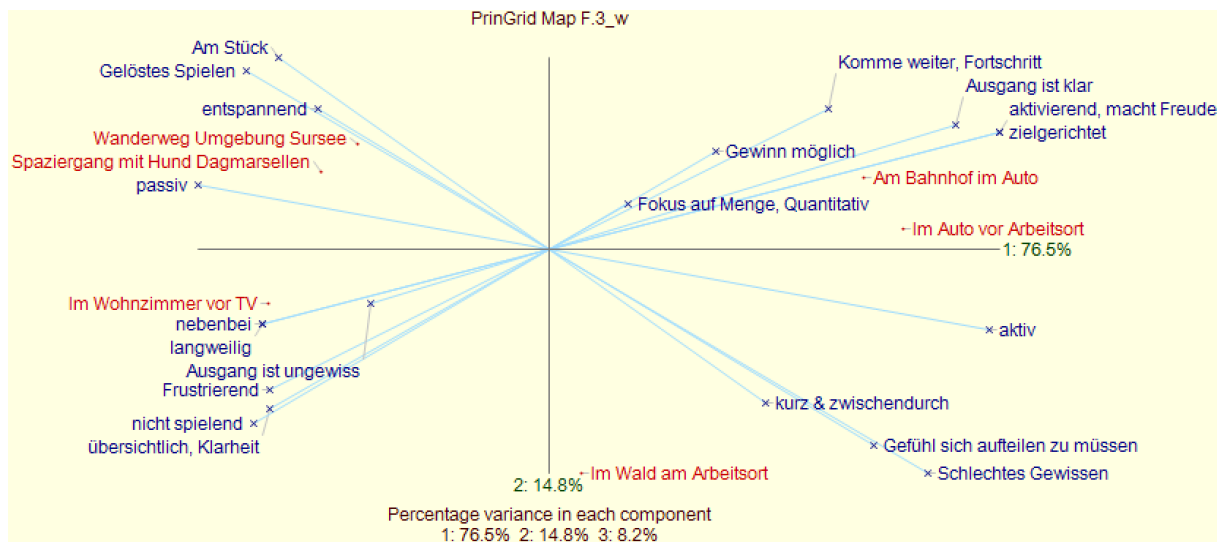
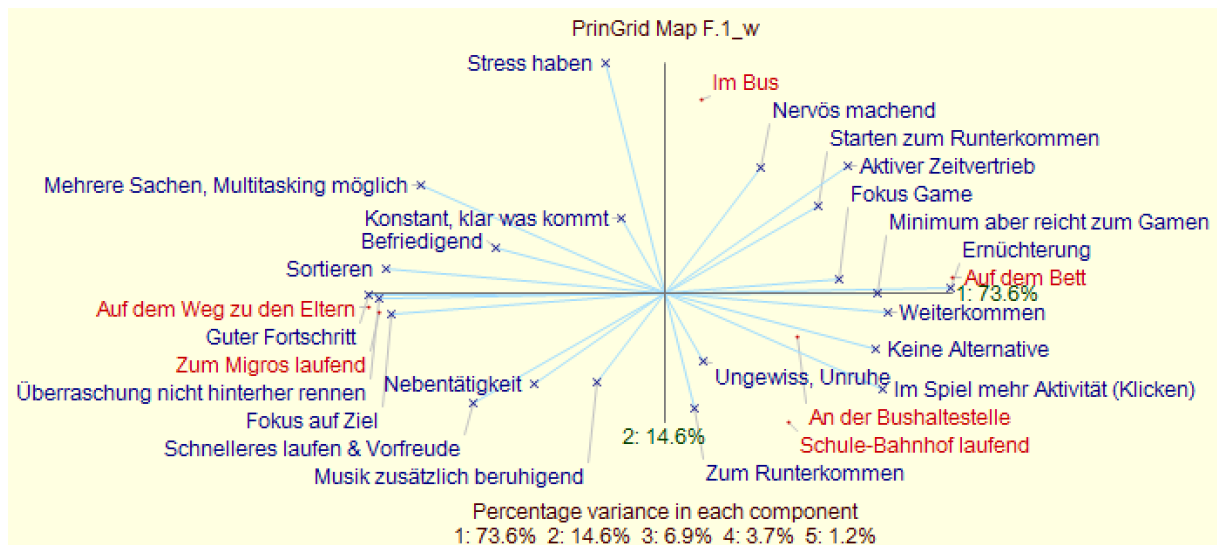
TRIADE 4

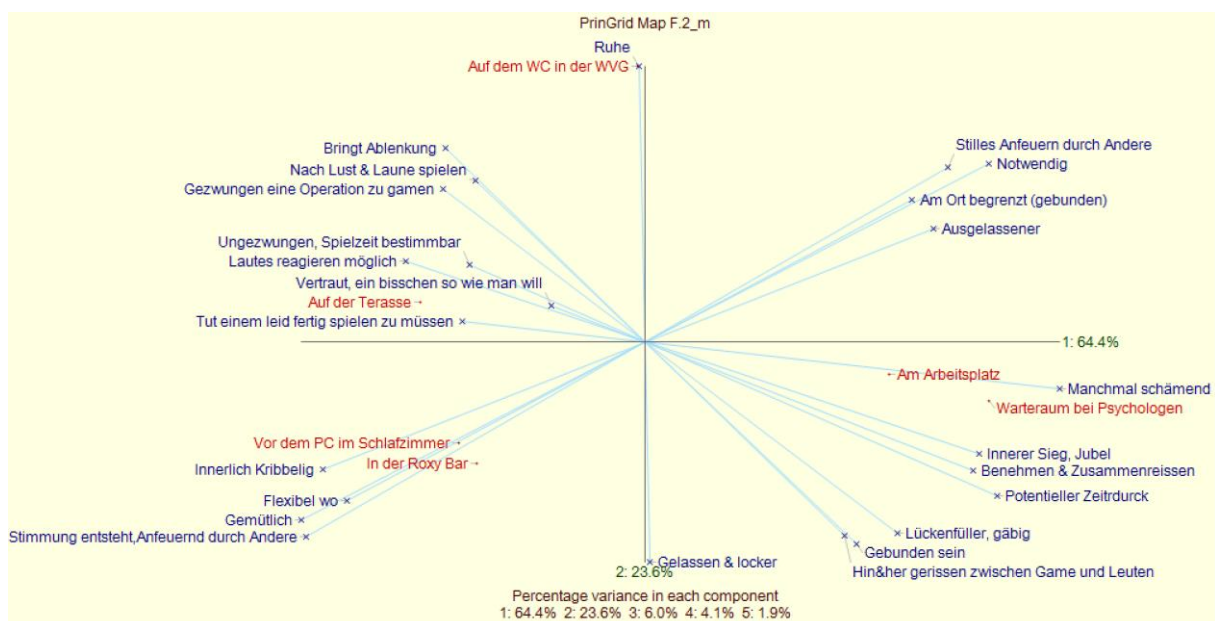
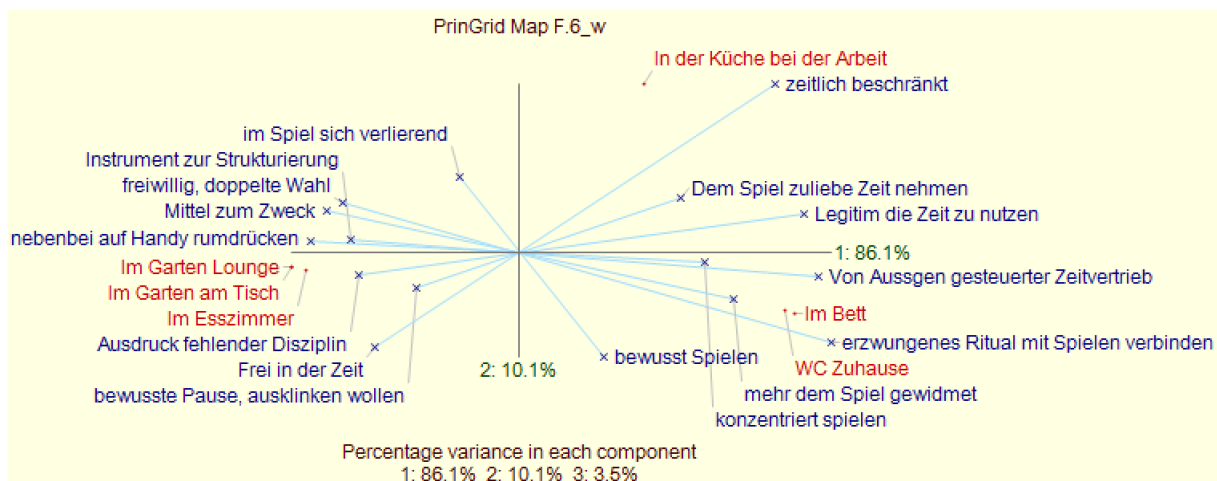
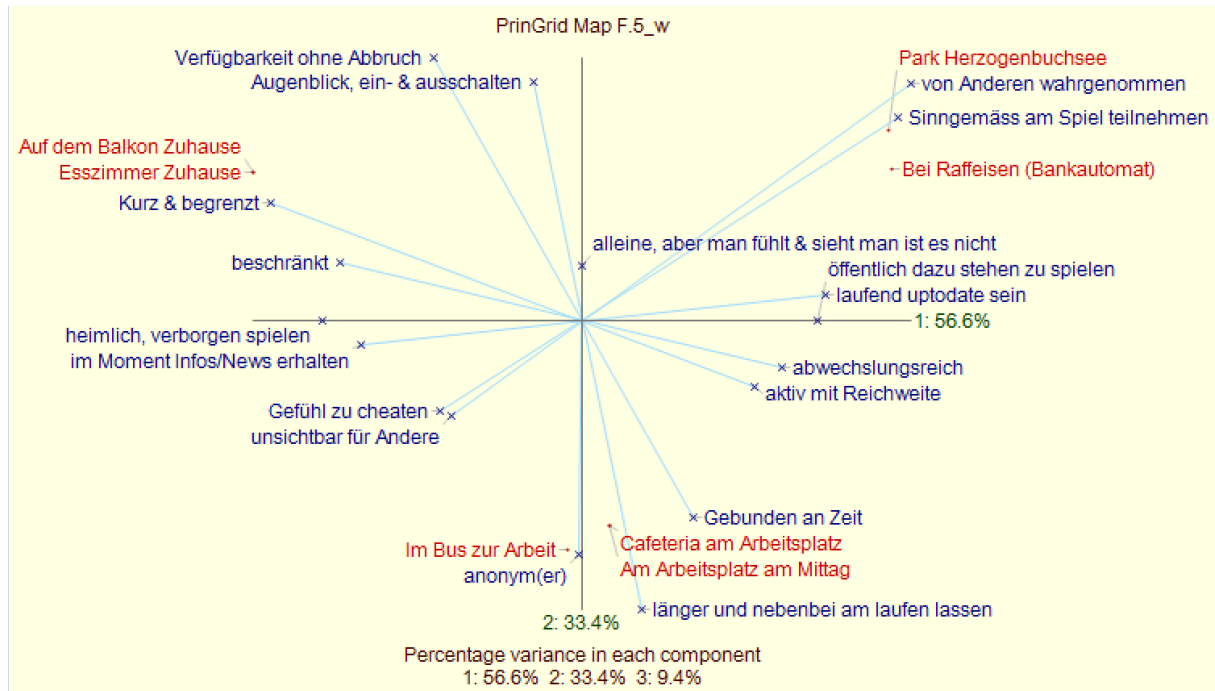
Wart. Moment. – bei Arbeit – Wart. Moment **1-6-3**

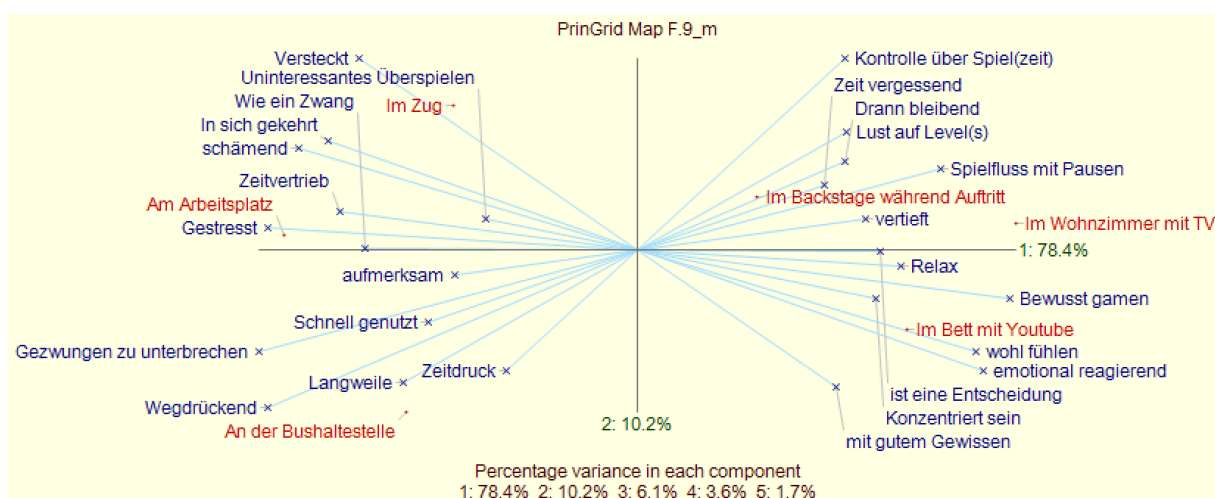
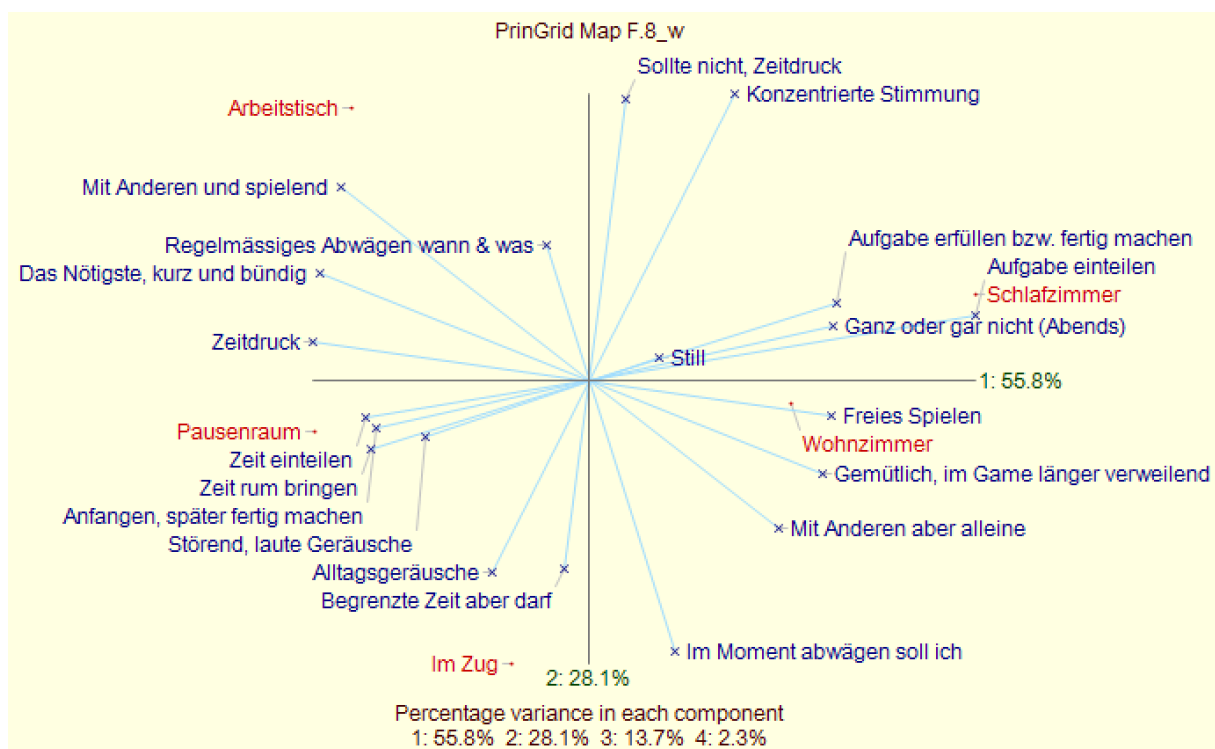
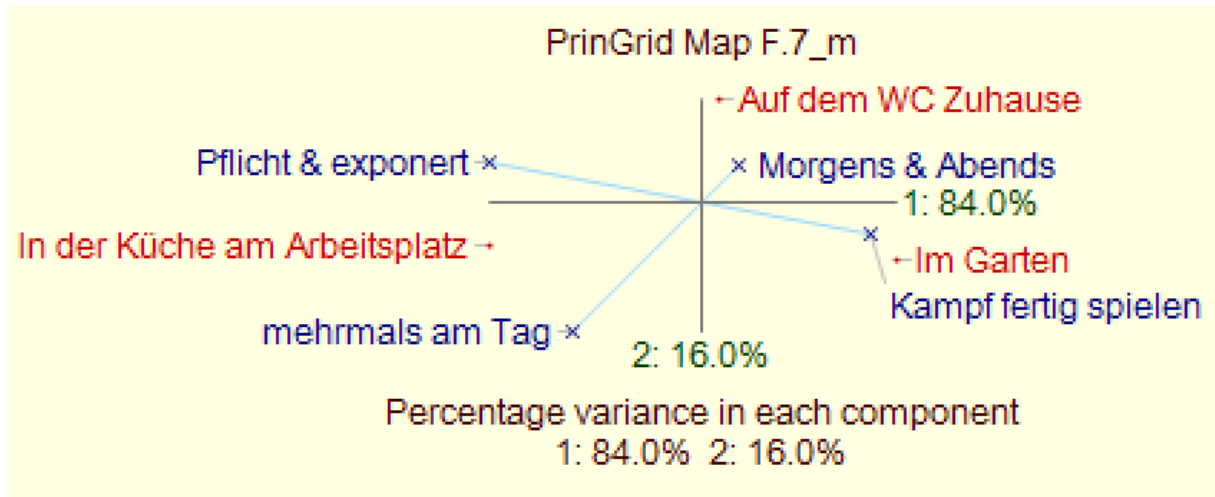
Phase	Zeit / Dauer	Inhalt	To Do	Methode
1	5Min	Aufwärmen, Begrüssung, Forschungsziel	1. Begrüssen 2. Ziele von heute: Evtl. Fragen aus Tagebucheinträgen, Repertory-Grid-Methode um subjektive Bedeutung und Qualität von Personen, Situationen oder hier Orten erarbeiten zu können. 3. Diskussionsregeln: Kein Richtig/Falsch 4. Möchte es erneut gerne aufnehmen, okay? 5. Zeitlicher Rahmen: ca. 1h	mündlich

Phase	Zeit / Dauer	Inhalt	To Do	Methode
2	10	Rückfragen aus dem Tagebuch	Jeweilige Fragen rausschreiben: -	Excel mit Bilder und Einträgen vorbereitet haben
	5	Auswahl der vorgelegten Elemente	Elemente vorstellen <u>Stimmen die?</u>	Moderationskarten
2	10Min	Triade 1 erfassen	Welche 2 dieser 3 Kärtchen sind sich ähnlich? Weshalb ist XY wichtig? Was macht XY aus? Wie zeigt sich XY?	Maud schreibe die Adjektive auf Post-its
4	10min	Triade 2		
		Triade 3		
	10	Triade 4		
	10	Teilnehmer bewertet seine Elemente anhand der Konstrukte zwischen 1-7		Grid vorbereiten, ausfüllen und mit TN bewerten
10	5 Min	Verabschiedung	Merci Dankeschön übergeben	-mündlich

Anhang F: Individuelle Repertory-Grids der Teilnehmenden







Anhang G: Transkriptionsrichtlinien

Transkriptionsrichtlinie nach Dresing und Pehl (2011):

1. Es wird wörtlich transkribiert, also nicht lautsprachlich oder zusammenfassend. Vorhandene Dialekte werden möglichst wortgenau ins Hochdeutsche übersetzt. Wenn keine eindeutige Übersetzung möglich ist, wird der Dialekt beibehalten, zum Beispiel: Ich gehe heuer auf das Oktoberfest.
2. Wortverschleifungen werden nicht transkribiert, sondern an das Schriftdeutsch angenähert. Beispielsweise „Er hatte noch so'n Buch genannt“ wird zu „Er hatte noch so ein Buch genannt“ und „hamma“ wird zu „haben wir“. Die Satzform wird beibehalten, auch wenn sie syntaktische Fehler beinhaltet, beispielsweise: „bin ich nach Kaufhaus gegangen“.
3. Wort- und Satzabbrüche sowie Stottern werden geglättet bzw. ausgelassen, Wortdoppelungen nur erfasst, wenn sie als Stilmittel zur Betonung genutzt werden: „Das ist mir sehr, sehr wichtig.“. „Ganze“ Halbsätze, denen nur die Vollendung fehlt, werden jedoch erfasst und mit dem Abbruchzeichen / gekennzeichnet.
4. Interpunktion wird zu Gunsten der Lesbarkeit geglättet, das heißt bei kurzem Senken der Stimme oder uneindeutiger Betonung wird eher ein Punkt als ein Komma gesetzt. Dabei sollen Sinneinheiten beibehalten werden.
5. Pausen werden durch drei Auslassungspunkte in Klammern (...) markiert.
6. Verständnissignale des gerade nicht Sprechenden wie „mhm, aha, ja, genau, ähm“ etc. werden nicht transkribiert. AUSNAHME: Eine Antwort besteht NUR aus „mhm“ ohne jegliche weitere Ausführung. Dies wird als „mhm (beja-hend)“, oder „mhm (verneinend)“ erfasst, je nach Interpretation.
7. Besonders betonte Wörter oder Äußerungen werden durch GROSSSCHREIBUNG gekennzeichnet.
8. Jeder Sprecherbeitrag erhält eigene Absätze. Zwischen den Sprechern gibt es eine freie, leere Zeile. Auch kurze Einwürfe werden in einem separaten Absatz transkribiert. Mindestens am Ende eines Absatzes werden Zeitmarken eingefügt.
9. Emotionale nonverbale Äußerungen der befragten Person und des Interviewers, die die Aussage unterstützen oder verdeutlichen (etwa wie lachen oder seufzen), werden beim Einsatz in Klammern notiert.
10. Unverständliche Wörter werden mit (unv.) gekennzeichnet. Längere unverständliche Passagen sollen möglichst mit der Ursache versehen werden (unv., Handystörgeräusch) oder (unv., Mikrofon rauscht). Vermutet man einen Wortlaut, ist sich aber nicht sicher, wird das Wort bzw. der Satzteil mit einem Fragezeichen in Klammern gesetzt. Zum Beispiel: (Xylomethanolin?). Generell werden alle unverständlichen Stellen mit einer Zeitmarke versehen, wenn innerhalb von einer Minute keine Zeitmarke gesetzt ist.
11. Die interviewende Person wird durch ein „I:“, die befragte Person durch ein „B:“ gekennzeichnet. Bei mehreren Interviewpartnern (z.B. Gruppendiskussion) wird dem Kürzel „B“ eine entsprechende Kennnummer oder ein Name zugeordnet (z.B. „B1:“, „Peter:“).
12. Wort- und Satzabbrüche werden mit / markiert: „Ich habe mir Sor/ Gedanken gemacht“. Wortdoppelungen werden immer notiert.

13. Pausen werden je nach Länge durch Auslassungspunkte in Klammern markiert. Hierbei steht (.) für circa eine Sekunde, (..) für circa zwei Sekunden, (...) für circa drei Sekunden und (Zahl) für mehr als drei Sekunden.

Anhang H: Kategorienleitfaden Kontexte

Kategorienleitfaden: Kontexte

Auswertungs-kategorie	Inhaltliche Beschreibung durch Deduktion (Flade, 2008) und Induktion am Material.	Ankerbeispiele:	Im Rep. Grid verwendete Elemente und weitere, genannte Kontexte im Tagebuch
1. Arbeit	Die Kontexte befinden sich in der Arbeitswelt bzw. zu Arbeitszeiten.		
1.1. Arbeitsumwelt	Der Kontext ist in der Arbeitsumwelt eingebettet jedoch mit örtlicher/zeitlicher Distanz zur eigentlichen Arbeitstätigkeit. z.B. während der Pause, vor dem Arbeitsstart.	«Das (Im Wald am Arbeitsort, Im Auto vor der Arbeit) ist schon wie so, da bin ich im Beruflichen/im Alltags» (Fall 3: cl_P_w2827\cl_P_w2827: 26 - 26)	<ul style="list-style-type: none"> • Cafeteria am Arbeitsplatz (F.4) • Pausenraum (F.8) • Mittagsauslauf (F.4) • In der Küche bei der Arbeit (F.6) • Küche am Arbeitsplatz (F.7) • Im Auto vor Arbeitsort (F.3) • Im Wald am Arbeitsort (F.3)
1.2. Arbeitstisch / -ort	Der Kontext findet während der Arbeitszeiten und am Arbeitsort (Ort der Arbeitstätigkeit) statt.	«Und hier (Arbeitsplatz) bin ich wirklich einfach so, wirklich nur ganz schnell, weil es ja während der Arbeit ist. Ich weiss ich habe es ein paar Mal gemacht, aber trotzdem» (Fall 8: le_A_w1527\le_A_w1527: 141 - 141).	<ul style="list-style-type: none"> • Am Arbeitsplatz am Mittag (F.5) • Arbeitstisch (F.8) • Am Arbeitsplatz (F.9) • Am Arbeitsplatz (F.2) • Auf der Baustelle (F.4)
2 Wohnen	Die Kontexte finden in der Wohnumwelt statt, zu der viele Menschen eine starke emotionale Verbundenheit haben (Flade, 2008) und sie oft als privat bezeichnen. Innerhalb der Wohnumwelt gibt es Mikroumwelten wie z.B. das eigene Zimmer, Essbereich, Balkon oder WC.	«wenn ich zum Beispiel weiss, dass ich alleine bin ist es schon ein Runterkommen im Sinne von ich komme nach Hause, danach kann ich duschen und nachher kann ich ins Bett» (Fall 1: fr_P_w1527\Rep. Grid Interview fr_P_w1527: 94 - 94).	
2.1 Wohnraum	Der Wohn-«raum» ist insofern vom Schlafzimmer zu unterscheiden, dass hier das gemeinschaftliche Wohnen stattfinden und vielleicht der Fernseher läuft (Alltagsgeräusche und Atmosphäre). Sonstige Arbeitstätigkeiten finden ebenfalls dort statt bzw. die Pausen zwischen diesen Arbeitstätigkeiten.	«Doch sortieren tue ich Zuhause, ich tue wirklich zuhause so ein wenig vor dem Fernseh schauen! Ist das im Wohnzimmer? C: Ja das ist im Wohnzimmer. (...) Schlafzimmer ist Handyverbot. Zwei Informatiker das kommt nicht gut» (Fall 3: cl_P_w2827\cl_P_w2827: 36 - 340).	<ul style="list-style-type: none"> • Im Esszimmer (F.6) • Esszimmer Zuhause (F.5) • Im Wohnzimmer vor TV (F.3) • Wohnzimmer (F.8) • Im Wohnzimmer mit TV (F.9)
2.2 WC	Alle genannten WC-Orte Zuhause	«Weil eben auf dem WC habe ich eben meine Privatsphäre und meine Ruhe wo ich weiss da kommt mich garantiert niemand stören bis ich fertig bin» (Fall 2: ke_C_m2837\Rep Grid Interview: ke_C_m2827: 115 - 115)	<ul style="list-style-type: none"> • WC Zuhause (F.7) • Auf dem WC in der WG (F.2) • WC Zuhause (F.6)

2.3 Schlafraum	Der Kontext findet im Schlafzimmer bzw. auf/im Bett statt.	<ul style="list-style-type: none"> «Mein Schlafzimmer. Der Ventilator läuft und so herrscht eine angenehme Temperatur. Der Fernseher läuft dazu. Es ist mein Lieblingssort, weil ich ganz alleine bin und niemand in mein Zimmer kommt. Harry Potter, weniger als 2 Minuten (...)» (Fall 8: le_A_w1527\Tagebuchstudie_le_A_w1527: 1 - 1). 	<ul style="list-style-type: none"> Auf dem Bett (F.1) Im Bett mit Youtube (F.9) Im Bett (F.6) Vor dem PC im Schlafzimmer (F.2) Schlafzimmer (F.8)
2.4 Aussenräume	Der Kontext findet innerhalb der Wohnumwelt draussen statt.	<ul style="list-style-type: none"> «im Garten am Tisch. ich bin alleine. es ist draussen, ich genieesse einen Kaffee dazu. Strassenlärm stört. Clash of Clans, 5-10 Minuten. (zuvor habe ich) die Küche aufgeräumt (...)» (Fall 6: ra_C_w2837\tagebuchstudie_ra_C_w2837: 1 - 1). 	<ul style="list-style-type: none"> Auf dem Balkon Zuhause (F.5) Auf dem Balkon (F.4) Auf der Terrasse WG (F.2) Im Garten (F.7) Im Garten Lounge (F.6) Im Garten am Tisch (F.6)
3. Erholung / Freizeit	Flade (2008) beschreibt Freizeitumwelten als individuell verfügbare Zeit für a) Erholung, Abbau von Stress und b) Abwechslung, Unterhaltung.		
3.1 Erholung	In diesem Kontext besteht die Handlungsabsicht sich zu erholen oder eine erholende Wirkung (ausserhalb des Wohn- oder Arbeitsumwelt) tritt ein.	<ul style="list-style-type: none"> «Das ist einfach in der Freizeit. In der Regel nach der Arbeit, eher am Abend» (Fall 3: cl_P_w2827\cl_P_w2827: 190 - 190). «Ich finde es sehr spannend. Es ist gut für mich, um den Kopf frei zu kriegen, weil ich habe einen relativ strengen Job. Und ich brauche es zum Runterfahren und wirklich zum Entspannen. Ich brauche auch den Spaziergang, wenn ich keinen Hund hätte würde ich trotzdem gehen. Also wirklich ich finde es sehr stressabbauend. Und ich hätte schon lange ein <u>Burnout</u> wenn ich nicht in die Natur rausgehen würde» (Fall 3: cl_P_w2827\cl_P_w2827: 213 - 213). 	<ul style="list-style-type: none"> Wanderweg Umgebung Sursee (F.3) Spaziergang mit Hund (F.3) Dagmersellen (F.3) Park Herzogenbuchsee (F.3) Bäckerei Felber Langenthal (F.5) St. Urban ehemaliges Klinik Gebäude (F.4) Am See, Strandbad Nottwil (F.3) Draussen am Fluss (F.3) In einem Park in Lörrach (F.3)
3.2 Unterhaltung	In diesem Kontext besteht die Handlungsabsicht zur Unterhaltung oder der Kontext hat eine unterhaltende Wirkung (ausserhalb der Wohn- oder Arbeitsumwelt)	<ul style="list-style-type: none"> Genau, wenn ich in der <u>Rox</u> Bar bin dann bin ich höchstwahrscheinlich nicht am Arbeiten und muss wohl auch nicht mehr arbeiten gehen und weiss so, jetzt kann ich es etwas lockerer nehmen. Gehen wir doch ein Bierchen trinken, manchmal ist noch ein Kollege dort. Und dann hat es sich auch schon ergeben, dass man vielleicht das gleiche Spiel zusammen gespielt hat eben nachher bei einem Bierchen (Fall 2: ke_C_m2837\Rep Grid Interview: ke_C_m2827: 71 - 71). 	<ul style="list-style-type: none"> Draussen bei einem Raid (F.4) In der Roxy Bar (F.2) Im Backstage während Auftritt (F.9) Basel Tattoo (F.5)
4. Mobilität / Bewegung	Unterwegs sein in der Umwelt, als Teil einer Mobilitätskette von A nach B.		
4.1 Laufen als Fortbewegung	Die zielgerichtete Fortbewegung von A nach B, in Abgrenzung zur Erholung bzw. Spazieren, dient das Laufen dem Zweck der Fortbewegung.	<p>«Und hier ist vor allem so (Auf dem Bett, Schule-Bahnhof laufen) ich muss so oder so. Also eben wenn ich zuhause bin, bin ich sowieso auf dem Bett und in die Schule laufen muss ich sowieso, und das ist so etwas wo ich damit etwas erreiche damit» (Fall 1: fr_P_w1527\fr_P_w1527: 113 - 113).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Zum Migros laufend (F.1) Auf dem Weg zu den Eltern (F.1) Schule-Bahnhof laufend (F.1)

<p>4.2 in Transportmitteln</p>	<p>Unterwegs in einem Transportmittel wie Bus, Zug, Auto, als Fahrgast oder Fahrer.</p>	<p>«Tram auf dem Weg nach Weil am Rhein. Sehr viele unbekannte Mitreisende. Das Ei-Ausbrüten geht wie von alleine; die Gelegenheit vom Tram aus Pokestop zu drehen ist sehr gross. Pokémon Gol. mehr als 1 Stunde Zug fahren. Belangloses Eier Ausbrüten während der Fahrt nach Deutschland. Nichts sagend. Normal» (Fall 5: fz_P_w38+) Tagebuchstudie fz_P_w38+: 16 - 16).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Im Bus (F.1) • Im Bus zur Arbeit (F.5) • Im Zug (F.9) • Im Zug (F.8) • Im Stau als Fahrer (F.4)
<p>4.3 Warteräume</p>	<p>Während der Mobilität von A nach Ba (Mobilitätskette) wird gewartet. Drinnen wie draussen.</p>	<p>«An der Bushaltestelle game ich bis der Bus kommt. Dann nicht mehr» (Fall 9: fe_A_m2827) fe_A_m2827: 6 - 6).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • An der Bushaltestelle (F.1) • An der Bushaltestelle (F.9) • Am Bahnhof im Auto (F.3) • Am Bahnhof Langenthal (F.4) • Warteraum b. Psychologen (F.2) • Bei Raffeißen (F.5)

Anhang I: Beispiel thematische Zusammenfassung mittels Summary-Grid

ke_C_m2827 - 1.1 lückenfüller und gäbig	Codings	Summary
<p>Codesystem</p> <ul style="list-style-type: none"> > Fall 7: ma_C_m38+ > Fall 6: ra_C_w2837 > Fall 5: fz_P_w38+ > Fall 4: th_P_m2837 > Fall 8: le_A_w1527 > Fall 3: cl_P_w2837 ▼ Fall 2: ke_C_2837 <ul style="list-style-type: none"> Normen ▼ Konstrukte <ul style="list-style-type: none"> Anstandssache nicht zu spielen ▼ 1. lückenfüller, gäbig vs. Gezwu <ul style="list-style-type: none"> 1.2 Gezwungen zu Gamen v <ul style="list-style-type: none"> 1.1 lückenfüller und gäbig 2. Gelassen & locker vs. Ruhe <ul style="list-style-type: none"> 2.2 Ruhe <ul style="list-style-type: none"> 2.1 gelassen und locker ▼ 3. Potentieller Zeitdruck vs. Ung <ul style="list-style-type: none"> 3.2 Ungezwungen, Spielzeit <ul style="list-style-type: none"> 3.1 Potentieller Zeitdruck ▼ 4. Hin-her gerissen zwischen Gz <ul style="list-style-type: none"> 4.2 Bringt Ablenkung 4.1 Hin- und Hergerissen zv ▼ 5. Manchmal schämend vs. Tut <ul style="list-style-type: none"> 5.2 Tut einem leid fertig spi 5.1 Manchmal schämend ▼ 6. Vertraut, machen wie ich will 	<p>Ja das ist jetzt zum Beispiel bei dem Boombeach, da hast du viel so diese Diamanten, diese Kristalle die du sammelst und das ist so doof. Das eine braucht 10 sekunden, das kleinste, das Mittlere braucht eine Stunde und das grössere dann 10 Stunden. Oder 7 Stunden das ist ja egal. Und das ist halt einfach am Arbeitsplatz praktisch kurz rein und wieder raus, so ein Kristall schnell umwandeln in diesen 10 Sekunden und wenn du noch ein zweites hast machst du das auch durch, dann sind schon 20 Sekunden vorbei. Es ist halt irgendwie ein Lückenfüller eigentlich.</p> <p>I: Okay gäbig und Lückenfüller das wäre jetzt so etwas, dann schreibe ich das auf. (Lückenfüller und gäbig) 40 - 41 (0)</p>	<p>Thema: In kurzen Abständen in das Game schauen führt zu Fortschritt Passt zu Wartezeit bei der Arbeit</p> <p>Lückenfüller Aktivität im Game fordert unterschiedliche Warte- bzw. Aktionszeiten, welche zum Fortschritt führen. In Zeitabständen kurz in das Game schauen fördert den Fortschritt. Am Arbeitsplatz ist das praktisch / günstig.</p>

Anhang J: Thematischer Kategorienleitfaden (subjektive Bedeutungen)

Thematisches Kategoriensystem: subjektive Bedeutungen

Auswertungs-kategorie	Inhaltliche Beschreibung durch Generalisierung	Konstrukt Beispiele	Ankerbeispiele
<p>1. Kontrollierbarkeit</p> <p>1.1 Gambedingte Soziale Normen</p>	<p>Kontrolle als menschliches Bestreben seine Umwelt beeinflussen zu können. Kontexte sind auf unterschiedlichen Ebenen kontrollierbar oder nicht; durch das Besitzen/Aneignen des Kontextes, durch gemachte Erfahrungen entstandenes Wissen, durch die subjektive Legitimierung und geltenden sozialen Nor- und Wertvorstellungen.</p> <p>Norm und Wertevorstellung geben vor wie man sich verhalten muss. Sich daran zu halten macht die Umwelt ebenso vorhersehbar, erklärbar und kontrollierbar.</p> <p>Ein ethisch-moralischer Anspruch was «man darf» oder «tun sollte» wird an die eigene Person direkt (ich) oder indirekt (man) formuliert.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gebunden (F.2) • Sollte nicht, Zeitdruck (F.8) • Keine Alternative (F.1) • Gezwungen zu Gamen wegen Operation (F.2) • Schlechtes Gewissen (F.3) • Bewusst spielen (F.6) 	<ul style="list-style-type: none"> • «Dass ich grundsätzlich gar nicht alleine, also eigentlich das wie streichen und mit anderen zusammen bin, und wenn ich mit anderen zusammen bin dann tue ich meistens nicht so gerne spielen, weil ich finde das ist nicht so hüfflich» (Fall 8: le_A_w1527\le_A_w1527: 17 - 17). • «Schlafzimmer ist Handyverbot. Zwei Informatiker das kommt nicht gut» (Fall 3: cl_P_w2827\cl_P_w2827: 40 - 40) • « (...) wenn ein Spiel nur 3-4 Minuten geht und dann kommt er gerade im dümmsten Moment gerade dann, wenn ich mitten im Spiel drin bin. Ja dann ist manchmal schon fast ein wenig, ja da willst du ja nicht sagen ou entschuldigung jetzt bin noch gerade am Spiel dran, da kommst du dir fast ein bisschen blöd vor» (Fall 2: ke_C_m2837\Rep Grid Interview: ke_C_m2827: 173 - 173).
<p>1.2 Subjektive Legitimierung</p>	<p>Das eigene Verhalten wird in diesem Kontext subjektiv als legitim bewertet, obwohl / trotz (andere) Norm- und Werte-vorstellungen (vorhanden sind).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nach Lust und Laune (F.2) • Tut einem Leid fertig spielen zu müssen (F.2) • Ungewiss (F.1) • Mit Anderen und spielen (F.8) • Begrenzte Zeit aber darf (F.8) 	<ul style="list-style-type: none"> • ausser es ist ein Kolleg der genau das gleiche spielt, dann sieht es dann vielleicht wieder anders aus. (Fall 2: ke_C_m2837\Rep Grid Interview: ke_C_m2827: 99 - 99). • «Ich tue jetzt so ein bisschen zwischen dem unterschieden, das sind einfach normale Leute, die im Zug sind und mit diesen muss ich nichts zu tun haben.» (Fall 8: le_A_w1527\le_A_w1527: 25 - 25). • «Und in gewissen Situationen ist ja, das macht jetzt gerade nichts die sind auch beschäftigt. Wenn das Sinn macht» (Fall 8: le_A_w1527\le_A_w1527: 27 - 27).
<p>1.3 Aneignung</p>	<p>An-eignen = meins für eine bestimmte Zeit, auf eine bestimmte Art. Es gibt materiellen Besitz wie das eigene WC oder das Haus oder durch Handeln kontrolliert man sich selbst.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ungezwungen, Spielzeit bestimmbar (F.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • «Zuhause ist es privat, weil das ist wirklich mein WC blöd gesagt» (Fall 2: ke_C_m2837\ke_C_m2827: 129 - 129). • «zum etwas erreichen haben ich gesagt. Also eigentlich in diesem Fall ist ja ganz klar zum Struktur zu erreichen. Also zum irgendwie zu sagen ein Instrument zur Disziplin eigentlich, also zur Strukturierung das kannst du eigentlich schreiben...des Alltags» (Fall 6: ra_C_w2837\ra_C_w2827: 126 - 126).
<p>1.4 Wissen</p>	<p>Wissen / Kennen als Verb oder eben auch nicht</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Konstant, klar was kommt (F.1) 	<ul style="list-style-type: none"> • «!: Genau, ich sehe so hier (Im Auto, Im Wohnzimmer) du weisst ca was dich erwartet so. Und du weisst auch ca. wie das

		<ul style="list-style-type: none"> • Runterkommen (F.1) • Freies Spielen (F.8) • Du weisst was kommt (f.4) 	<p>so rauskommt. C: genau so ein wenig erwartungskonform» (Fall 3: cl_P_w2827\cl_P_w2827: 151 - 152).</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Und hier (Wanderweg) ist wie die Erwartungen sind da, aber ich weiss nicht ob sie erfüllt werden. Also ich habe die Erwartung doch jetzt gehen wir die Strecke gehen, da gehen wir zwei Stunden laufen dann müsste das gut sein und es erfüllt sich dann nicht, es ist so wie ungewiss. Doch Ungewiss finde ich noch gut, es ist ungewiss. Der Ausgang ist ungewiss (...).» (Fall 3: cl_P_w2827\cl_P_w2827: 158 - 160).
2. Fokussierung Es wird beschrieben wo der eigene Fokus liegt bzw. wem oder was Aufmerksamkeit geschenkt bzw. benötigt wird.			
2.1 Game	Die Mehrheit der Aufmerksamkeit ist im Mobile Game, der Fokus gilt primär dem Game.	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Game vs. (F.1) • Zielgerichtet (F.3) • Kampf fertig spielen (F.7) • Aufgabe erfüllen bzw. fertig machen (F.8) 	<ul style="list-style-type: none"> • «Die zwei (Im Bus, Auf dem Bett). Eigentlich, weil ich mich fast nicht bewege, nicht aktiv etwas mache. Und eigentlich wirklich so nicht auf etwas hinarbeite. Also wenn ich jetzt irgendwo hinlaufe, dann habe ich wirklich so ein Ziel wo ich hinmuss und dort, und wenn ich zum Beispiel auf dem Bett bin, im Bus oder im Auto bin, dann bin ich immer so auf das Game fixiert als dass ich auf die Aussenwelt fixiert bin» (Fall 1: fr_P_w1527\Rep. Grid Interview fr_P_w1527: 10 - 10). • «Ja, zielgerichtet und ja. Weil dort tue ich wirklich gezielt starten und denke ich mir jetzt bin ich hier in Sursee am Bahnhof, ja da muss ich jetzt gleich starten für das und das und das» (Fall 3: cl_P_w2827\cl_P_w2827: 90 - 90). • «Im Stau (Stau als Fahrer) bist du einfach, du kannst höchstens noch etwas nebenbei machen, etwas bewusst machen, so zuzagen» (Fall 4: th_P_m2827\th_P_m2827: 5 - 5). • «Da (Arbeit) hat man natürlich nie Privatsphäre. I: Privatsphäre heisst? Im Sinne du bist exponiert gegenüber der Arbeit, also der Pflicht und so» (Fall 7: ma_C_m38+\ma_C_m38: 78 - 80).
2.2 Aussenwelt	Die Aussenwelt erfordert Aufmerksamkeit, weil das Telefon bei der Arbeit läuten kann (Audio) oder der Bus bald kommt (visuell). Es können auch emotionale Reaktionen auf die Aussenwelt (in Abgrenzung zu Mitmenschen) vorkommen.	<ul style="list-style-type: none"> • Fokus Ziel (F.1) • Schnelleres Laufen (F.1) 	
2.3 mit Menschen	Der soziale Aspekt des Kontexts wird erwähnt bzw. ist den Spieler*innen wichtig	<ul style="list-style-type: none"> • Hin- und Hergerissen zwischen Game und Leuten (F.2) 	
3. Zeit Die subjektive Bewertung der Zeit hat einen Einfluss auf das Spielen und wie gespielt wird.			
3.1 Zeitüberbrückung	Die Wartezeit zwischen Tätigkeiten wird mit dem Spielen überbrückt. Die Motivation zum Spielen wird mit dem Warten verbunden.	<ul style="list-style-type: none"> • Aktiver Zeitvertrieb (F.1) • Zeit rumbringen (F.8) 	<ul style="list-style-type: none"> • «Ja, unter Umständen ja. Eben wenn ich wirklich sehe jetzt bin ich viel zu früh, ja das reicht jetzt eh noch gerade für ein Spiel, das mache ich das da (Warteraum) auch» (Fall 2: ke_C_m2837\ke_C_m2827: 297 - 297). • «Da ist es vielleicht 5 Minuten, ich würde jetzt nie eine halbe Stunde im Auto sitzen und draussen eine halbe Stunde spielen. Das würde ich jetzt nicht machen. Einfach weil ich denke ich
3.2 Zeitdruck	Die Umwelt ist aufgrund der (subjektiven) Zeitknappheit nicht einladend für mehr, das Gefühl von Zeitdruck wird beschreiben. Es wird effizient und ohne Abschweifen das	<ul style="list-style-type: none"> • Das Nötigste, kurz und bündig (F8) 	

	Nötigste gemacht.	<ul style="list-style-type: none"> • Minimum aber reicht zum Gamen (F.1) 	<p>muss ja arbeiten gehen, dann hätte ich ein schlechtes Gewissen (...) Da hier sind es eher so kurze Sequenzen» (Fall 3: cl_P_w2827\cl_P_w2827: 192 - 192).</p> <ul style="list-style-type: none"> • «Da (Schlafzimmer) habe ich unbegrenzt Zeit, da habe ich wirklich gar keinen Stress in dem Sinn da kann ich, da könnte ich sogar die App offen lassen bis eine Stunde durch geht und dann weiterspielen. Ja, also hier habe ich eigentlich gar keinen solchen Druck, da kann ich einfach spielen so lange wie ich will, so viel wie ich will, kann warten und so weiter, ohne das Gefühl zu haben ah jetzt muss ich dann gehen oder so, ich kann das nicht mehr fertig machen» (Fall 8: le_A_w1527\le_A_w1527: 93 - 93).
3.3 Freie, unbegrenzte Zeit	Der Kontext (Ort & Zeit) lässt eine freie Nutzung zu.	<ul style="list-style-type: none"> • Freies Spielen (F.8) • Frei in der Zeit (F.6) • flexibel wo vs. (F.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • «Es ist nicht der Anlass, es ist nicht so, dass ich rauche jetzt eins ergo spiele ich. Sondern manchmal ist es eher, jetzt im Garten ist es eher so, dass ich eine Auszeit haben von irgendwas und dann rauch ich vielleicht eine und dann kann es vorkommen, dass ich spiele» (Fall 7: ma_C_m38+ma_C_m38: 26 - 26).
3.4 Auszeit	Ein Bedürfnis nach Ablenkung bzw. sich heraus nehmen zu können wird beschrieben. Das Spielen kann dies bieten bzw. deckt einen Teil des Bedürfnisses ab.	<ul style="list-style-type: none"> • Ablenkung (F.2) • Zusätzlich beruhigend (F.1) • Im Spiel mehr Bewegung (F.1) • Gelassen und locker (F.2) 	<ul style="list-style-type: none"> • «Also mir scheint es als tue ich mir es schon auch hier (Schlafzimmer) so ein wenig überlegen im Sinne von ich muss überlegen. Also einteilen, ja gut nein das ist nicht von der Zeit her da tue ich einfach, doch eigentlich schon. Weisst du, wenn irgendwie 9 Uhr ist und ich denke okay ich habe jetzt noch so eine ganze Aufgabe weisst du die 3 Stunden geht und ich sollte alle Sterne haben denke ich so okay, nein ich schlafe wohl in der Zwischenzeit und die Energie muss sich noch aufladen, dann kann ich es nicht machen, mache ich es gescheiter morgen. (...) Wo ich mir sage das kann ich jetzt nicht mehr machen, weil sonst verpasse ich es und dann kann ich es trotzdem nicht fertig machen und dann müsste ich am nächsten Tag von vorne anfangen. Irgendwie so» (Fall 8: le_A_w1527\le_A_w1527: 101 - 101).
3.5 Gamezeit	Strategisches Verhalten indem Entscheidungen getroffen werden zwischen Gamen oder nicht und was im Game gemacht wird. Subjektiv gestalten diese Gamezeiten den zeitlichen Aspekt im Alltag mit.	<ul style="list-style-type: none"> • Kurz und zwischendurch (F.3) • Zeit einteilen (F.8) • Aufgabe erfüllen bzw. fertig machen (F.8) • Ganz oder gar nicht (F.8) 	<p>Gegeben Bedingungen im Kontext, solche die zum Vorteil bzw. Nachteil für das Spielen bewertet werden.</p>
4. Umgebung			
4.1 Unumgänglich	Das Dorthin gehen, Dortbleiben, Handeln im Raum ist subjektiv unumgänglich.	<ul style="list-style-type: none"> • Keine Alternative (F.1) • Notwendig (F.2) • Wie ein Zwang (F.9) 	<ul style="list-style-type: none"> • «Ja es ist einfach wieder etwas wie beim Psychologen, es ist halt auch ein Termin, den ich wahrnehmen muss, sonst kommt es irgendwann nicht mehr gut. I: Also etwas was du musst? Ja zwangsläufig. Wie soll man dem sagen... Notwendigkeit» (Fall 2: ke_C_m2837\ke_C_m2827: 307 - 309).

Anhang K: Code-Relation-Matrix Kontexte x Themen

Code-Relations-Browser	Fall...	Arbeit	Arbeitsort / -ort	Arbeitsumwelt	Wohnen	Schlafraum	Wohnraum	Toilette	Außenräume	Erholung / Freizeit	Erholun...	Unterhalbu...	Mobilität	In einem Transport...	Wanderäume	Laufen als Fortbewegung
	502	169	365	615	230	172	77	228	364	187	177	515	260	280	57	
> Fall übergreifend Orte / Kontext																
> Fall übergreifend Themen																
> Kontrolle																
> Ansehnung	4	2	2	28	6	6	8	15	2	1	1	6	5	2		
> Wissen	15	4	14	15	1	6	1	7	13	6	7	19	8	9	4	
> subjektiv Legitimierung	13	7	6	14	10	3	1	4	16	1	15	10	7	3		
> Game bedingte soziale Normen	50	19	32	37	12	12	6	11	31	14	17	53	17	34	6	
> Fokus																
> Mitmenschen	26	7	19	23	5	1	3	14	32	4	28	41	11	31		
> Aussenwelt	13	4	10	4	1	1	1	1	4	3	1	14	8		6	
> Game	44	13	32	74	22	22	14	27	30	23	7	62	33	40	4	
> Umgebung																
> Unumgänglich	5		5	28	11	4	13	8				6	5		2	
> Zeit																
> Zeitüberbrückung	12	8	4	16	8		5	4	4		4	27	13	17	1	
> Frei/unbegrenzte Zeit	6	5	1	36	22	11	4	10	8	3	5	8	5	3		
> Zeitdruck / Das Nötigste machen	25	6	21	8	3	2	1	3	4		4	14	7	4		
> Auszeit	7		7	16		6	1	9				1	1		1	
> Gemezeit	13	6	11	9	9				2		2	7	5	2		
Σ SUMME	0	735	529	923	340	246	134	341	510	242	266	763	385	425	86	

Anhang L: Codehäufigkeiten

123 Codehäufigkeiten

Einheit: ← Dokumente mit jeweiligem Code →

	Häufigkeit	Prozent	Prozent (Gültig)
subjektiv Legitimierung	9	9.8	100.0
Game bedingte soziale Normen	9	9.8	100.0
Aussenwelt	9	9.8	100.0
Zeitüberbrückung	9	9.8	100.0
Frei/unbegrenzte Zeit	9	9.8	100.0
Aneignung	8	8.7	88.9
Unumgänglich	8	8.7	88.9
Zeitdruck / Das Nötigste machen	8	8.7	88.9
Wissen	7	7.6	77.8
Game	7	7.6	77.8
Mitmenschen	7	7.6	77.8
Auszeit	5	5.4	55.6
Gamezeit	4	4.3	44.4
DOKUMENTE mit Code(s)	9	9.8	100.0
DOKUMENTE ohne Code(s)	83	90.2	
ANALYSIERTE DOKUMENTE	92	100.0	

Anhang M: Subjektive Bedeutungen der Spielkontexte

