

AR MEDIEN

Mediennutzung

Computerspiele

AUFSATZSAMMLUNG

- 09-1/2** *Die Computerspieler* : Studien zur Nutzung von Computergames / Thorsten Quandt ... (Hrsg.). - 2. Aufl. - Wiesbaden : VS, Verlag für Sozialwissenschaften, 2009. - 339 S. : graph. Darst. ; 24 cm. - ISBN 978-3-531-16703-9 : EUR 39.90
[9690]

Zu den populärsten Themen im Bereich der neuen Medien überhaupt gehört die Nutzung von Computerspielen durch Kinder und Jugendliche und die den Spielen nachgesagte gewaltverherrlichende und tendenziell verrohende Wirkung auf sie. Dementsprechend ist der Berg an populärer, pädagogischer und wissenschaftlicher Literatur aus den verschiedensten Disziplinen unübersehbar geworden und wächst exponentiell weiter. Von daher mag es nahezu verwegen erscheinen, einen Sammelband neuerer Forschungsergebnisse zur Nutzung von Computerspielen herauszugreifen und etwas näher vorzustellen, zumal er sich unter kommunikationswissenschaftlicher Fragestellung dem Fragenkomplex nähert. Ähnlich skrupulös nähern sich die Herausgeber des Sammelbandes ihrem Thema: Sie klären zunächst, daß ihr Thema auch für kommunikationswissenschaftliche Fragestellungen die nötige Relevanz besitzt, was für den nicht-fachwissenschaftlich gebundenen Leser zwar von eher untergeordnetem Interesse sein wird, aber für die interne fachwissenschaftliche Diskussion wichtig sein mag. Die fachwissenschaftliche Zuordnung betont einen spezifischen Blick auf Spiele und Spieler, der hier noch einmal eingeschränkt wird: Die Beiträge des Bandes verfolgen insgesamt die Nutzungsperspektive der massenmedialen Rezipientenforschung, sie fragen, wer welche Spiele auswählt und wie die Spiele genutzt werden, vor allem aber, warum die Spieler die unterschiedlichsten Spiele nutzen: Es geht primär um die Erklärung der Nutzung von Computerspielen durch Befragungs- und Experimentalstudien, nur am Rande werden Wirkungsfragen thematisiert. Nicht intendiert sind andere Forschungszugänge, seien sie medienökonomischer, medien- und kulturwissenschaftlicher, medienpädagogischer, pädagogischer, sozialpsychologischer, entwicklungspsychologischer oder ingenieurwissenschaftlicher Provenienz. Die Forschungsbeiträge des Bandes werden dementsprechend in einen Analyserahmen für die Nutzungsforschung gestellt und ihm zugeordnet.

Vier Beiträge spezifizieren die Besonderheiten des kommunikationswissenschaftlichen Zugangs: Sie charakterisieren den neuen Kommunikationstypus, beschreiben die Unterhaltungsfunktion der Spiele, ordnen die ver-

schiedenen, interdisziplinären Forschungszugänge und fassen vorliegende Ergebnisse und Trends der Computerspielnutzung durch Kinder, Jugendliche und Erwachsene zusammen. Sechs Beiträge befassen sich mit verschiedenen Nutzergruppen: mit der LAN-Szene der Ensemblespiele (die an die Stelle der älteren Einzelspieler getreten sind) und ihren jugendlichen Vergemeinschaftungsformen von Privat-LANs über LAN-Partys zu LAN-Events oder Großveranstaltungen (in qualitativen Interviews und teilnehmender Beobachtung); mit der Generation 35 Plus (in einer explorativen Interviewstudie mit 21 Teilnehmern); mit Online-Spielen in virtuellen Gemeinschaften (MMOGs, Massively Multiplayer Online Games) am Beispiel von ›Ogame‹ (durch aktive Teilnahme einer Seminargruppe); mit Spielen in diversen Gemeinschaften, hier in den lang andauernden, vereinsähnlichen „Clans“ oder Teams (in Leitfadeninterviews mit 18 jugendlichen Mitgliedern); mit den allgemeinen Strukturdaten der Spieler aus einer repräsentativen Befragungsstudie in Deutschland 2007; schließlich mit „Modding“, dem eigenständigen Erweitern von Computerspielen, als einer Sonderform des Umgangs mit Spielen (durch Interviews in entsprechenden thematischen Nutzerforen). Sieben Beiträge wenden sich der Nutzung verschiedenster Spielgenres zu: Wettbewerbsspiele werden in Hinblick auf die Motivation (Wetteiferneigung) ihrer Nutzer getestet; in einem weiteren Online-Experiment wird der Zusammenhang zwischen Leistungshandeln und Unterhaltungserleben beim Computerspielen untersucht; das Genre der First-Person-Shooters („Killerspiele“) war Gegenstand einer Onlinebefragung zum Einfluß von Nutzungspräferenzen, Nutzungsmotiven und Lebensstil auf die Nutzung der Spiele; die Nutzung des Genres der Sportspiele wurde in einer schriftlichen Befragung von Schülern in Bezug gesetzt zu den realen sportlichen Betätigungen der Nutzer; die Nutzung eines Fußballmanagerspiels wurde in Hinblick auf die wechselseitige Beeinflussung von Spiel und Realitätserleben (Nutzung anderer Fußballmedien und Wissen über Fußballsport) in einer Online-Befragung untersucht; in einer explorativen Studie wurden Nutzer des Massively Multiplayer Roleplaying Game **World of Warcraft** (eine offene, unbegrenzte, persistente und kostenpflichtige Spielwelt online im Internet) auf ihre Nutzungsmotivationen und ihre Langzeitbindung an das Spiel mit Hilfe einer Online-Befragung im Nutzer-Forum des Spiels untersucht, im einzelnen wurden ihre Flow-Erlebnisse (Versedung, Verlust des Zeitgefühls) im Spiel mit realen Flow-Erlebnissen verglichen und u.a. die Dimension des Gemeinschaftserlebnisses als stärkste Spielerfahrung und sich perpetuierende Motivation isoliert; Spieler einer der ältesten Spielformen im Internet, der „Multi-User-Domains“ MUDs, in der Spieler in Textform per definierter Befehle mit ihrer Spielfigur ohne ein finales Spielziel in Echtzeit mit und gegen andere agieren (computervermittelte Rollenspiele), wurden in Hinblick auf ihre Spielmotivationen in einer Fragebogenaktion befragt, mit dem Ergebnis, daß insbesondere die Kommunikationsbedürfnisse befriedigt werden und Flow-Erlebnisse bei langfristiger Nutzungserfahrung zunehmen, die Spieler also belohnen.

Ob die hier kurz angerissenen Forschungsberichte in besonderer Weise kommunikationswissenschaftliche Forschungsansätze reflektieren oder

auch unter anderen wissenschaftlichen Prämissen hätten veröffentlicht werden können, muß hier nicht weiter interessieren. Wichtiger ist, daß der Qualitätsstandard der Beiträge einheitlich und hoch gehalten wurde, - wie die Herausgeber im Vorwort mitteilen durch in der Regel zweimalige Rückfragen und Ergänzungen aufgrund eines Reviewverfahrens, wie es sonst nur in wissenschaftlichen Zeitschriften gepflegt wird und für Sammelbände in aller Regel nicht stattfindet. Alle Beiträge zeichnen sich daher durch einen einheitlichen Aufbau mit Einführung, Theoriebezug, Literaturbericht, Hypothesenbildung und Operationalisierung, Ergebnisdiskussion und kritischem Fazit samt Anmerkungsapparat (der gelegentlich deutlich die Nachfragen der Herausgeber zu erkennen gibt) und Literaturverzeichnis aus. Die Herausgeber haben ihrerseits ein Register mit Sachbegriffen und Spielnamen hinzu gefügt. Autoren und Herausgeber rekrutieren sich aus dem Umkreis etablierter Lehrstuhlinhaber, jüngerer universitärer Wissenschaftler und inzwischen in die verwandte berufliche Umgebung abgewandelter diplomierter bis promovierter Hochschulexaminanten. Insofern darf man den Band als Leistungsschau einer Interessengruppe innerhalb einer wissenschaftlichen Fachgesellschaft verstehen, die Perspektiven, Ansätze und praktische Ergebnisse ihrer Forschungen der breiteren universitären Öffentlichkeit vorstellt. Unter Beachtung der notwendigen Beschränkung der Forschungsfragen dürfte die Präsentation erfolgreich gelungen sein.

Wilbert Ubbens

QUELLE

Informationsmittel (IFB) : digitales Rezensionsorgan für Bibliothek und Wissenschaft

<http://ifb.bsz-bw.de/>