

# COVID-19 als Schlüsselereignis? Die Pragkraft der Computerspielwelten vor, wahrend und nach der Corona-Pandemie

*Jeffrey Wimmer*

## 1 Einleitung

Computerspiele sind mittlerweile ein allgegenwartiges, gar globales Phanomen von groer sozialer, kultureller, technologischer und wirtschaftlicher Bedeutung. Sie haben in den letzten funf Jahrzehnten rasch an Popularitat gewonnen und sich aktuell zu einem nicht mehr wegzudenkenden Teil der Unterhaltungsbranche entwickelt. Games, ob online oder offline gespielt, ziehen inzwischen nicht nur Kinder und Jugendliche in ihren Bann, sondern zunehmend auch Erwachsene. Durch die Corona-Pandemie hat sich dieser Prozess nicht nurverstarkt, sondern auch nochmals transformiert.

Anfang 2020 verbreitete sich COVID-19 in einem rasenden Tempo. Global wurden Lock-Downs verhangt und die Bewegungsfreiheit von Menschen eingeschrankt. In dieser Zeit haben sich gesellschaftliche Normen und individuelle Verhaltensmuster stark verandert, insbesondere was die Mediengewohnheiten betrifft. Die Nutzung von Streaming-Diensten wie z.B. Netflix stieg sprunghaft an, und die Menschen begannen, neue Mediendienste wie z.B. Video-Konferenzen verstarkt zu nutzen. Vor allem im Bereich der Computerspiele gab es schon sehr fruhe Anzeichen dafur, dass die Zeit der Pandemie einen spurbaren Einfluss auf den weltweiten Videospielemarkt haben wurde. So hat zum Beispiel die Schlieung von Geschaften in Europa und Amerika zu einer Verlagerung der Ausgaben ins Internet gefuhrt. Diese Zeit des medialen und gesellschaftlichen Wandels ist noch nicht abgeschlossen.

Zu einem besseren Verstandnis dieser Ausgangslange bietet sich die Mediatisierungsforschung als Theorieansatz an, der sich mit soziokulturellen Wandlungsprozessen beschaftigt, die sich aus der wechselseitigen Durchdringung von Medien und Kommunikation einerseits und Gesellschaft und Kultur andererseits ergeben (Krotz 2001, 2007). Durch neue Medientechnologien verandert sich die Art und Weise, wie wir kommunizieren und damit auch die Bedingungen, unter denen Kultur ausgehandelt wird. In historischer Perspektive lassen sich Schube der Mediatisierung identifizieren, bei denen technologische Entwicklungen mit Umwaltungen des sozialen Zusammenlebens

einhergehen. Nach Nick Couldry und Andreas Hepp durchleben wir nun einen neuen Schub, der durch eine ‚tiefe‘ Mediatisierung gekennzeichnet ist, die sich v.a. durch die Durchdringung unseres Alltags mit digitaler und datafzierter Kommunikation auszeichnet (Couldry/Hepp 2017: 7).

Der vorliegende Beitrag greift diese Diagnose auf und fragt zum einen danach, inwieweit sich durch den Kontext der Corona-Pandemie zum einen der Umgang mit Computerspielen kurzfristig verändert hat. Es liegen sehr viele Befunde darüber vor, welchen Stellenwert digitale Spiele in der Gesellschaft vor Corona eingenommen haben (vgl. Abschnitt 2). Nachfolgend werden erste Pilotstudien vorgeschellt, die sich auf die Zeit während der Pandemie beziehen (Abschnitt 3). Vor dem Hintergrund der Mediatisierungsforschung erscheint zum anderen die Frage interessant, wie sich durch das Schlüsselereignis Corona der gesellschaftliche Stellenwert und die Prägkraft von Computerspielen langfristig potenziell verändern kann. Zwar ist die Antwort auf die Frage, inwieweit die veränderten Alltagsabläufe und die in digitalen Spielen gemachten Erfahrungen mit ein Türöffner für die größere Akzeptanz von beispielsweise Augmented-Reality-Spielen im Alltag sein können, noch reine Spekulation (vgl. auch Janzik et al. i.d.B.). Dazu kommt, dass es sich bei der Pandemie um ein globales Ereignis handelt, das sich im Hinblick auf Spielkultur(en) national ganz unterschiedlich artikulieren kann (vgl. grundlegend Elzemeny/Wimmer 2018). Nichtsdestotrotz sind einige Tendenzen zu erkennen, die abschließend aufgezeigt werden (Abschnitt 4.)

## **2 Analyseperspektive: Die gesellschaftliche Prägkraft von Computerspielen**

Spieltheoretische Grundlagenwerke zeigen sehr klar die psychologischen, sozialisierenden und zivilisierenden Qualitäten der Kulturtechnik Spiel (vgl. Caillois 1982; Huizinga 1986). Ihre theoretischen und kulturanthropologischen Gedankengänge können auch für die mediensoziologische Erforschung von Computerspielen eine wichtige Grundlage liefern. Dieses lässt sich zum einen an einem differenzierteren Verständnis der Spielhandlung festmachen, zum anderen an der gesellschaftlichen Bedeutung von Computerspielen. Die kontextualisierende Analyseperspektive der Kommunikations- und Mediensoziologie erweitert den Fokus zahlreicher Studien zu Computerspielen, da nicht mehr allein spezifische Nutzungs- und Rezeptionssituationen in den Blick genommen werden, sondern auch die Einbettung von Computerspielnutzung in ihre individuellen Entstehungs-, Gegenwarts- und Folgekontexte (vgl. Wimmer 2013). Sie prüft damit nicht z.B. das grundsätzliche Zustandekommen von Kommunikations- und Medieneffekten im Sinne eines vermute-

ten spezifischen Kausalitätszusammenhangs („Ob“), sondern versucht in ganzheitlicher Weise das „Wie“, „Warum“ und „Mit welchen Folgen“ der Computerspielnutzung im Sinne von subjektiven wie sozialen Bedeutungskonstruktionen sichtbar zu machen. Der Akt des Spielens kann aus dieser Perspektive als elementarer Bestandteil der menschlichen Kultur und als eine wesentliche Quelle menschlicher Selbsterfahrung verstanden werden. So verdeutlicht Friedrich Krotz aus kommunikations- und mediensoziologischer Perspektive:

„Spielen ist, wie es Huizinga postuliert und detailliert begründet, die Basis für das Entstehen von Kultur und ihren Ausdifferenzierungen – hier werden Handlungsweisen erprobt, Probleme gelöst, Sinn produziert, Gewohnheiten und Traditionen geschaffen. Über das Spielen wird Kultur zudem reproduziert, weil Kinder darüber in die Kultur eingeführt werden, in die sie hineingeboren wurden“ (Krotz 2009: 28).

Dieses Paradigma ist bis heute relevant, denn auch wenn man von der Annahme abgerückt ist, dass Spielen quasi als Voraussetzung von Kultur zu verstehen ist, so bleibt es dennoch „ein Fall sozialen Handelns, und in unserem sozialen Handeln konstituieren wir Kultur und Gesellschaft, soziale Beziehungen und Identität“ (Krotz 2009: 37). Ähnlich formuliert es Roger Silverstone:

„Play enables the exploration of that tissue boundary between fantasy and reality, between the self and the other. In play we have license to explore, both our selves and our society. In play we investigate culture, but we also create it“ (Silverstone 1999: 64).

Digitale Spiele sind demnach nicht mehr einfach (meist kindlicher) Zeitvertreib bzw. Unterhaltung, sondern aus gesellschaftlicher Sicht ein wichtiger Prozess der Kulturvermittlung in der medialen Gegenwart, und auf individueller Ebene ein aktiver Akt realweltlicher Reproduktion mit vielschichtigen sozialen und kulturellen Bezügen.

Auch die digitalen Formen von Spiel in Gestalt der Computerspiele besitzen daher heutzutage einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung und damit auch auf soziale und gesellschaftliche Zusammenhänge. Dieses Verständnis von Computerspielen als gesellschaftlichen Institutionen, kulturellen Erlebnisräumen und individuellen Sinnangeboten macht deutlich, dass sie aus personaler Perspektive wie andere Massenmedien auch Sozialisierungs- und Identitätsangebote darstellen (vgl. auch Ganguin/Elsner i.d.B.; Much/Fromme i.d.B.). Sie besitzen einen starken Einfluss auf die alltägliche Lebenswelt ihrer Spieler, nicht nur im Moment ihrer Nutzung, sondern auch in langfristiger Hinsicht (vgl. ausführlich Wimmer 2013). Auf alltagsweltlicher Ebene sind digitale Medien und damit auch Computerspiele konstitutiv für die personale Entwicklung und die Aufrechterhaltung des Sozialen geworden. Das führt auch dazu, dass Alltag und Medienalltag bzw. Sozialisation und Mediensozialisation analytisch kaum mehr trennbar sind. Claudia Lampert et al. (2012: 19ff.) bezeichnen

diesen Prozess als Computerspielsozialisation und damit die Entwicklung der individuellen Nutzung von Computerspielen im Laufe des Heranwachsens sowie die Rolle der Computerspiele bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben.

Andreas Hepp folgend entfalten insbesondere digitale Kommunikationsmedien wie z.B. Computerspiele dabei weniger eine spezifisch fassbare Wirkkraft, sondern vielmehr eine als extensiv zu bezeichnende Prägkraft, die nichtsdestotrotz in einem hohen Maße kontextuell rekonstruierbar und eben nicht auf eine spezifische Medienlogik und deren ‚direkte‘ Wirkungen reduzierbar ist (Hepp 2013a: 49–55).<sup>1</sup> Er versteht unter dem

„Ausdruck der ‚Prägkraft‘ die Spezifik eines Mediums im Prozess der Kommunikation. Diese Metapher soll verdeutlichen, dass wir nicht von einer kontextfreien ‚Wirkung‘ oder einem ‚Einfluss‘ bestimmter Medien ausgehen können; jedoch lässt sich Kommunikation mit unterschiedlichen Medien anders ‚gestalten‘. In diesem Sinne fasst der Ausdruck der ‚Prägkräfte‘ zwei Prozesse, die mit Medien verbunden sind, nämlich den der Institutionalisierung und den der Verdinglichung. (...) (Unter) *Institutionalisierung* (ist) (...) nicht einfach nur die Habitualisierung von sozialem Handeln zu verstehen, sondern darüber hinausgehend die reziproke Typisierung von habituierten Handlungen durch Typen von Handelnden. (...) *Verdinglichung* fasst, dass mit jedem Medium neben Prozessen der Institutionalisierung solche des Ent- und Bestehens verschiedener technischer Apparaturen verbunden sind – und dass diese Materialität kommunikatives Handeln ‚prägt‘“ (Hepp 2013b: 104f., Hervorh.i.O.).

Auch in den immer populärer werdenden digitalen Erlebniswelten der Computerspiele finden Spieler nicht nur reine Unterhaltung, sondern auch Bedeutungsangebote, die mit den Prozessen der kommunikativen Institutionalisierung und Verdinglichung verbunden sind – nicht nur im Moment des Computerspielens, sondern auch auf längere Zeit gesehen hinsichtlich ihrer persönlichen Entwicklung und sozialen Vergemeinschaftung. So kann unter ‚Institutionalisierung‘ von Computerspielen grundsätzlich die kommunikative Aneignung von Spiel, Spielen und Spielkontext verstanden werden, die sich – wie in diesem Beitrag postuliert – u.a. in individuellen und/oder kollektiven Subjektivierungsprozessen äußern kann. Die ‚Verdinglichung‘ von Computerspielen zeigt sich anschaulich am Fallbeispiel Retro-Games. Deren Materialität im Sinne dinglicher Charakteristika wie z.B. die Aufmachung der Verpackung spielen beim Selbstverständnis als so genannter Retro-Gamer und damit verbundener Praktiken eine nicht zu unterschätzende Rolle.

1 Trotz der Kritik an quasi-deterministischen Kausalbeziehungen rekurriert der Begriff der Prägkraft allerdings streng genommen auf das verhaltensbiologische Konzept der Prägung, das spezifische Faktoren und Zeitphasen v.a. in der Adoleszenz differenziert, in denen Lebewesen Handlungen quasi automatisch lernen.

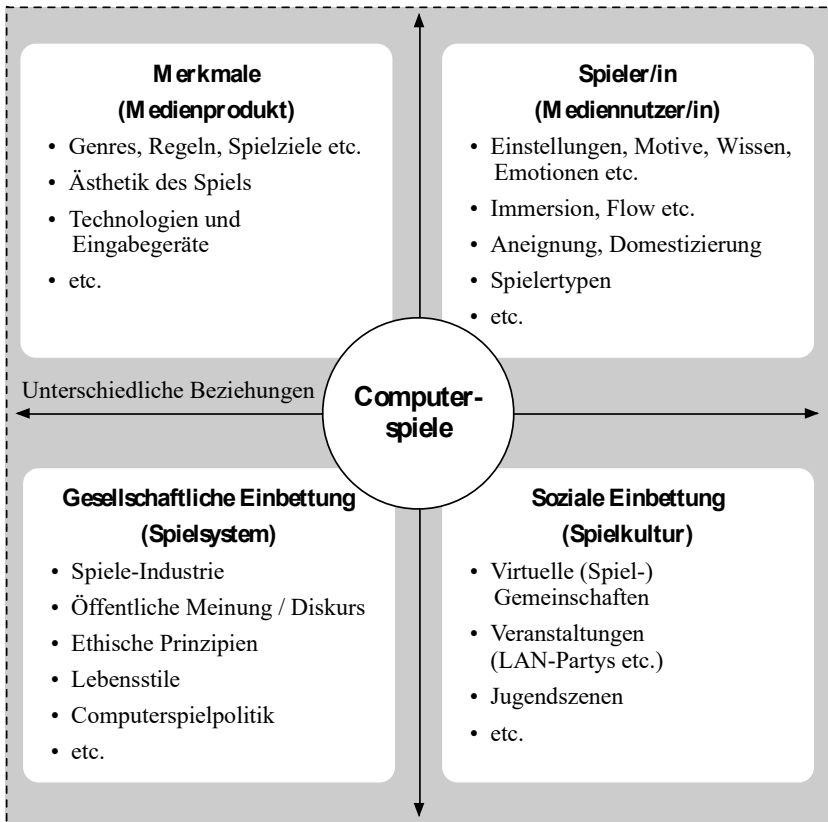
Der Bereich der Game Studies kann analytisch von diesem Ansatz profitieren (vgl. für diese Argumentation grundlegend Simon 2006). Computerspielnutzung wird demnach auf einer Mikroebene in Verbindung mit Alltagserfahrungen der Mediennutzer/innen und zugleich auf einer Makroebene mit weitergehenden gesellschaftlichen wie kulturellen Wandlungsprozessen in Bezug gesetzt – eine sozialtheoretische und integrative Perspektive, die in der Analyse von Computerspielen bislang eine eher untergeordnete Rolle gespielt hat.

Mit dieser theoretischen Neuausrichtung rückt auch die Analyse der Medienpraktiken bzw. die Alltagseinbettung des Computerspielens verstärkt in den Fokus der Forschung.<sup>2</sup> Deren spezifische Realisierung kann u.a. mit dem Konzept der Spielkulturen theoretisch gefasst und empirisch untersucht. Für Frans Mäyrä werden Spielkulturen wie z.B. LAN-Gamer oder Modder als spezifische Subkulturen der Spielaneignung analytisch greifbar:

„Game cultures are often recognized as subcultures organized around games and playing, bringing together enthusiastic players who organize in their speech and behaviour the meanings attached to these play forms“ (Mäyrä 2008: 28).

Heuristisch lassen sich die skizzierten Charakteristika und Kontexte der Computerspielnutzung zu vier verschiedenen Komplexitätsebenen zusammenfassen, welche auf einem Kontinuum zwischen Spiel und Gesellschaft, zwischen einer Mikro- und Makroebene verortet werden können (vgl. Abb. 1): Beginnend bei den Merkmalen eines Computerspiels als Medienprodukt, über dessen Nutzer/innen und deren Einbettung in spezifische Spielkulturen, bis hin zur gesellschaftlichen Einbettung des Phänomens. Das prozesshafte Zusammenwirken dieser Ebenen konstituiert sowohl die gesellschaftliche Bedeutung als auch den individuellen Umgang mit Computerspielen. Das Modell soll nicht eine bestimmte Hierarchie der verschiedenen Ebenen implizieren, dafür sind die Zusammenhänge zu komplex.

2 Aus medienwissenschaftlicher Perspektive erweitert Stephan Günzel die von Krotz herausgearbeitete Bedeutung von Computerspielen in der Alltagswelt um zwei weitere Dimensionen: einerseits die Repräsentation von Alltag im Computerspiel, andererseits die Veralltäglichsung von Computerspiel-Logik – z.B. im Sinne des Gamification-Trends, wo Alltagshandlungen ins Spielerische transformiert werden (sollen) (vgl. Günzel 2011).



**Abbildung 1:** Analyseebenen der gesellschaftlichen Prägkraft von Computerspielen (eigene Darstellung)

### **3 Die guten und schlechten Seiten des Computerspielens während Corona**

Computerspielen fordert Aufmerksamkeit, Konzentration und Handlungsgeschick. Trotz dieser Anforderungen hat die Nutzung von Computerspielen in den letzten Jahren enorm zugenommen und gehört aktuell nach der Fernsehnutzung zu den intensivsten und exzessivsten medialen Beschäftigungen der Gegenwart. Reichweitenanalysen verdeutlichen, dass Computerspiele längst fester Bestandteil der Alltagskultur sind und als Unterhaltungsmedien breite Bevölkerungsschichten erreichen.

Aufgrund ihres interaktiven Charakters und ihrer sozialen Aspekte sind Computerspiele daher ein Medienbereich, von dem wir erwarten würden, dass er von der Pandemie und den individuellen und gesellschaftlichen Reaktionen stark betroffen ist. In der Tat könnten die Schulschließungen dazu geführt haben, dass junge Menschen mehr Zeit für Videospiele hatten, und die Umverteilung des Arbeitslebens von Erwachsenen, die von Pendeln und persönlichen Treffen an Wochentagen entlastet wurden, könnte es den Menschen ermöglicht haben, zu Zeiten zu spielen, in denen sie sonst beschäftigt wären (Amin et al. 2020). Verschiebungen in diesen Spielmustern sind plausibel, aber die Forschung, die sich mit dieser Idee befasst, ist spärlich und basiert überwiegend auf Marktforschung, Selbstauskünften und Zufallsstichproben, was zu potenziell ungenauen Ergebnissen führt, die sich nicht gut auf breitere Populationen verallgemeinern lassen. Nichtsdestotrotz kann man festhalten, dass die Pandemie die Zeit, in der Videospiele gespielt werden, immens erhöht hat. Computerspieler/innen substituieren dadurch andere Hobbys, die während der Quarantäne nicht möglich sind, und haben insgesamt mehr Zeit, die sie mit Videospiele verbringen können, da sie weniger Verpflichtungen haben (ISFE 2020). Damit zusammenhängend geben ein Viertel aller Spieler/innen an, dass sie das Spielen von Videospiele und dessen Einfluss auf die psychische Gesundheit positiv sehen. Laut Niensens Marktforschung ist die Zahl der Gamer, die angeben, dass sie aufgrund der COVID-19-Pandemie jetzt mehr Videospiele spielen, seit dem 23. März 2020 gestiegen (Nielsen 2020). Der Anstieg war am höchsten in den USA (46%), gefolgt von Frankreich (41%), Großbritannien (28%) und Deutschland (23%). Ähnlich gaben beispielsweise die Teilnehmer/innen einer Studie mit 465 Personen, die einer COVID-19-Sperre in Italien ausgesetzt waren, an, während der Sperre mehr Multiplayer-Videospiele zu spielen als zuvor (Gabiadini et al. 2020).

Laut einer Studie des deutschen Branchenverbands Bitkom (2021) hat sich die Nutzung von Computerspielen in Deutschland in der Pandemiezeit verdoppelt. Lag die wöchentliche Spieldauer nach der Selbstauskunft einer repräsentativen Stichprobe vor Corona bei fünf Stunden, ist sie aktuell bei

zehn Stunden. Die Befragten geben auch an, dass sie schätzen, dass die Spielzeit nach Corona höher sein wird (8,5 Stunden). Die längere Spielzeit ist zum einen mit einer größeren Wertschätzung von Computerspielen verbunden. So stimmen 64% (2020: 61%) der Befragten zu, dass Computerspiele „helfen (...), vom Alltag abzuschalten“. Zum anderen geht sie mit einer höheren Abhängigkeit einher. Dementsprechend geben 41% an (2020: 37%), dass sie sich „ein Leben ohne Video- und Computerspiele nicht mehr vorstellen“ können. Und knapp ein Drittel (34%; 2020: 31%) behauptet, dass es „schwerfallen (wird), nach der Corona-Pandemie weniger Zeit mit Video- oder Computerspielen zu verbringen“. 2022 hat die Nutzungszeit von 10- bis 18-Jährigen nochmals stark zugenommen. Mittlerweile spielen 89% dieser Altersgruppe durchschnittlich 149 Minuten pro Tag (Bitkom 2022).

Die Studie von Matti Vuorre et al. (2021) kann erste grundlegende Daten zur Nutzung von Computerspielen während der Corona-Pandemie liefern, da sie tiefergehend das Spieler/innenverhalten bezüglich der 500 weltweit beliebtesten Titel auf der Spieleplattform *Steam* analysiert. Es zeigt sich, dass die Spielmenge während der Schlüsselphasen der Pandemie dramatisch zugenommen hat. Die Zunahme fiel bei Multiplayer-Spielen deutlich höher aus, was darauf hindeutet, dass die Spieler/innen die sozialen Aspekte des Computerspielens suchen (vgl. auch Inderst/Schollas i.d.B.). Dass sich die Spielzeiten gleichmäßiger als vor Corona über die Wochentage verteilen, kann als eine zunehmende Verschmelzung von Freizeitaktivitäten mit Arbeit und Schule in der Corona-Pandemie interpretiert werden.

Über die Quantität des Spielens hinaus ist weniger sowohl über die Art und Weise des Computerspielens und die sozialen Qualitäten der Spiele bekannt, die auf dem Höhepunkt der Pandemie gespielt wurden. Dieses Versäumnis ist wichtig, denn moderne Spielplattformen wie *Steam* und Online-Videospiele wie *Fortnite*, *Minecraft* und *Call of Duty* bieten mehrere Kanäle für soziale Kontakte und virtuelle Orte, an denen man miteinander in Kontakt treten, zusammenarbeiten und spielen kann – alles Dinge, die wichtig sein könnten, wenn persönliche Interaktionen erschwert werden. So postulieren Hannah Marston und Rachel Kowert (2020: 5): Computerspiele seien ein „(u)seful tool for mitigating some of the negative impacts of COVID-19 for adults“, da sie „stress, depression, and sense of loneliness“ reduzieren könnten. Daniel Possler (2021) stellt in einem Überblick die potenziell positiven Seiten des Computerspielens gerade in Pandemie-Zeiten mit ihren sozialen und räumlichen Einschränkungen prägnant zusammen: (1) Sie bieten erholsame Auszeit („Kurzurlaub“) aus dem Alltag. (2) Sie stillen grundlegende psychische Bedürfnisse wie z.B. nach selbstbestimmtem Handeln oder sozialem Anschluss. (3) Moderne Computerspiele vermitteln ethische Werte und moralische Aussagen (Stichwort Interactive Digital Narrative). (4) Computerspieler/innen machen in Computerspielwelten psychologische Erfahrungen wie Ehrfurcht, Faszination und Staunen (vgl. auch Possler/Klimmt i.d.B.).



Um besser zu verstehen, wie Computerspiele während des Lockdowns genutzt werden, haben Matthew Barr und Alicia Copeland-Stewart (2022) im Rahmen einer ersten Pilot-Studie eine Online-Befragung britischer Computerspieler/innen (N=781) durchgeführt, die sich auf die Spielgewohnheiten und die Auswirkungen auf das Wohlbefinden der Spielenden konzentrierte. Sie fanden heraus, dass 71% der Befragten mehr Zeit mit Spielen verbracht haben, während 58% der Befragten angaben, dass sich das Spielen auf ihr Wohlbefinden ausgewirkt habe, wobei die überwältigende Mehrheit der Antworten eine positive Auswirkung angab. Die Autor/innen können dabei sieben spezifische Formen dokumentieren: (1) Verbesserung der psychischen Gesundheit, (2) stressabbauende Wirkung, (3) Eskapismus, (4) kognitive Simulation, (5) Förderung von Autonomie und Kompetenz, (6) Gefühl der Normalität und (7) Herstellung und Aufrechterhaltung sozialer Kontakte. Selbstauskünfte über digitale Aktivitäten wie das Spielen von Computerspielen sind aber bekanntermaßen unzuverlässig. Kritisch ist zu bemerken, dass in dieser Fallstudie die direkte Abfrage des Einflusses von Computerspielen („Do you feel that playing video games has had any impact on your well-being during the COVID-19 outbreak? The impact may be positive or negative“) wahrscheinlich zu Intervieweffekten und zu einer Verzerrung der Ergebnisse geführt hat. Nichtsdestotrotz lassen sich in dieser Pilotstudie erste Tendenzen erkennen, und es ist grundlegend interessant zu sehen, welche positiven und negativen Effekte überhaupt von den Nutzer/innen wahrgenommen werden.

Eine qualitative Studie von Mikko Meriläinen (2022) untersucht, wie sich die COVID-19-Beschränkungsmaßnahmen im Frühjahr 2020 auf die Computerspiel-Praktiken von Erwachsenen und ihren Kindern in Finnland auswirkten. Die Einschränkungen bewirkten eine Veränderung der Motive und Einstellungen, der Spielpräferenzen, der Funktionen, die das Spielen erfüllt, der Zeit und des Raums, die für das Spielen zur Verfügung stehen, und der Spielweisen. Die Studie stützt sich auf eine thematische Analyse von qualitativen Daten (N=201), die im April 2020 erhoben wurden und mit Hilfe von Tom Apperleys (2010) Theorie der Spielrhythmen interpretiert werden. Die Ergebnisse beleuchten die Art und Weise, wie das Spielen im Alltag vor und während den COVID-19-Beschränkungen verortet war, und wie die Pandemie und die damit verbundenen Beschränkungen die alltäglichen Spielpraktiken störten, verstärkten und neu konfigurierten. Dabei können sechs Themenbereiche identifiziert werden, die einen spezifischen Aspekt der frühen Pandemiephase betreffen: (1) Computerspielen unterstützt die Bewältigung belastender Lebenssituationen (verstärkt durch die Pandemie). (2) Soziale Aspekte des Computerspielens wurden wichtiger, da die Rolle des Spielens bei der Aufrechterhaltung sozialer Beziehungen zunahm. (3) Die Pandemie hat die Tagesabläufe drastisch verändert und damit aus Sicht der Befragten die Möglichkeiten für das Computerspielen erschwert. (4) Die Restriktionen lösten

auch bei Personen, die angaben, normalerweise keine Spiele zu kaufen, neue Käufe aus als auch eine Erhöhung der Akzeptanz von Käufen. (5) Die Veränderung des Tagesablaufs ermöglichte es den Familienmitgliedern, ihren individuellen Spielrhythmus besser aufeinander abzustimmen. Dies, kombiniert mit neuen Ausgabenpraktiken und dem Wunsch, Aktivitäten zu teilen, brachte Familienmitglieder zum Spielen zusammen und veränderte die gespielten Spiele. (6) Die gesellschaftliche Akzeptanz des Computerspielens wird als deutlich größer wahrgenommen. Insgesamt gesehen wirkte sich die Pandemie-Situation auf die einzelnen Computerspieler/innen und ihre Familien also recht unterschiedlich aus, für die einen vorteilhaft und für die anderen nachteilig, und in Abhängigkeit von anderen Aspekten der Lebenswelt der Befragten. Die Ergebnisse verdeutlichen, dass das Spielen eines Individuums nicht isoliert stattfindet, sondern in den Grenzen der Lebenswelt, die stark durch Faktoren außerhalb der Kontrolle des Individuums geprägt ist (vgl. Abb. 1).

Im März 2020 kam zu Beginn der Pandemie-Restriktionen das Nintendo Switch-Spiel *Animal Crossing: New Horizons (AC:NH)* auf den Markt und wurde weithin als therapeutisch während der Pandemie angepriesen (Zhu 2020). Anhand teilstandardisierter Interviews mit Computerspieler/innen zumeist aus Singapur untersuchen Andrew Yee und Jeremy Sng (2022) die Motivationen und Erfahrungen beim Spielen von *AC:NH* während der Pandemie. Die Ergebnisse deuten darauf hin, dass das Spielen des Spiels gut dazu beitrug, spezifische psychische Bedürfnisse (Autonomie, Verbundenheit und Kompetenz) zu befriedigen, wie sie in der Selbstbestimmungstheorie beschrieben werden. Umgekehrt hörten die Spieler/innen auf zu spielen, wenn sie feststellten, dass ihre Bedürfnisse durch andere Aktivitäten besser erfüllt wurden. Die Ergebnisse der Fallstudie können Hinweise darauf geben, dass Videospiele in stressig empfundenen Situationen wertvolle psychologische Entlastung bieten können, indem sie den Spieler/innen die Möglichkeit geben, wichtige psychologische Bedürfnisse zu befriedigen. Katy Pearce et al. (2022) untersuchten in einer Interviewstudie mit 27 US-amerikanischen Familien (33 Eltern und 37 Kinder), inwieweit Familien den pandemiebedingten Stress mit *AC:NH* bewältigen können. Sie fanden heraus, dass die Computerspielwelt von *AC:NH* bei der Stressbewältigung neben den sozialen Aspekten besonders durch psychologische Prozesse der Distanz, Entspannung und Selbstbestimmung hilft, indem sie den Spieler/innen eine Umgebung bietet, in die sie flüchten und die sie zugleich kontrollieren können.

Auch vor der weltweiten COVID-19-Pandemie deutete die Forschung darauf hin, dass soziales Spielen für viele Menschen mit positiven Ergebnissen verbunden ist, einschließlich des Aufbaus und Erhalts von Sozialkapital (Domahidi et al. 2018). Die Teilnehmer/innen einer US-amerikanischen Befragungsstudie bewerteten Computerspiele als sehr wichtig für ihre sozialen Kontakte (Ballard/Spencer 2022). Sowohl der Umfang des Computerspielens als auch die Bedeutung der sozialen Aspekte stiegen während der Zeit, in der

sie notgedrungen zu Hause bleiben mussten, signifikant an und nahmen danach mit der Zeit ab. Computerspielen war wichtig für die Aufrechterhaltung des Kontakts mit Arbeitskolleg/innen und – besonders wichtig – mit Freund/innen, für die Aufrechterhaltung des Kontakts mit der Familie hatte es eine weniger wichtige Rolle. Dies ist wahrscheinlich darauf zurückzuführen, dass die Befragten mehr direkte Interaktion mit Familienmitgliedern hatten. Die Ergebnisse dieser Fallstudien deuten also darauf hin, dass das Spielen digitaler Spiele eine gute Möglichkeit sein kann, weiterhin soziale Beziehungen aufrechtzuerhalten, neue zu knüpfen und gleichzeitig soziale Distanzierungsmaßnahmen einzuhalten.

Um diese Frage weiter zu untersuchen, haben Steve Nebel und Manuel Ninaus (2022) in einer Online-Befragung deutscher Computerspieler/innen den Zusammenhang von sozialen Aspekten des Spielens mit der subjektiv wahrgenommenen Einsamkeit untersucht. Die Ergebnisse zeigen eine geringe positive Korrelation zwischen der allgemeinen Spielhäufigkeit und der wahrgenommenen Einsamkeit. Eine detaillierte Analyse der Autoren ergibt allerdings einen negativen Zusammenhang zwischen wahrgenommener Einsamkeit und vermehrten sozialen Formen des Videospieles. Insbesondere Spieler/innen mit einem höheren sozialen Spielmotiv empfinden weniger Einsamkeit, Spieler/innen mit einem dominanten Eskapismus-Wunsch dagegen einen positiven Zusammenhang. Die Motive und Nutzung von Computerspielen in Zeiten sozialer Distanzierung scheinen also im Vergleich zu anderen demographischen Daten einen kleinen, aber signifikanten Faktor für die empfundene Einsamkeit zu bilden.

Die vielen positiven Aspekte von Computerspielen stehen im Gegensatz zu einer Vielzahl ernst gemeinter Warnungen, dass die immens zugenommene Nutzung während der Pandemie nur Verbote von medienbezogenen Problemen sein wird. So postulieren Daniel King et al., dass „significant increases in gaming (...) may pose risks for vulnerable individuals including minors and those affected by and at risk of gaming disorder“ (2020: 2). Chih-Hung Ko und Ju-Yu Yen gehen davon aus, dass der Stresscharakter der Pandemie in Verbindung mit der hohen Verfügbarkeit von Computerspielen eine Fehlanspassung wahrscheinlich macht: „(M)aladaptive use of gaming has become more frequent during the COVID-19 outbreak because many alternative (coping) strategies have become impracticable“ (Ko/Yen 2020: 2). Ein fehlender strukturierter Tagesablauf in Folge von Schulschließungen könne Kinder und Jugendliche wieder anfälliger machen für „loneliness, addiction to videogames and binge watching“ (Poletti/Raballo 2020: 1).

Darüberhinausgehend finden sich einige Hinweise darauf, dass die Pandemie problematische Spielmuster oder auch Trolling verschärfen könnte (Emmerich et al. 2020; King et al. 2020; Perks 2020). So kommen Katharina Emmerich et al. (2020) in einer Pilotstudie zum Ergebnis, dass etwa ein Drittel der Online-Spieler/innen das Gefühl hatte, dass toxisches Verhalten wäh-

rend der Pandemie zugenommen hat. Die Autorinnen führten diese wahrgenommenen Veränderungen auf das hohe Maß an pandemiebedingtem Stress bei den Spieler/innen zurück, der möglicherweise die Wahrscheinlichkeit toxischen Verhaltens sowie die Sensibilität anderer für Negativität erhöhte. Matthew Perks (2020) argumentiert, dass bei vielen neuen Nutzer/innen das Community Management der Plattformen und Foren überfordert sei.

Da die COVID-19-Pandemie für viele Menschen einen großen Stressfaktor darstellt, liegt die Vermutung nahe, dass das Spielen von Computerspielen zur Freizeitgestaltung immer beliebter wird. So stellen Jacob Meyer et al. (2020) in einer quantitativen Befragung von knapp 3.000 US-Erwachsenen eine verringerte körperliche Aktivität und eine erhöhte Bildschirmzeit fest.

## 4 Ausblick

Das Coronavirus als globale Epidemie hat weltweit zu einer großen Belastung der Menschen geführt. Der Druck und die Angst, die durch die Furcht vor Viren im wirklichen Leben verursacht werden, führen dazu, dass die Menschen den Problemen der psychischen Gesundheit mehr Aufmerksamkeit schenken. Computerspiele besaßen in der Öffentlichkeit schon immer ein eher negatives Image. Die skizzierten Fallstudien verdeutlichen, dass Computerspielen sich in bestimmten Kontexten positiv auf das Wohlbefinden der Spieler/innen während der COVID-19-Pandemie ausgewirkt hat. Neue Spiele wie *Animal Crossing: New Horizons* öffnen die Tür zu Parallelwelten und bringen Computerspieler/innen nicht nur eine digitale Form von Unterhaltung. Vielmehr bieten die Spiele ein unterhaltsames Mittel zur Aufrechterhaltung sozialer Kontakte sowie eine stressabbauende und geistig anregende Flucht vor den Auswirkungen der Restriktionen und Quarantäne. Im Spiel können sie mit alten Freunden in Verbindung bleiben. Das Knüpfen neuer Freundschaften kann eine entspannende und unterhaltsame Möglichkeit sein, nicht nur die durch soziale Isolation verursachte Einsamkeit zu überwinden, sondern auch die Resilienz gegenüber Belastungen zu steigern. Es ist bemerkenswert, dass die öffentliche Wahrnehmung von Computerspielen noch nicht ganz mit den verfügbaren Erkenntnissen übereinstimmt. Nichtsdestotrotz sollten aber auch die negativen Folgen des Eskapismus und der höheren Spielzeiten und -ausgaben, die sich auf das psychische Wohlbefinden der Menschen negativ auswirken können, nicht vernachlässigt und in künftigen Studien noch stärker berücksichtigt werden. Generell ist allerdings kritisch einzuschätzen, dass die Mehrheit der vorgestellten Fallstudien auf Selbstauskünften der Spieler/innen beruht und dass die Ergebnisse von Zufallsstichproben wahrscheinlich nicht direkt auf breitere Bevölkerungsgruppen verallgemeinert werden können. So können wir noch nicht absehen, ob diese

besprochenen Ergebnisse wirkliche Transformationen der Spielkultur widerspiegeln oder ob sie Artefakte von Stichprobenprotokollen oder Selbstauskünften sind. Nichtsdestotrotz macht uns die skizzierte soziale Prägkraft der Computerspielwelten während der COVID-19-Pandemie allerdings klar, dass die Faszination hinter Videospiele weit wirkmächtiger ist, als wir bisher annahmen. Denn die Corona-Pandemie fungiert(e) als ein Schlüsselereignis, dass die öffentliche Wahrnehmung, soziale Bedeutung und politökonomischen Kontexte digitaler Spiele sowie individuelle Spielpraktiken nicht nur kurzfristig, sondern auch langfristig – und das in einem globalen Maßstab – ändert. Es steht noch aus, das Zusammenwirken der verschiedenen Kontexte und Faktoren bei diesem Prozess empirisch zu rekonstruieren. Der analytische Rückbezug auf das Konzept der Prägkräfte hilft allerdings dabei, die wechselseitige Verwobenheit von Medien und Lebenswelt genauer bestimmen zu können.

## Literatur

- Amin, Kritika P./Griffiths, Mark D./Dsouza, Deena D. (2020): Online gaming during the COVID-19 pandemic in India: Strategies for work-life balance. In: *International Journal of Mental Health and Addiction* 20, S. 296-302. <https://doi.org/10.1007/s11469-020-00358-1>.
- Apperley, Tom (2010): *Gaming rhythms: Play and counterplay from the situated to the global*. Amsterdam: Institute of Network Cultures.
- Ballard, Mary. E./Spencer, Michael T. (2022): Importance of social videogaming for connection with others during the COVID-19 pandemic. In: *Games and Culture, Online First*, S. 1-14. <https://doi.org/10.1177/15554120221090982>.
- Barr, Matthew/Copeland-Stewart, Alicia (2022): Playing video games during the COVID-19 pandemic and effects on players' well-being. In: *Games and Culture* 17, 1, S. 122-139. <https://doi.org/10.1177/15554120211017036>.
- Bitkom (2021): *Halb Deutschland spielt Video- oder Computerspiele*. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Halb-Deutschland-spielt-Video-oder-Computerspiele> [Zugriff: 21.10.2022].
- Bitkom (2022): *Kinder und Jugendliche spielen über zwei Stunden pro Tag Video- und Computerspiele*. <https://www.bitkom.org/Presse/Presseinformation/Kinder-Jugendliche-ueber-zwei-Stunden-taeglich-Video-Computerspiele> [Zugriff: 21.10.2022].
- Caillois, Roger (1982): *Die Menschen und die Spiele. Maske und Rausch*. Frankfurt a.M.: Ullstein (Deutsche Erstauflage: 1958).
- Couldry, Nick/Hepp, Andreas (2017): *The mediated construction of reality*. Cambridge: Polity.

- Domahidi, Emese/Breuer, Johannes/Kowert, Rachel/Festl, Ruth/Quandt, Thorsten (2018): A longitudinal analysis of gaming- and non-gaming-related friendships and social support among social online game players. In: *Media Psychology* 21, 2, S. 288-307. <https://doi.org/10.1080/15213269.2016.1257393>.
- Elmezeny, Ahmed/Wimmer, Jeffrey (2018): Games without frontiers: A framework for analyzing digital game cultures comparatively. In: *Media and Communication* 6, 2, S. 80-89. <https://doi.org/10.17645/mac.v6i2.1330>.
- Emmerich, Katharina/Krehhov, Andrey/Krüger, Jens (2020): „Pls Uninstall“: On the Interplay of the COVID-19 pandemic and toxic player behavior in competitive gaming. In: *Extended Abstracts of the 2020 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play (CHI Play '20)*, 2.-4. November 2020, S. 224-228. <https://doi.org/10.1145/3383668.3419896>.
- Gabbiadini, Allesandro/Baldissarri, Cristina/Durante, Federica/Valtorta, Roberta Rosa/De Rosa, Maria/Gallucci, Marcello (2020): Together apart: The mitigating role of digital communication technologies on negative affect during the COVID-19 outbreak in Italy. In: *Frontiers in Psychology* 11, Article 554678. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.554678>.
- Günzel, Stephan (2011): „In Real Life“ – Zum Verhältnis von Computerspiel und Alltag. In: Fromme, Johannes/Iske, Stefan/Marotzki, Winfried (Hrsg.): *Medialität und Realität. Zur konstitutiven Kraft der Medien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 159-176.
- Hepp, Andreas (2013a): *Medienkultur. Die Kultur mediatisierter Welten*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2. überarb. Aufl.
- Hepp, Andreas (2013b): Die kommunikativen Figurationen mediatisierter Welten: Zur Mediatisierung der kommunikativen Konstruktion von Wirklichkeit. In: Keller, Rainer/Knoblauch, Hubert/Reichert, Jo (Hrsg.): *Kommunikativer Konstruktivismus. Theoretische und empirische Konturen eines neuen wissenssoziologischen Ansatzes*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 97-120.
- Huizinga, Johan (1986): *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Hamburg: Rowohlt (Original: 1938).
- ISFE (2020): *Video gaming during Covid-19 lockdown (A Ipsos Mori Q1-Q2 report)*. <https://www.isfe.eu/publication/video-gaming-during-covid-19-lockdown-a-ipsos-mori-q1-q2-report/> [Zugriff: 21.10.2022].
- King, Daniel L./Delfabbro, Paul H./Billieux, Joel/Potenza, Marc N. (2020): Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. In: *Journal of Behavioral Addictions* 9, 2, S. 184-186. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>.
- Ko, Chih-Hung/Yen, Ju-Yu (2020): Impact of COVID-19 on gaming disorder: Monitoring and prevention. In: *Journal of Behavioral Addictions* 9, 2, S. 187-189. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00040>.
- Krotz, Friedrich (2001): *Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Der Wandel von Alltag und sozialen Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Krotz, Friedrich (2007): *Mediatisierung. Fallstudien zum Wandel von Kommunikation*. Wiesbaden: Springer.

- Krotz, Friedrich (2009): Computerspiele als neuer Kommunikationstypus: Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2. Aufl., S. 25-40.
- Lampert, Claudia/Schwinge, Christiane/Kammerl, Rudolf/Hirschhäuser, Lena (2012): Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte. Düsseldorf: Landesanstalt für Medien (LfM).
- Marston, Hannah R./Kowert, Rachel (2020): What role can videogames play in the COVID-19 pandemic? In: Emerald Open Research 2, Article 34. <https://doi.org/10.35241/emeraldopenres.13727.2>.
- Mäyrä, Frans (2008): An introduction to game studies: Games in culture. London: Sage.
- Meriläinen, Mikko (2022): Pandemic rhythms: Adults' gaming in Finland during the spring 2020 COVID-19 restrictions. In: Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, Online First, S. 1-20. <https://doi.org/10.1177/13548565221077582>.
- Meyer, Jacob/McDowell, Cilian/Lansing, Jeni/Brower, Cassandra/Smith Lee/Tully Marc/Hring, Matthew (2020): Changes in physical activity and sedentary behavior in response to COVID-19 and their associations with mental health in 3.052 US adults. In: International Journal of Environmental Research and Public Health 17, 18. <https://doi.org/10.3390/ijerph17186469>.
- Nebel, Steve/Ninaus, Manuel (2022): Does playing apart really bring us together? Investigating the link between perceived loneliness and the use of video games during a period of social distancing. In: Frontiers in Psychology 13, 683842. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.683842>.
- Nielsen (2020): 3, 2, 1 Go! Video gaming is at an all-time high during COVID-19. <https://www.nielsen.com/insights/2020/3-2-1-go-video-gaming-is-at-an-all-time-high-during-covid-19/> [Zugriff: 21.10.2022].
- Pearce, Katy E./Yip, Jason C./Lee, Jin Ha/Martinez, Jesse J./Windleharth, Travis W./Bhattacharya, Arpita/Li, Qisheng (2022): Families playing animal crossing together: coping with video games during the COVID-19 pandemic. In: Games and Culture 17, 5, S. 773-794.
- Perks, Matthew E. (2020): Self-isolated but not alone: Community management work in the time of a pandemic. In: Leisure Sciences 43, 1-2, S. 177-183. <https://doi.org/10.1080/01490400.2020.1773999>.
- Poletti, Michele/Raballo, Andrea (2020): Letter to the editor: Evidence on school closure and children's social contact: Useful for coronavirus disease (COVID-19)? In: Eurosurveillance 25, 17, Article 2000758. <https://doi.org/10.2807/1560-7917.ES.2020.25.17.2000758>.
- Possler, Daniel (2021): Videospiele in der Pandemie: Mehr als Sucht und Flucht. <https://netzpolitik.org/2021/videospiele-in-der-pandemie-mehr-als-sucht-und-flucht/> [Zugriff: 21.10.2022].

- Simon, Bart (2006): Beyond cyberspatial flaneurie: On the analytic potential of living with digital games. In: *Games and Culture* 1, 1, S. 62-67.
- Silverstone, Roger (1999): *Why study the media?* London: Sage.
- Vuorre, Matti/Zendle, David/Petrovskaya, Elena/Ballou, Nick/Przybylski, Andrew (2021): A large-scale study of changes to the quantity, quality, and distribution of video game play during a global health pandemic. In: *Technology, Mind, and Behavior* 2, 4. <https://doi.org/10.1037/tmb0000048>.
- Wimmer, Jeffrey (2013): *Massenphänomen Computerspiele. Soziale, kulturelle und ökonomische Aspekte.* Konstanz: UVK.
- Yee, Andrew Z.H./Sng, Jeremy R.H. (2022): Animal crossing and COVID-19: A qualitative study examining how video games satisfy basic psychological needs during the pandemic. In: *Frontiers in Psychology* 13, 800683. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.800683>.
- Zhu, Lin (2020): The psychology behind video games during COVID-19 pandemic: A case study of Animal Crossing: New Horizons. In: *Human Behavior and Emerging Technologies* 3, 1, S. 157-159. <https://doi.org/10.1002/hbe2.221>.

## Games

- Animal Crossing: New Horizons (2020): Nintendo/Nintendo EPD (Aya Kyogoku). Nintendo Switch.
- Call of Duty-Reihe (seit 2003): Infinity Ward, Teyarch, Sledgehammer Games u.a./Activision. Windows u.a.
- Fortnite (2017): Epic Games/Epic Games, Gearbox Publishing, Windows u.a.
- Minecraft (seit 2009): Mojang Studios u.a./Mojang Studios, Microsoft Studios, SCEI. Windows u.a.