UNIVERSITÄT AUGSBURG
Universitätsbibliothek

OPEN ACCESS
OPUS AUGSBURG

Wie wirken Computerspiele?

Jeffrey Wimmer

Angaben zur Veröffentlichung / Publication details:

Wimmer, Jeffrey. 2013. “Wie wirken Computerspiele?” In *50 Jahre DGPuK: Fragen, Antworten*, edited by Mike S. Schäfer and Inga Schlichting, 94–95. Eichstätt: Deutsche Gesellschaft für Publizistik-und Kommunikationswissenschaft e.V. (DGPuK).

Nutzungsbedingungen / Terms of use:

licgercopyright

Dieses Dokument wird unter folgenden Bedingungen zur Verfügung gestellt: / This document is made available under these conditions:
Deutsches Urheberrecht
Weitere Informationen finden Sie unter: / For more information see:
https://www.uni-augsburg.de/de/organisation/bibliothek/publizieren-zitieren-archivieren/publiz/

38

Wie wirken Computerspiele?

Computerspiele sind längst kein Randphänomen mehr, sondern fester Bestandteil des Alltags vieler Menschen. Öffentlich debattiert werden vor allem ihr mögliches sucht- und gewaltförderndes Potenzial und ihr ökonomischer Stellenwert.

Die im digitalen Spiel stattfindenden Informations- und Kommunikationsprozesse gehen über reine „Mensch-Maschine-Interaktionen" hinaus. Spiele sind nicht nur Unterhaltungsmedien, sondern auch soziale Kommunikationsmedien. Aufgrund ihrer Interaktivität und ihrer ungeheuren Sogwirkung nehmen Computerspiele in der Lebenswelt ihrer Spieler oft einen großen Stellenwert ein. Viele Spieler finden in der digitalen Welt eine soziale Gemeinschaft, mit der sie sich identifizieren können. Die Regeln und Rituale dieser Gemeinschaft können auch ihr kommunikatives Handeln prägen. Das gilt zum Beispiel für ihr Zeitgefühl, die Steuerung ihrer Aufmerksamkeit oder das Empfinden von Emotionen. Es ist daher plausibel anzunehmen, dass sich die Formen von Amüsements sowie soziale Prozesse, wie z.B. die Bildung von (Spiel-)Gemeinschaften, durch deren Digitalisierung langfristig ändern können.

Schlüsselereignisse wie die Amokläufe an der Columbine High School in Littleton (USA) 1999, am Erfurter Gutenberg-Gymnasium 2002 oder an einer Realschule in Emsdetten 2006 rücken die Frage nach der Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen immer wieder in den medialen Fokus – und damit auch auf die politische Agenda. Schließlich waren die jugendlichen Täter angeblich begeisterte Spieler von so genannten First-Person-Shootern wie Doom, Quake oder Counter-Strike, deren Nutzung die Gewaltakte regelrecht entfacht habe.

Gewalthaltigen Computerspielen werden also mitunter sehr negative Effekte zugerechnet. Die Kommunikationswissenschaft hingegen untersucht Computerspiele als komplexen – und damit auch ambivalent zu bewertenden – Interaktionsprozess zwischen den Spielinhalten und dem Alltagsleben der Spieler. Die Effekte von Gewaltdarstellungen in Computerspielen können vor diesem Hintergrund nicht auf einfache Ursache-Wirkungs-Zusammenhänge reduziert werden. Vielmehr müssen Forscher die Effekte auf verschiedenen analytischen Dimensionen untersuchen. Dazu greifen sie häufig auf das so genannte „Transfermodell" von Jürgen Fritz zurück. Es thematisiert die Austauschprozesse zwischen medialer und realer Welt und distanziert sich von generellen Aussagen über die Wirkung von Computerspielen, da es sowohl die individuelle Sozialisation und aktuelle Lebenslage der Spieler als auch das spezifische Anregungspotenzial des Computerspiels berücksichtigt.

Ob und inwiefern die virtuellen und realen Handlungen eines Spielers sich gegenseitig stimulieren, hängt demnach von einer Reihe von Faktoren ab: Im Sinne einer „Strukturellen Kopplung" gleicht der Nutzer die Angebote

eines Computerspiels mit seinen Erwartungen ab. Wie diese Anforderungen an das Spiel aussehen, hängt vom jeweiligen Lebenskontext ab. Individuelle Vorlieben, Persönlichkeitsmerkmale oder konkrete Lebenssituationen können dazu führen, dass Spieler bestimmte Computerspiele bevorzugen. So kann eine Vorliebe für Fußball auch zur Nutzung einer Fußball-Simulation führen. Und man weiß auch, dass gewalttätigere Personen eher dazu neigen, gewalthaltige Computerspiele zu spielen. Virtuelle Handlungen sind demnach eher durch die reale Lebenswelt beeinflusst als anders herum.

Will man die Wirkung von Computerspielen analysieren, muss man also das gesamte Lebensumfeld der Spieler und die Integration der Computerspiele in ihr Alltagshandeln in den Blick nehmen. Es greift zu kurz, sich auf die Analyse einzelner Spielsituationen und spezifischen Spielverhaltens zu beschränken, um allgemeingültige Aussagen treffen zu können.

Jeffrey Wimmer, Technische Universität Illmenau

Ereignisse wie der Amoklauf am Erfurter Gutenberg-Gymnasium 2002 rücken die Frage nach der Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen in den Fokus. Die Zusammenhänge sind jedoch komplex. Die Forschung belegt, dass gewalttätigere Personen eher dazu neigen, gewalthaltige Computerspiele zu spielen.

🕮 Wo kann man das nachlesen?

Fritz, J. (2011). Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten. Berlin: Vistas.

Krotz, F. (2009). Computerspiele als neuer Kommunikationstypus: Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten. In Quandt, T., Wimmer, J. & Wolling, J. (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames (2. Aufl.). Wiesbaden: VS, S. 25-40.