



Nikolaos Kyriakidis:

Fun, Anyone!? Jugendliche Sozialisation und die Faszinationskraft von Video- und Computerspielen.
 Berlin/London/Paris 2005:
 Europäischer Universitäts-
 verlag. 165 Seiten,
 19,90 Euro

Fun, Anyone!?

Worauf basiert die Faszinationskraft von Computerspielen? Nikolaos Kyriakidis will mit einer empirischen Studie herausfinden, ob „die Nutzung von Bildschirmspielen in einem Zusammenhang zu den sozialisationsspezifischen Bedürfnissen Jugendlicher stehen kann und ob sie dazu beitragen kann, sozialisationsspezifische Bedürfnisse medial zu befriedigen“ (S. 6).

Eingebettet ist die vorliegende Studie in einen theoretischen Teil, der sich mit dem Sozialisationsprozess von Jugendlichen, der Bedeutung der Medien in diesem Prozess und mit spiel- und kommunikationswissenschaftlichen Ansätzen beschäftigt. Auch für Laien auf dem Gebiet der Computerspiele eröffnet sich so ein umfassender Blick auf die Besonderheiten der Computerspielrezeption von Jugendlichen. Dabei geht Kyriakidis sowohl auf die Entwicklungsphasen von Jugendlichen als auch auf die spezifischen Eigenschaften des Mediums Computerspiel ein. Auf Seiten der jugendlichen Nutzer finden besonders die Aspekte des zunehmenden Leistungsdrucks und des adäquaten Umgangs damit Beachtung („Coping“, S. 24 ff.), auf der Medienseite ist beispielsweise die Interaktivität von besonderer Bedeutung. Um mehr über „Nutzungsgewohnheiten und Aneignungsstile“ (S. 76) von Jugendlichen zu erfahren, befragte der Autor 274 Schüler im Alter von 13 bis 17 Jahren mittels einer anonymen schriftlichen Befragung. Abgedeckt werden dabei die Themenbereiche Mediennutzung, Medienwichtigkeit, Spielhäufigkeit, Spielort, vorhandene

Ausstattung, Spielgewohnheiten, Einstellungen und mehr. Kyriakidis ging anfangs davon aus, dass besonders Bildungsunterschiede zu Differenzen in Nutzung und Einstellung (z. B. „Third-Person-Effect“) führen könnten. Nach einer ersten Auswertung stellte er jedoch fest, dass nur partielle Unterschiede zwischen Hauptschülern und Gymnasiasten zu verzeichnen waren, hingegen deutliche geschlechtsspezifische. Hinsichtlich einer durchaus zu erwartenden und bekannten geschlechtsspezifischen Computer- und Computerspielnutzung verwundert es etwas, wenn Kyriakidis dazu erklärt, dass sich diese Unterschiede „als grundlegend verschieden [erwiesen] und [...] die Erwartungen des Untersuchungsleiters deutlich [übertrafen]“ (S. 86). Einige der Ergebnisse der Studie sollen im Folgenden dargestellt werden. Männliche Jugendliche weisen eine signifikant höhere Spielhäufigkeit als Mädchen auf. Während rund 86 % der Jungen mindestens einmal pro Woche am Computer spielen, sind es nur rund 25 bis 30 % der Mädchen. Auch der Nutzungsmodus ist geschlechtsspezifisch: Mädchen spielen öfter mit Freunden, aber nicht vernetzt (via LAN oder Internet), Jungen befinden sich eher allein vor dem Computer, schätzen aber das vernetzte Spielen. Auch bei den Genrevorlieben zeigen sich deutliche geschlechtsspezifische Unterschiede: Jungen bevorzugen laut der Studie Ego-Shooter, Action-Adventures, Sport- und Rennspiele, Mädchen eher Aufbaustrategiespiele, Denkspiele, Jump-n'-Run-Spiele und ebenfalls Rennspiele. Abschließend stellt der Autor fest, dass seine eingangs gestellte Forschungsfrage positiv

zu beantworten ist – zumindest hinsichtlich männlicher Jugendlicher. Denn Computerspiele leisten eine sozialisationsspezifische Bedürfnisbefriedigung, sie knüpfen an Aktivitäten und Interessen an, die aus den altersspezifischen Individuations- und Integrationsprozessen entstehen. So helfen sie, mit Konflikten umzugehen und diese zu reduzieren (S. 142). Dies trifft jedoch nicht auf weibliche Jugendliche zu. Kyriakidis dazu: Es wird deutlich, dass „der spielkonstituierende Aspekt der interaktiven Teilnahme verbunden mit permanenten Misserfolgsandrohungen das Bildschirmspiel zu einem Stressor macht, der weibliche Jugendliche – ganz im Gegensatz zu männlichen – definitiv abschreckt“ (S. 143). Kritisch muss hier angemerkt werden, dass die tatsächlichen Gründe der Nichtnutzung durch Mädchen mit der vorliegenden Studie letztendlich nicht beantwortet werden können. Die Gründe können ebenso in der nicht vorhandenen technischen Ausstattung oder in den oft fehlenden inhaltlichen Anknüpfungspunkten vieler Computerspiele liegen. Eine Reduzierung auf geschlechtsspezifische intrinsische Vorlieben wie den „Jäger- und Sammlerinstinkt“ von Jungen und Männern (vgl. S. 127) greift deutlich zu kurz und stützt sich auf eine problematische Argumentation. Für die Leser von *Fun, Anyone!?* bleibt so festzustellen, dass sie mit dem Buch einen kompakten Überblick und eine Einführung in die Nutzungs- und medien-spezifischen Besonderheiten von Computerspielen erhalten, die Ergebnisinterpretation der Studie ist jedoch mit Vorsicht zu genießen.