



**Christoph Klimmt:**  
*Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote.* Köln 2006: Herbert von Halem Verlag. 228 Seiten mit 13 Abb. u. 13 Tab., 29,00 Euro

## Computerspielen als Handlung

Die Popularität von Computerspielen ist seit einigen Jahren ein vieldiskutiertes Phänomen, das häufig grundsätzliche Fragen aufwirft: Warum spielen wir Computerspiele? Was ist das Faszinierende an ihnen? Warum machen sie Spaß? Christoph Klimmt beleuchtet diese Grundsatze-debatte in seiner Dissertationsschrift aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive, sein handlungstheoretisches Modell fußt auf der Theorie der medialen Unterhaltung. Computerspiele versteht der Autor dabei als Prozess, auf dessen verschiedenen Ebenen unterschiedliche Mechanismen der Unterhaltung zum Tragen kommen. Die Unterhaltungsmechanismen leitet Klimmt aus den von Dolf Zillmann entwickelten Unterhaltungstheorien (*Mood-Management-Theory*, *Affective-Disposition-Theory*, *Excitation-Transfer-Theory*) ab und erweitert diese für die Anwendung auf interaktive Medien. Zwei Explorationsstudien sollen seine Thesen verifizieren. Ob die ausgearbeitete Unterhaltungstheorie die Popularität von Medien hinreichend erklären kann, sei hier dahingestellt, doch die drei dominanten Mechanismen des Erlebens beim Computerspielen – *Selbstwirksamkeitsmechanismus*, *Spannung und Lösung* und *simulierte Lebenserfahrung* (S. 75 ff.) – stellen einen interessanten Ansatz dar, die Funktionsweise der Computerspielrezeption besser zu verstehen; sie sollen im Weiteren kurz ausgeführt werden: Der *Selbstwirksamkeitsmechanismus* greift auf der unteren Ebene des Spielprozesses. Die Spieler erkennen die Auswirkung ihres Handelns unmittel-

bar: „Die Wirkung jeder einzelnen eigenen Handlung ist eindeutig wahrnehmbar“ (S. 76). Im Gegensatz zu anderen Erklärungsmodellen, welche die Faszination an Computerspielen mit Kontrollmacht oder Bewältigungsmacht beschreiben, handelt es sich hierbei um ein wertfreies Erleben. Denn die Wirkung des eigenen Tuns zeigt sich auch dann, wenn dieses nicht von Erfolg, sondern von Misserfolg gekrönt ist – allein das eigenwirksame Handeln induziert „angenehmes Erleben“ (S. 80).

*Spannung und Lösung* greift auf der zweiten Ebene des Spielprozesses und bezeichnet die Ziele und Erwartungen der Spieler bzw. Handlungsanforderungen an die Spieler. Dabei kann sich die Handlungsanforderung als Notwendigkeit (das Auslassen einer Handlung führt zum vorzeitigen Ende des Spiels) oder als Möglichkeit darstellen (die Handlung ermöglicht es, Neues zu entdecken). Spannend ist hier für den Spieler, ob die Handlungsanforderung erfüllt werden kann oder nicht, die Auflösung der Spannung mündet je nach Erfolg in Frustration oder Langeweile, in euphorische Freude oder Stolz. Dabei spielt auch die Eigeneinschätzung der Spieler eine wichtige Rolle für das Unterhaltungserleben.

Schließlich kommt auf der dritten Ebene des Spielprozesses die *simulierte Lebenserfahrung* zum Tragen, die den Spielern bestimmte Handlungsrollen nahe legt, die innerhalb eines Spiels angenommen werden können. Die Übernahme einer Handlungsrolle ermöglicht den Spielern ein rasches Verständnis für Ziele und Aufgaben innerhalb eines Spiels, die sich aus einer stereotypen Rolle heraus

bedingen (z. B. Soldat). Gleichzeitig stellt die Übernahme von außergewöhnlichen Handlungsrollen eine positive und unterhaltsame Erfahrung für die Spieler dar (vgl. S. 98 ff.).

Trotz einiger methodisch-praktischer Beschränkungen konnten die beiden anschließenden Explorationsstudien Klimmths Konzept der drei Mechanismen des Rezeptionserlebens untermauern. Allerdings muss hier einschränkend erwähnt werden, dass die Studien nur die beiden letztgenannten Mechanismen untersuchen. So bleiben hinsichtlich des Gesamtmodells noch einige Fragen offen, was vom Autor auch selbstkritisch festgestellt wird (vgl. S. 161 ff.). Insgesamt jedoch zeigt sich die Debatte wenig interdisziplinär, da der theoretische Rahmen auf die Diskussion einiger weniger Autoren aus einem eng gefassten kommunikationswissenschaftlichen Bereich beschränkt bleibt. So kommen bei der Lektüre des gesamten Buches wahrscheinlich besonders die Anhänger einer kommunikationswissenschaftlich geprägten Unterhaltungstheorie auf ihre Kosten. Allen anderen seien Klimmths Ausführungen der Rezeptionsprozesse beim Computerspielen wärmstens ans Herz gelegt.

Susanne Eichner