



**Jeffrey Wimmer:**  
*Massenphänomen Computerspiele.*  
 München/Konstanz 2013: UVK. 204 Seiten,  
 29,99 Euro

## Massenphänomen Computerspiele

Computerspiele sind mittlerweile allgegenwärtig, und es sind nicht mehr die Jugendlichen, die spielen, sondern auch Kinder und Erwachsene. Grund genug, sich einmal grundsätzlich mit dem „Massenphänomen Computerspiele“ auseinanderzusetzen. Dem widmet sich Jeffrey Wimmer, Juniorprofessor für sozialwissenschaftliche Aspekte digitaler Spiele und virtueller Welten an der TU Ilmenau. Eigentlich handelt das Buch von digitalen Spielen, doch weil der Begriff „Computerspiele“ geläufig ist, verwendet der Autor ihn als Sammelbegriff. Wer sich beim Stichwort „Computerspiele“ einfach nur vorstellt, dass jemand am Rechner sitzt und in der Virtualität versinkt, hat die Vielfalt der spielerischen Tätigkeiten in der digitalen Welt noch nicht erlebt. „Computerspiele [sind] daher immer auch als ein transmediales Phänomen zu verstehen, denn sie hängen nicht von einer konkreten Darstellungsform (Bild oder Text), einem spezifischen Medium oder der konkreten Spielerkonstellation ab“ (S. 13 f.). Die derzeit populärste Variante sind Onlinespiele. Dabei unterscheidet der Autor zwischen Spielen im oder über das Internet bzw. mithilfe des Computers oder eben mit dem Computer. Im ersten Fall ist „der Spielort ein digitaler Raum“ (S. 16), im zweiten dient das Internet lediglich dazu, die Spieler miteinander zu verbinden. Neben diesen definitorischen Klarstellungen geht Wimmer auch auf die Geschichte und Genres von Computerspielen und auf die Onlinespielwelten ein.

Das Buch gliedert sich in vier Kapitel. Neben dem grundlegenden ersten Kapitel mit den

Definitionen und der Geschichte geht der Autor in den weiteren Kapiteln auf Computerspieler und Computerspielen, auf die Wirkung von Computerspielen und schließlich auf die Computerspielindustrie ein. Interessant sind seine Ausführungen zu den verschiedenen Spielformen. So unterscheidet er bei Onlinespielen zwischen Arbeit (gekennzeichnet durch entlohntes Handeln), Game (gekennzeichnet durch regelbasiertes Handeln), Play (gekennzeichnet durch zweckfreies Tun) sowie Sport (gekennzeichnet durch leistungsorientiertes Handeln). Diese verschiedenen Formen werfen die Frage auf: „Wer spielt wann was warum?“ (S. 46). Letztendlich spielt der Aspekt der Unterhaltung eine große Rolle, auch wenn andere Motive den Spieler leiten. Um ein Spiel als Unterhaltung wahrzunehmen, „muss ein Gleichgewicht zwischen den Handlungsanforderungen des Spiels und den eigenen Fähigkeiten bestehen“ (S. 59). Ansonsten ist der Spieler frustriert oder gelangweilt. Der Autor weist zudem darauf hin, dass die Mehrheit der Computerspieler „nicht überwiegend allein“ spielt (S. 66). Computerspiele sind demzufolge soziale Spiele.

In Bezug auf die Wirkung von Computerspielen, insbesondere im Hinblick auf Gewalt, stellt Wimmer fest, „dass die Analyse der Wirkung gewalthaltiger Computerspiele nur sinnvoll ist, wenn sie das gesamte Lebensumfeld der Spieler und deren Integration der Computerspiele in ihr Alltagsleben in den Blick nimmt und sich eben nicht auf einzelne Spielsituationen und spezifisches Spielverhalten beschränkt“ (S. 91). Computerspielen allein kann keine starke Wirkung unterstellt werden, in ihnen kommen „auch stets ge-

ellschaftliche und individuelle Bedürfnisse, Interessen und Konflikte zum Ausdruck“ (S. 92). Wimmer weist auch darauf hin, dass exzessives Computerspielen nicht automatisch zur Sucht wird. Die Grenze zwischen exzessivem und süchtigem Verhalten sei schwer zu ziehen (vgl. S. 95). Generell weist der Autor Computerspielen einen sozialen Wert zu. Dabei stellt er allerdings auch fest, dass in den Spielen oft Genderstereotype verwendet werden, aber auch stereotype Gewalt. Dazu finden jedoch kaum regulatorische und wissenschaftliche Debatten statt. „Im Bereich der Regulation ist vor allem darauf hinzuweisen, dass eine über den Jugendschutz hinausgehende bzw. gestaltende Form von Computerspielpolitik noch in den Kinderschuhen steckt, da sich ein Großteil der Debatte allein um die Zulassung gewalthaltiger Inhalte dreht“ (S. 121). Eine Analyse des Phänomens kann nach Wimmer auf vier Ebenen stattfinden: 1) Merkmale des Spiels (Medienprodukt), 2) Merkmale der Spieler (Mediennutzung), 3) die soziale Einbettung (Spielsystem) und 4) der Kontext der Spielkultur (vgl. S. 153). Für die Zukunft sollte sich nach Auffassung des Autors die Forschung mehr um die ethischen Implikationen der Spiele kümmern.

Das Buch ist unbedingt zur Lektüre zu empfehlen. Nirgendwo sonst finden geneigte Leserinnen und Leser einen ebenso umfassenden wie lesenswerten Überblick über das „Massenphänomen Computerspiele“.

Prof. Dr. Lothar Mikos