

Das Porträt: Jeffrey Wimmer

Alexander Grau



Jeffrey Wimmer ist ein medienwissenschaftlicher Quereinsteiger. Sein Studium führte ihn von der klassischen Soziologie über die Public Relations zur Medienforschung. In seinen ersten Arbeiten befasste sich Wimmer mit dem Phänomen der Gegenöffentlichkeit. Während seiner Juniorprofessur an der TU Ilmenau erforschte er intensiv

die Nutzung von Computerspielen und die Wirkung, die diese Spiele auf das Weltbild ihrer Nutzerinnen und Nutzer haben. Seit Oktober 2016 ist Wimmer Professor für Kommunikationswissenschaft mit Schwerpunkt „Medienrealität“ an der Universität Augsburg.

Wie viele moderne Universitätsbauten, so stellt auch die Universität Augsburg besondere Herausforderungen an die kryptografischen Fähigkeiten und den Orientierungssinn ihrer Besucher. Treppenhäuser enden im Nichts oder einem entzückenden Panoramablick über den Campus, Fahrstühle bedienen nicht alle Etagen und Aufgänge sind widersinnig, dafür aber farbenfroh durchbuchstabiert.

Hat man schließlich alle Hindernisse zeitgenössischer Raumplanungspsychologie überwunden und betritt das Büro von Jeffrey Wimmer, empfängt einen jedoch helle Übersichtlichkeit. Wimmer nutzt seinen Raum erst seit wenigen Wochen und befindet sich noch in der Phase des Einzugs – seine neue Professur in Augsburg hat er offiziell am 1. Oktober 2016 angetreten.

Von Nürnberg nach Bangalore nach Buenos Aires

Wimmer ist gebürtiger Regensburger. Doch der eigentlich nicht sehr weite Weg von der Oberpfalz ins bayerische Schwaben führte den Wissenschaftler u. a. über Bangalore und Buenos Aires und von der Soziologie zu den Medienwissenschaften. Die erste Etappe dabei war Nürnberg. Dort ging Wimmer nicht nur zur Schule, sondern begann auch sein Studium an der Wirtschafts- und Sozialwissenschaftlichen Fakultät, der ehemaligen Hochschule für Wirtschafts- und Sozialwissenschaften, an der u. a. Ludwig Erhard studiert und gelehrt hat.

„Das war und ist ein wichtiger Standort“, würdigt Wimmer seine Alma Mater, „Oliver Quiring, der jetzige Präsident der DGpuK [Deutsche Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft, Anm. d. Red.], war damals dort, und Winfried Schulz, bei dem ich Hilfskraft war, hatte dort jahrelang eine Professur.“

Da Wimmer sich während seines Studiums intensiv mit Fragen der Entwicklungssoziologie beschäftigte, ergab sich für ihn die Möglichkeit, mithilfe des DAAD [Deutscher Akademischer Austauschdienst, Anm. d. Red.] ins Ausland zu gehen. Sein erster Forschungsaufenthalt führte ihn nach Indien. Thema seiner Diplomarbeit: *Der Einfluss der Computerindustrie auf die Stadtentwicklung von Bangalore*, dem Silicon Valley des Subkontinents.

„Das war natürlich hochinteressant, zumal ich selbst für die Menschen vor Ort als ausländischer Student ein Außerirdischer war“, erklärt Wimmer. Noch unter britischer Herrschaft begann während der 1940er-Jahre in Bangalore der Aufbau einer Flugzeugindustrie, später folgten weitere Technologie- und Forschungseinrichtungen. Seit den 1990er-Jahren wurde die Stadt dann konsequent zum IT-Mekka ausgebaut, fast jeder einschlägige internationale Konzern hat dort seine Zentrale – von Amazon, IBM und Cisco bis zu SAP, Novell oder McAfee.

„Die Informatiker“, erzählt Wimmer, „wohnen und arbeiten weit draußen in Satellitenstädten, und man hat nicht den Eindruck, dass das irgendwann organisch zusammenwächst. Das sind zwei getrennte Welten.“

Nach dem Abschluss seiner Diplomarbeit zog es den Soziologen an das andere Ende der Welt, nach Argentinien: Dort untersuchte er im Rahmen einer Forschungsarbeit die Transition von einer Diktatur hin zu einer Demokratie. „Das war großartig“,

»Man muss sich klarmachen, dass das multidimensionale Begriffe sind, dass man also von Öffentlichkeiten und Gegenöffentlichkeiten sprechen muss.«

erinnert sich Wimmer, „1996 galt Buenos Aires als die alternative Version von New York. Da war sehr viel los, rund um die Uhr Betrieb, man konnte um 3:00 Uhr früh ein Steak essen gehen oder ins Kino.“ Die Ausschreitungen und Demonstrationen, die das Land ab 1998 erschütterten, seien damals für ihn noch unvorstellbar gewesen.

Beide Forschungsprojekte, sowohl das stadtsoziologische in Bangalore als auch das eher politologische in Buenos Aires, hatten mit Medien nur am Rande zu tun, auch nicht als Analysekategorie. „In beiden Studien tauchen Medien bestenfalls als Randbedingungen gesellschaftlichen Wandels auf.“

Öffentlichkeiten und Gegenöffentlichkeiten

Wimmers Zugang zu den Medien erfolgte zunächst indirekt und war durch zwei Faktoren bestimmt, die ihn, wie er selbst betont, stark geprägt haben: seine Zeit als Hilfskraft bei dem Kommunikationswissenschaftler Winfried Schulz, der damals ein DFG-Projekt zur Berichterstattung über Kanzlerkandidaten leitete, und seine Arbeit bei Radio Z, einem linksalternativen freien Radiosender in Nürnberg, bei dem Wimmer eine eigene Musiksendung hatte.

Nach seinem Studienabschluss bekam Wimmer das Angebot, in Nürnberg an dem Lehrstuhl für Soziologie zu arbeiten. Zugleich aber war am Lehrstuhl für Public Relations des damaligen Instituts für Zeitungswissenschaften der Ludwig-Maximilians-Universität München eine Mitarbeiterstelle ausgeschrieben. „Ich habe einfach nach neuen Erfahrungen gesucht“, erinnert sich Wimmer, „mich beworben und hatte aufgrund meines soziologischen Hintergrundes das Glück, genommen zu werden.“

So ein durchaus wünschenswerter Quereinstieg sei heutzutage selten: „Das war damals ein Zeitfenster, das heute leider geschlossen ist, wo einem als Fachfremdem die Zeit gegeben wurde, sich in die Materie einzuarbeiten“, resümiert Wimmer mit leicht melancholischem Unterton. Allerdings habe ihm die fachliche und theoretische Nähe von Public Relations und Soziologie die Einarbeitung auch sehr erleichtert.

Es überrascht daher vielleicht nicht einmal, dass Jeffrey Wimmers Promotion quer zu seinem eigentlichen Arbeitsgebiet lag: Nicht Techniken der Beeinflussung der Öffentlichkeit behandelte seine Doktorarbeit, sondern die Bildung einer so genannten Gegenöffentlichkeit, also subkulturellen Strömungen, die sich der gängigen Sicht der Dinge widersetzen und alternative Angebote der Weltinterpretation machen.

»Gegenöffentlichkeit ist eine Möglichkeit, sich Ausdruck zu verschaffen, sich zu emanzipieren, und das haben nun auch die Konservativen für sich entdeckt.«

„Der Begriff ‚Gegenöffentlichkeit‘ war damals etwas verpönt, weil er normativ belegt war“, betont Wimmer. „Doch das waren damals die Jahre nach der Battle of Seattle, also den Protesten gegen die WTO-Konferenz 1999. 2001 kam es zu den Demonstrationen anlässlich des G-8-Gipfels in Genua. Mich hat damals interessiert, als was sich die Aktivisten verstehen. Machen die das aus politischen Gründen? Ist das ein Happening? Verstehen die sich tatsächlich als eine Gegenöffentlichkeit, ähnlich der Studentenbewegung der 1970er-Jahre?“

Mit dieser Fragestellung stand Wimmer damals an der Spitze der Forschung. Gab es in den 1990er- und 2000er-Jahren noch kaum empirisches Material zur Soziologie von Gegenöffentlichkeiten, so sind Studien zu „Counter Public Spheres“ und „Transnational Activism“ inzwischen etablierter Bestandteil soziologischer und kommunikationswissenschaftlicher Untersuchungen.

Wimmer ging es in seiner metaanalytischen Studie zunächst darum, Begriffe wie „Öffentlichkeit“ und „Gegenöffentlichkeit“ konzeptionell voneinander zu trennen. „Man muss sich klar machen“, erläutert der Wissenschaftler seinen Ansatz, „dass das multidimensionale Begriffe sind, dass man also von Öffentlichkeiten und Gegenöffentlichkeiten sprechen muss. In der traditionellen Kommunikationswissenschaft gab es immer nur *die* öffentliche Meinung, im Sinne einer durch Leitmedien gestalteten Öffentlichkeit.“

Die Dialektik der Gegenöffentlichkeit

Wie aktuell Wimmers Arbeit zur Gegenöffentlichkeit ist, wurde in den letzten Jahren in besonders überraschender Weise deutlich. War der Begriff „Gegenöffentlichkeit“ seit den 1970er-Jahren für linke Jugendbewegungen reserviert, so hat im Zuge der medialen Entwicklungen und politischen Auseinandersetzungen der jüngsten Vergangenheit eine Umdeutung stattgefunden. Die Öffentlichkeit und ihre Leitmedien werden nun als linksliberaler Mainstream und Establishment wahrgenommen, gegen die sich die Wut einer konservativen Gegenöffentlichkeit richtet.

„Gegenöffentlichkeit“, erklärt Wimmer, „ist eine Möglichkeit, sich Ausdruck zu verschaffen, sich zu emanzipieren, und das haben nun auch die Konservativen für sich entdeckt.“ Allerdings müsse man sich die Frage stellen, ob es sich hier tatsächlich um eine neue „Gegenöffentlichkeit“ handele. „Ist es wirklich so, dass wir in einem Zeitenwandel leben? Oder hatten wir diese Strömung

analytisch nie auf dem Schirm und plötzlich melden sie sich einfach nur zu Wort?“, fasst Wimmer die Problemlage zusammen. Diese neue Gegenöffentlichkeit würde häufig Menschen aktivieren, die zuvor an dem massenmedialen Diskurs überhaupt nicht teilgenommen haben, sich nun aber in Foren, Blogs und Kommentarspalten zu Wort melden.

„Auch die Wissenschaft hat einen starken Bias auf etwas. Wir tun uns daher schwer, Dinge zu untersuchen, die bisher nicht in unserem Raster waren“, gesteht Wimmer ein: „Wer meldet sich freiwillig zu solchen Panels, wer antwortet bei Telefonumfragen, wer ist bereit, bei Case-Studies mitzumachen? – All das verzerrt die wissenschaftliche Wahrnehmung.“

Und auch, wenn der Erfolg von rechten und linken Populisten nicht allein auf das Internet zurückzuführen sei, da dieses ja allen anderen Parteien ebenso zur Verfügung stünde, hätten die digitalen Medien dazu geführt, dass politische Kommunikation niedrigschwelliger geworden sei, wie Wimmer das umschreibt: „Informiert zu werden, teilzuhaben, Identität zu entwickeln, das alles ist jetzt ungleich leichter als noch vor 30 Jahren. Das ist das Phänomen, das wir in der Computerspielforschung ‚plug and play‘ nennen: anschalten und dabei sein. Das haben wir jetzt auch in der politischen Kommunikation.“

Hinzu komme, dass man eben nicht davon ausgehen könne, dass sich das Publikum für alles interessiere: „Die wollen maßgeschneiderte Sachen und finden das jetzt im Netz. Da hat sich auch etwas gewandelt im Publikumsverhalten in den letzten Jahren.“ Das sei selbst bei Studierenden so, die sich etwas über das breite Angebot gedruckter Tageszeitungen wunderten, da sie nur noch Onlineabos hätten.

Realität und virtuelle Welt

Ganz ähnliche Nutzungsmechanismen zeigen sich in dem zweiten großen Forschungsfeld Jeffrey Wimmers: den sozialwissenschaftlichen Aspekten von Computerspielen und virtuellen Welten.

Persönlich gespielt, erzählt Wimmer, habe er vor allem in den 1990er-Jahren als Student, etwa *Command & Conquer* oder *Doom*. Später dann habe er schon aus privaten Gründen weniger Zeit zum Spielen gehabt. „Ich bin auch nicht der typische Gamer, der alles spielt, was auf den Markt kommt“, betont der Wissenschaftler.

An der TU Ilmenau, wo Wimmer seit 2009 eine Juniorprofessur innehatte, erarbeitete er zusammen mit Kollegen die ersten repräsentativen Befragungen zur Nutzung von Onlinespielen wie etwa *World of Warcraft*. Ziel war es, die unterschiedlichen Kontexte solcher Spiele zu erhellen. „Ich folge da dem britischen Kulturkreislaufmodell von Paul du Gay, Stuart Hall und anderen, wonach kulturelle Artefakte durch unterschiedliche Kontexte bestimmt sind: etwa den Produktions-Kontext, den Nutzungs-Kontext, den Regulations-Kontext oder den Repräsentations-Kontext.“

Die Leitfrage von Wimmers Forschung war dabei: Was machen die Spiele eigentlich mit uns? „Mit Friedrich Krotz und Andreas Hepp bin ich davon ausgegangen, dass Medien mehr denn je Sozialisationsinstanzen geworden sind. Das wollte ich im Bereich des Gamings nachvollziehen.“

Verschiedene Studien zeigen, dass etwa die Hälfte aller Deutschen entweder regelmäßig oder zumindest hin und wieder ein Computerspiel konsumiert. Entsprechend naheliegend ist es zu untersuchen, wie diese Spiele und ihre virtuellen Umwelten unsere Gesellschaft prägen. „Wenn Jugendliche sich fünf oder sechs Stunden am Tag in diesen Kommunikationsumwelten aufhalten,“ so Wimmer, „ist zu fragen, wie sich das auf ihre Identität auswirkt, auf ihre Persönlichkeit, ihre sozialen Bindungen, ihre Wünsche, ihre Berufswahl usw.“

Da solche Fragen methodisch schwer einzufangen sind, griffen Wimmer und seine Kollegen zu medienethnografischen Methoden: „Wir haben die Personen länger im Spiel begleitet und dabei aufgezeichnet, wie und was sie kommunizieren – und sie auch dazu befragt.“

Aus der Kulturalisierungsforschung der 1970er-Jahre ist bekannt, dass die Medienrezeption einen gewissen Einfluss auf das Weltbild haben kann – bis hin zu der so gern zitierten „Scary-World-Hypothese“, also der Annahme, dass Menschen, die überdurchschnittlich viele Krimis schauen, das Gewaltpotenzial in der Gesellschaft überschätzen.

„Bei Computerspielen“, erläutert Wimmer, „ist die Sache noch sehr viel komplexer. Was passiert, wenn Kinder mit ihren Freunden fünf Stunden bei *World of Warcraft* online sind? Das Überraschende ist nun, dass in diesem Fall die Übertragungseffekte genau in die andere Richtung funktionieren: von der Realität in die virtuelle Welt.“

Was den Jugendlichen in der Realität Spaß macht, macht ihnen auch online Spaß, in der virtuellen Welt treffen sie dieselben Freunde wie in der realen, Hobbys werden in die digitale Welt übertragen: „Wer leidenschaftlich Fußball spielt, spielt mit seinen Freunden eben auch gern *FIFA-Soccer*.“

Diese Erkenntnisse von Wimmer klingen harmlos, sind aber in ihrer medienwissenschaftlichen Tragweite erheblich. Denn seit den 1990er-Jahren lebte die Netzheterotopie, insbesondere der sich progressiv wahnenden Internetutopisten, ganz wesentlich davon, virtuelle Welt und *Second Life* als Möglichkeit zu preisen, neue Identitäten anzunehmen, neue Umwelten zu gestalten und neue soziale Beziehungen aufzunehmen. Die tatsächliche Massennutzung ist jedoch sehr viel bodenständiger: Die Menschen nehmen ihre Realität in die virtuelle Welt mit und reproduzieren sie dort.

Computerspiele als Infrastruktur unserer Gesellschaft

Wenn der virtuellen Welt eine Bedeutung für die Wahrnehmung der Realität zukomme, hebt der Mediensoziologe hervor, dann eher in einem journalistischen Sinne: Die virtuelle Welt verdeutliche Aspekte der Realität, etwa ihre Brutalität und Rücksichtslosigkeit, die in anderen Medien abgeblendet werde.

Als Beispiel nennt Wimmer *Grand Theft Auto*: „Die Entwickler der Firma Rockstar verstehen sich geradezu als moderne Revolutionäre, die in ihren Spielen das von der Welt zeigen, was in den traditionellen Medien verschwiegen wird: Folter, Kriminalität. Hier wird das Spiel zu einer Art interaktivem Journalismus.“

Das bedeutet für Wimmer zugleich, dass über Spiele – nicht immer, nicht intendiert, mitunter nur sehr indirekt – politische

»Spiele gehören heutzutage zur Infrastruktur unserer Gesellschaft.«

Werte vermittelt werden können. Dabei übersieht der Wissenschaftler nicht, dass Spiele auch die Möglichkeit bieten, Eskapismus auszuleben und Dinge zu tun, die man im wirklichen Leben niemals täte. Allerdings tragen Computerspiele – ebenso wie traditionelle Medien – dazu bei, Weltbilder zu verfestigen: „Lara Croft“, so Wimmer, „hat natürlich über die Jahre das Frauenbild geprägt – ob man will oder nicht.“

Dieses Potenzial von Computerspielen ist natürlich schon seit längerem auch auf politischer Ebene erkannt worden. Ein Spiel wie *America's Army* wurde daher von der US-Army mitentwickelt.

Gleichwohl betont Wimmer: „Medien sind kein Nürnberger Trichter, der irgendwelche Inhalte in Köpfe einspeist. Mich als Kommunikationswissenschaftler interessiert, wie und warum Menschen ein Medium nutzen und wie sie es in ihren Alltag integrieren.“

In diesem Sinne trügen Spiele natürlich dazu bei, dass wir in der Gesellschaft funktionieren. „Wir müssen im Studium funktionieren, in der Partnerschaft, im Job; und Spiele helfen uns, auf andere Gedanken zu kommen und uns zu regenerieren. Spiele haben etwas Affirmierendes – das kann man natürlich auch kritisch sehen.“

Insofern, fasst Jeffrey Wimmer seine Überlegungen zusammen, haben Spiele ganz unterschiedliche Potenziale. Auch in ihnen könne sich utopische Gegenöffentlichkeit organisieren, faktisch würden sie aber Realität abbilden. „Ich will daher auch keine kritiklose Lanze für Computerspiele brechen im Sinne von: Spielt mehr. Mir geht es darum, zu betonen: Nehmt sie ernst, positiv wie negativ. Spiele gehören heutzutage zur Infrastruktur unserer Gesellschaft.“

In der nächsten Ausgabe der *tv diskurs*:
der Weimarer Medienphilosoph Prof. Dr. Lorenz Engell

Dr. Alexander Grau
arbeitet als freier Kultur-
und Wissenschaftsjournalist
u. a. für „Cicero“, „FAZ“
und den Deutschlandfunk.

