



Benjamin Bigl:
Virtuelle Computerspielwelten.
Rezeption und Transfer in dynamisch-transaktionaler Perspektive.
 Köln 2016: Herbert von Halem Verlag.
 397 Seiten, 29,99 Euro

Virtuelle Computerspielwelten

Die Klassiker der Spieltheorie veranschaulichen, dass das Phänomen „Spiel“ seit jeher als eine wesentliche Quelle menschlicher Selbsterfahrung zu verstehen ist. Auch die digitalen Formen von Spiel in Gestalt der Computerspiele besitzen heutzutage einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung und das Bewusstsein ihrer Spieler. Das gilt für ihr Zeitgefühl, die Steuerung ihrer Aufmerksamkeit, die Formierung von Emotionalität, Relevanz und Orientierungsmodellen. Diesem Phänomen geht Benjamin Bigl (Universität Leipzig) theoretisch wie empirisch am Beispiel der Spielplattform Wii nach, da hier für ihn in mehrfacher Hinsicht ein Potenzial zur Verquickung von Alltags- und Spielwelt zum Ausdruck kommt. Seine Promotion widmet sich akribisch einem Forschungsbereich, der – wie exemplarisch der Besuch von Angela Merkel auf der Gamescom in Köln zeigt – gesellschaftspolitisch zunehmend relevanter wird.

Die „zentrale Annahme der Arbeit [lautet], dass Plattformen wie die Wii,(sic!) für den Spieler eine virtuelle Spielwelt erzeugen können, die förderlich für das Eintauchen in diese Spielwelt sowie für das Entstehen der unterstellten Transfers zwischen Spiel- und Alltagswelt ist“ (S. 22). Um die Rezeption eines Wii-Spiels im expliziten Vergleich zu einem klassischen PC-Spiel zu untersuchen, entwirft Bigl einen aufwendigen Mehrmethodenansatz, der vor allem auf zwei Experimentalstudien fußt. Nicht nur das Erkenntnisinteresse, sondern auch das zugehörige Analysemodell ist überaus elaboriert, aber es kann – so viel sei vorweggenommen – nicht alle Forschungsfragen und Hypothesen vollständig beantworten.

In den grundlegenden und mehr als ausführlichen Theorieabschnitten (knapp 180 Seiten) widmet Bigl sich zuerst den Leistungen und Funktionen von Computerspielen als „Massenkommunikationsmedium“. An traditionelle Modelle wie das Feldschema der Massenkommunikation von Maletzke angelehnt, entwirft er ein sogenanntes Kommunikationsmodell zwischen Kommunikator (Programmierer, Studio etc.) und den jeweiligen Spielern. Seine ausführlichen „Vorbemerkungen“ sind ambitioniert, aber kritisch zu hinterfragen, da sie

nicht wie postuliert „erstmalig Computerspiele allgemein hin auf ihre Tauglichkeit in Bezug auf den Medien- sowie den Kommunikationsbegriff und -prozess, den Spiel- und Genrebegriff [...] verorten“ (S. 32). Auch bleibt im Modell – den Prämissen der klassischen kommunikationswissenschaftlichen Wirkungsforschung folgend – die Rolle gesellschaftlicher, medienkultureller und individueller Kontextfaktoren stark unbestimmt. Detaillierter geht der Autor im Folgenden auf den Bereich „Medienvirtualität“ ein und skizziert kenntnisreich vor allem sozialpsychologische Prozesse des Erlebens virtueller Welten wie z. B. Präsenz, Flow, Immersion oder Interaktivität. Der Kern des Theoriemodells ist die Übertragung des dynamisch-transaktionalen Ansatzes der Medienwirkung nach Früh und Schönbach (1982) auf die Messung von Transferereffekten von Computerspielen.

Empirisch untersucht Bigl am Beispiel von *Tiger Woods PGA Tour Golf* in einem ersten Experiment funktionale Transfers, in einem zweiten Experiment am Beispiel von *Resident Evil* affektiv-kognitive Transfers. Gerade der stete Vergleich zu Kontrollgruppen, die ein vergleichbares PC-Game spielten, fördert eine Vielzahl interessanter Befunde zutage, die hier nicht alle referiert werden können. Methodenkritisch ist allerdings einzuwenden, dass Bigl nicht alle Elemente seines Forschungsmodells wie z. B. die Beurteilung eines Computerspiels als Massenmedium mit letzter Konsequenz in der Studie umsetzt. Auch bleibt seine abschließende Beurteilung der Transferpotenziale virtueller Spielplattformen am Beispiel der Wii nicht nur aufgrund explorativer Skalenbildung und einiger nicht signifikanter Ergebnisse recht ambivalent und z. T. zu kleinteilig. Nichtsdestoweniger gelingt Bigl ein systematischer Problemaufriss, wie Transferprozesse zwischen Spiel und Spieler angemessen zu rekonstruieren sind. Obwohl der Autor nicht den Anschluss an eher subjektorientierte und qualitative Arbeiten wie z. B. von Jürgen Fritz und Friedrich Krotz sucht, stellt seine Analyse doch eine überfällige und engagierte Bereicherung der Forschung dar. Spannend wird es, den Ansatz auf die neueste Generation von VR-Plattformen zu übertragen.

Prof. Dr. Jeffrey Wimmer