

Politainment-Analyse von Andreas Dörner, dem es primär um die Formen unterhaltsamer Politik und politischer Unterhaltung geht. Van Zoonen interessiert sich weniger für diese politikwissenschaftliche Dimension, sondern rückt in einer kulturwissenschaftlichen Betrachtung die Folgen für die Gesellschaft in den Mittelpunkt. Die Ziellinie bildet dabei fan democracy, bei der sie die Praktiken der Fankulturen nutzbar macht für die aktive Praxis von Staatsbürgerschaft. Diesen Aspekt hat van Zoonen bereits 2004 in einem Aufsatz für das *European Journal of Communication* veröffentlicht.

Ausgangspunkt ihrer überwiegend als Essay formulierten Überlegungen ist eine engagierte Auseinandersetzung mit der Video-Malaise-Theorie, die Fernsehkonsum und die fernsehgerechte Aufbereitung von Politik zur zentralen Ursache der schwächelnden Demokratie macht. Sie kritisiert die zugrunde liegenden essentialistischen Annahmen, die auf simplen Dualismen – Ratio versus Emotion, Unterhaltung versus Information – basieren. „The television malaise thesis thus functions as a marker of good citizenship, just as ‚good taste‘ functions as a marker of cultural capital“, argumentiert van Zoonen unter Rückgriff auf Bourdieu.

Sie justiert die feinen Unterschiede neu und macht sich auf die Suche nach dem kulturellen Kapital, das aus der Rezeption von Soap Opera und Popmusik für das Funktionieren von Demokratie erwächst. An zahlreichen Beispielen US-amerikanischer Medienangebote macht van Zoonen sichtbar, wie Politik im Format der Soap verhandelt wird, wie Politik Popmusik als Ausdrucksform absorbiert und zugleich jedoch darauf beharrt, allein im rationalen Diskurs sei der angemessene Umgang mit politischen Belangen zu finden. Celebrity politics beschreibt sie in ihren Folgen für politische Performanz. Dabei macht sie zentrale Differenzen zwischen Politikerinnen und ihren männlichen Kollegen aus. Van Zoonen beschreibt die diskursiven Praktiken der Fans populärer Medientexte als aktive, Bedeutung aushandelnde Rezeptionsmodi. Diese vergleicht sie mit den Partizipationspraktiken demokratischer Öffentlichkeit. Zur Dreiteilung von fans, cultists and enthusiasts sieht sie im politischen Diskurs die Entsprechung in Form von Wählern, Freiwilligen und Aktivisten. Gemeinsam sei beiden Gruppen die Aushandlung von Information, Diskussion und Aktivität.

Van Zoonen liefert keine systematisch empirischen Belege für ihre Argumente. Das mag man ihr vorwerfen, verfehlt jedoch den Kern des Buchs. Es ist primär als Lehrbuch für Studierende angelegt und bietet neben umfangreicher Literaturdiskussion vor allem Veranschaulichungen an konkreten Medienbeispielen. Hier stellt sich van Zoonen in die Tradition zahlreicher kulturwissenschaftlich argumentierender Medienwissenschaftler. Im letzten Kapitel will die Autorin allerdings mehr: Die Hauptthese – Populärkultur biete eine wesentliche Ressource für (post-)moderne Staatsbürgerschaft – will sie hier auch empirisch belegen: „the first issue is not what entertainment politics does to citizens, but what citizens do with entertainment politics.“ An dieser Stelle wäre etwas mehr systematischer Aufwand wünschenswert gewesen, um den explorativen Charakter zu erweitern. Van Zoonen analysiert in diesem Kapitel Postings auf der Plattform der Internet Movie Database IMDb sowie ausgewählten Diskussionsforen, die sich mit fiktionalen Politikformaten und -darstellern befassen. Datenbasis und Kriterien der Dateninterpretation hätten hier präziser erläutert und damit nachvollziehbar gemacht werden sollen. So lässt sich der Kritik empirisch arbeitender Kommunikationswissenschaft der Wind aus den Segeln nehmen – und zugleich die Qualität der eigenen Argumentation steigern. Nur an der Oberfläche erscheint hier sozialwissenschaftlich basierte und kulturwissenschaftlich argumentierende Medienwissenschaft unversöhnlich. Offen muss jedoch bleiben, ob die prägnant formulierten Beobachtungen für das US-amerikanische Medien- (und teilweise Politik-)system auch auf Europa oder Deutschland übertragbar ist. Der Versuch, den Erfolg von *West Wing* im Kanzleramt zu wiederholen, ist jedenfalls gnadlos gescheitert. Ob Frank Steinmeier die Vorlage für einen besseren Plot gibt?

Margreth Lünenborg

Thorsten Quandt / Jeffrey Wimmer / Jens Wolling (Hrsg.)

Die Computerspieler

Studien zur Nutzung von Computergames
Wiesbaden: VS Verlag, 2008. – 339 S.

ISBN 978-3-531-15085-7

1972 gilt bis heute als der Startzeitpunkt der kommerziellen Computer- und Videospielindustrie. In knapp 35 Jahren hat sich dabei die Industrie von einer Nischen- zur Massenindustrie entwickelt. Dennoch weiß man immer noch wenig über die Nutzer digitaler Spiele. Auf Basis der TNS-Infratest-Daten sowie der ACTA kann man von nahezu 20 Millionen Spielern in Deutschland ausgehen. Trotz eines Bias in Richtung junger Nutzer findet sich heute in nahezu allen Gesellschafts- oder Bevölkerungsschichten eine breite Gruppe an Spielern. Umso erstaunlicher im Sinne der kommunikationswissenschaftlichen Forschung ist es da, dass zwar ein breites Spektrum an Wirkungsforschungsstudien, hingegen ein nur sehr begrenzter Umfang an Nutzungsstudien vorliegt. Mit dem neuen Sammelband von Quandt, Wolling und Wimmer wird diese Lücke auf einem jederzeit sehr hohen Niveau geschlossen. Die Herausgeber haben sich die Zeit gelassen, die einzelnen Aufsätze einem mehrfachen Begutachtungsprozess zu unterziehen. Die gute Mischung aus quantitativen und qualitativen Nutzungsstudien zu nahezu allen relevanten Bereichen des Computerspiels bietet zahlreiche anregende Impulse für eine breiter und mutiger aufgestellte Anschlussforschung.

Das Sammelwerk unterteilt sich in vier Abschnitte. Nach einer thematisch konzeptionellen und damit lesenswerten Einleitung durch die Herausgeber, die darin einen umfassenden Analyserahmen zur Nutzungsforschung bei Computerspielen vorschlagen, werden im zweiten Kapitel Theorieperspektiven angeboten, die eine zukünftige Verortung von Computerspielen im Forschungsfeld der Kommunikationswissenschaft deutlich erleichtern. Wünsch und Jenderek kombinieren den dynamisch-transaktionalen Ansatz von Fröh sowie das Flowkonzept von Csikszentmihalyi als Basistheorien der medialen Unterhaltung geschickt mit den Fragen interaktiven Unterhaltungserlebens. Der interdisziplinäre Überblick von Klimmt lehnt sich an das Modell des Forschungsnavigators zu digitalen Spielen von Müller-Lietzkow an und skizziert die mannigfaltigen interdisziplinären Forschungseinflüsse der Beschäftigung mit digitalen Spielen. Aus empirischer Perspektive aufschlussreich ist der Aufsatz von Wolling, der auf Basis der KIM- und JIM-Studien sowie ACTA-Daten (Allensbacher) die langfristige Entwicklung seit Ende der 90er Jahre aufgreift und veranschaulicht,

dass nicht alle Spielergruppen gleich stark gewachsen sind.

Im dritten Kapitel finden sich unter der Überschrift „Spieler-Gruppen: Vielfalt der Gamer-Typen“ sechs Aufsätze, die auf empirischer Basis sehr unterschiedliche Teilgruppen aufgreifen. Grüninger, Quandt und Wimmer beschäftigen sich in ihrer Untersuchung mit der „Generation 35 plus“. Auf Basis von explorativen Interviews wird dabei ein Blick auf Spieler der ersten Generation geworfen. Auffällig ist, dass bei den Befragten die Spielpräferenz bezogen auf Genres relativ stabil geblieben ist. Jürgen Fritz bietet eine Feldstudie mit 40 Teilnehmern an, die er im Vergleich mit der Cypra-Studie sieht und die zentrale Hinweise auf Onlinespiele-Gemeinschaften liefert. Abgerundet im Sinne des Onlinespielens wird dieser Abschnitt durch die repräsentative Studie von Quandt und Wimmer zu Onlinespielern, die aufbauend auf den Untersuchungen der letzten Jahre von Yee, Griffith, Davies und Chappell und Cypra eine Bestätigung des internationalen Wissens über Onlinespielerstrukturen ergibt. Die Ergebnisse beruhigen einerseits im Sinne der vielfach gestellten Suchfrage und zeigen, dass die als kritisch einzustufende Menge an Spielern eher gering ist, andererseits aber verdeutlicht diese Studie eindrucksvoll, dass Onlinespielen auch Erfahrungssache ist, und die Spielpotenziale nur durch eine gewisse Regelmäßigkeit ausgenutzt werden können. Anders formuliert: Onlinespiele sind Zeitfresser und sicherlich anders zu bewerten als Offlinespiele. Ein wenig aus dem Rahmen fällt der dieses Kapitel abschließende Aufsatz von Behr, die intelligent versucht, das Modding (verändern und umgestalten) von Spielen als eigene Spielform zu beschreiben. Der naheliegende Quervergleich zur Open Source-Softwareszene gelingt dabei aber nur teilweise, da Behr sich auf die Motivationsfrage konzentriert, ohne die anderen Funktionen von Open Source-Software, Open Innovation bzw. weiter gefasst der Creative Commons-Diskussion hier als Referenzen einzulassen.

Das vierte Kapitel sucht Nutzungsverhalten durch eine genrespezifische Differenzierung zu präzisieren. Die insgesamt sieben Aufsätze basieren auf unterschiedlichen (leider teilweise älteren) Erhebungen und extrapolieren zahlreiche Nutzungsmotive. Gleich der erste Aufsatz von Hartmann verdeutlicht, warum Wettbewerb und Vergleichsmöglichkeiten einen wich-

tigen Schlüsselreiz von Computerspielen darstellen. Damit bestätigen sich die Überlegungen von Wagner, Jansz & Martens sowie Müller-Lietzkow zur Leistungsmotivation im eSport. Überraschende, wenn nicht sogar fundamentale Ergebnisse liefert die Studie von Lehmann, Reiter, Schumann und Wolling. Deren Verbindung des Spielens von Ego-Shootern und Lebensstilen zeigt faktoranalytisch, dass trotz der heftigen Wirkungsforschungsdiskussion zumindest das Nutzungsmotiv der Befragten nicht von der Gewaltintensität abhängig ist, sondern im Gegenteil die Frage entscheidend ist, ob es sich bei der Nutzung um einen „Lebensmittelpunkt“ oder um eine sportliche Nutzung (eSport) handelt. Besonders auf den ersten Fall sollte sich nach Meinung der Autoren daher zukünftig die Forschung konzentrieren, zumal teilweise die Zuwendungsmotive (Macht & Kontrolle, Langeweile) als „durchaus problematisch“ bezeichnet werden. eSport hingegen bringt erwartungsgemäß die Erkenntnis, dass das Wettkampfmotiv (Kräftemessen) prinzipiell dominiert und andere Zuwendungsmotive als sekundär einzustufen sind. Babayigit, Hage, Rotter, Schroeter und Wolling suchen eine Erklärung für das hohe Bindungspotenzial von Fußballmanagerspielen in Kombination mit Realereignissen. Die interessante Erkenntnis, dass gerade ein Onlinespiel, welches Realdaten integriert, vor dem Hintergrund des dynamisch-transaktionalen Ansatzes zu einem höheren Bindungs- und Spannungspotenzial führt, ist sowohl aus industrieller als auch wissenschaftlicher Perspektive sehr gehaltvoll. Die Autoren Seifert und Jöckel fordern auf Basis einer internationalen Forschungssynopse, zukünftig vor allem bei Onlinerollenspielen nach komplexeren Erklärungsmustern der Nutzung zu suchen, da einfache Kausalmodelle die interdependenten Verbindungen nicht hinreichend erklären helfen.

Das positive Fazit der Rezension des Sammelbandes verdankt sich vor allem der geschickten Verknüpfung der Teilabschnitte, der Methodenbreite sowie den teilweise fundamentalen Erkenntnissen. Darüber hinaus überzeugt und erfreut das Innovationspotenzial einiger Überlegungen. Der Band bietet zahlreiche Anregungen zu einem breiteren kommunikationswissenschaftlichen, aber eben auch interdisziplinären Forschungszugang zur Nutzung digitaler Spiele. Es zeigt sich auch, dass neben dem Uses-and-Gratifications- zune-

hend der dynamisch-transaktionale Ansatz geeignet erscheint, interaktive Unterhaltungsphänomene zu erfassen und zu interpretieren. Aber auch weitere Theorieansätze oder gar ein neuer Ansatz im Kontext der Untersuchung der Nutzung digitaler Spiele könnten den Erklärungsgrad erhöhen. Die empirischen Daten dieses Werkes legen eine enge Verzahnung von Nutzungs- und Wirkungsforschung sowohl mit Bezug auf die Medienpsychologie aber auch interdisziplinär anderen Bereichen nahe. Der Band fordert daher geradezu im besten Sinne zu einem „Update“, oder wie bei digitalen Spielen heute üblich: einen Nachfolger heraus.

Einige kleinere Verbesserungsvorschläge für eine Erweiterung bzw. Korrektur der ersten Auflage sollen hier nicht unerwähnt bleiben: Zum einen stört die zu starke Konzentration auf Computerspiele. Eine explizite Betrachtung der Nutzung von Video-, Handy- und Browserspielen erscheint gerade auch vor dem Hintergrund der zahlreichen Wirkungsstudien bei Kindern und Jugendlichen sowie vor allem der globalen Bedeutung von Konsolenspielen (ca. 70 % aller Spiele) notwendig. Einzelnen Autoren kann man zudem raten, noch einmal einen vertieften Blick in die internationale Forschungsliteratur zu werfen, da einige zentrale Ergebnisse, gerade den eSport, aber auch Onlinespiele betreffend, teilweise ignoriert wurden. Auch wäre es wünschenswert, würden einige Grafiken das Schriftbild der einzelnen Aufsätze auflockern bzw. die Zusammenhänge verdichten. Schließlich, auch wenn das Onlinespielen einen zentralen Branchentrend darstellt, ist der Bias in Richtung der Onlinespiel-Untersuchungen ein wenig zu deutlich ausgefallen, weiß man doch bis heute teilweise wenig über die Nutzung von Offlinespielen, die immer noch die Mehrheit der Spielernutzung ausmachen.

Diese Anregungen haben aber keinerlei Einfluss auf den nachdrücklichen Hinweis auf die hohe Relevanz, die gute Lesbarkeit und die große Informationstiefe und -dichte des Sammelwerkes, welches man daher vor allem aufgrund des hohen empirischen Gehalts guten Gewissens als Grundlage und Handbuch für die zukünftige Nutzungsforschung bei digitalen Spielen in Deutschland empfehlen kann.

Jörg Müller-Lietzkow