

Bigl, Benjamin (2016). Virtuelle Computerspiel-Welten. Rezeption und Transfer in dynamisch-transaktionaler Perspektive. Köln: Halem. 393 S., 35 €.

Beitrag aus Heft »2016/05: Medien, Flucht und Migration«

Auf der diesjährigen gamescom standen Besucherinnen und Besucher stundenlang an, um auch nur für wenige Minuten einen der Top-Trends der Messe einmal auszuprobieren: Virtual Reality. Doch wo die Technik bereits an einer Erweiterung der ersten Generation arbeitet, ist die wissenschaftliche Kenntnis über diese Materie noch in den Kinderschuhen. Das Werk von Benjamin Bigl Virtuelle Computerspiel-Welten stellt einen ambitionierten Versuch dar, das Erleben bei Computerspielen experimentell zu untersuchen und im Sinne einer Grundlagenforschung nachzugehen. Den Kern der empirischen Untersuchung bildet dabei die Frage nach den Transfers zwischen Spiel- und Alltagswelt. Dabei werden Unterschiede in der Rezeption von klassischen Computerspielen zu neueren Spielen mit bewegungssensitiven Eingabegeräten herausgearbeitet.

Des Weiteren wird untersucht, ob die Wirkungsweise bewegungsgesteuerter digitaler Spiele es der Spielerin bzw. dem Spieler ermöglicht, tiefer in das Spielgeschehen einzutauchen. Die Arbeit ist insgesamt breit aufgestellt und liefert neben einer umfangreichen empirischen Untersuchung auch einen umfassend Einblick in eine kommunikationswissenschaftliche Perspektive auf Computerspiele. Unter anderem erläutert Bigl in den ersten Kapiteln seiner Arbeit die Medienvirtualität als phänomenologischen Bezugsrahmen sowie Konzepte des Erlebens virtueller Welten, bevor er sich seiner experimentellen Untersuchungen am Forschungsgegenstand der Wii widmet. Bigls Arbeit richtet sich vor allem an Kommunikations- und Medienwissenschaftlerinnen und -wissenschaftler. Mit der Veröffentlichung im Jahr 2016 erscheint die Arbeit aufgrund des veralteten Forschungsgegenstandes, der Spielekonsole Wii (2007) aus dem Hause Nintendo, jedoch direkt als veraltet. Die nun erscheinenden VR-Brillen HTC: Vive und Oculus Rift bieten eine ganz neue Dimension des Erlebens virtueller Realität und eröffnen einen völlig neuen Blickwinkel.

Dennoch bietet Bigls mit seiner Arbeit einen starken Anhaltspunkt für die zukünftige und dringend erwünschte Methodenentwicklungen im Bereich der virtuellen Realitäten. kk