

Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens: Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames

Beitrag aus Heft »2008/04: STAAT – MACHT – MEDIEN«

Computerspiele faszinieren jung und alt, und die Zeiten in denen sie nur das männliche Publikum für sich gewinnen konnten, sind längst vorbei. Computerspiele gehören genau wie das Fernsehen und das Internet zum Medienalltag vieler Menschen. Doch worin liegt die Faszination, die sie auf so viele verschiedene Individuen ausüben? Dieser Frage geht die Publikation von Thorsten Quandt, Jeffrey Wimmer und Jens Wolling nach. Dabei wird sich im ersten Abschnitt des Sammelbandes zunächst theoretisch dem Thema Computerspiele genähert und es werden zum Beispiel die Forschungsanstrengungen bezüglich der Nutzung von Computerspielen aus verschiedenen Wissenschaftsdisziplinen vorgestellt.

Im zweiten Abschnitt werden Spielergruppen, angefangen von den sogenannten LAN- über die Clan-Spieler bis hin zu den Computerspielerinnen und -spielern der Generation 35 Plus, identifiziert und anhand explorativer Forschungsdesigns analysiert. Außerdem wird an dieser Stelle die repräsentative Befragungsstudie Online-Spieler in Deutschland 2007 von Thorsten Quandt und Jeffrey Wimmer vorgestellt, deren Befunde zeigen, dass Online-Spieler im Durchschnitt 20 Stunden pro Woche in virtuellen Spielwelten verbringen und das Online-Gaming demzufolge bereits viele andere Formen der Mediennutzung übertroffen hat. Im dritten Teil des Sammelbandes werden unter der Fragestellung Andere Spiele, andere Spieler?

Studien zu den Präferenzen für bestimmte Computerspielgenres und zu spezifischen Spielweisen vorgestellt, darunter eine Untersuchung zu den stark umstrittenen Computerspielgenre der First-Person-Shooter, die sich mit der Frage auseinandersetzt, wie und aus welchen Gründen diese sogenannten ‚Killerspiele‘ genutzt werden.