

STECKBRIEF:**Utopie-Potenzial und -'Erleben' von/beim Digital Game/Gaming**

Imy Klein (*imyklein@hotmail.com*)

Thema & Fragestellung:

Ziel meiner Untersuchungen soll sein, herauszufinden, wie Menschen die Computerspiele spielen mit den ihnen dargebotenen Welten umgehen, bzw. welche Erfahrungen sie machen oder machen können. Viele Spiele eröffnen den Spielenden eine neue Welt. Einerseits können sie sich selbst neu erfinden, andererseits begeben sie sich in Welten, die ihnen neue und andere Handlungsmöglichkeiten eröffnen:

Bieten Computerspiele den Spieler_innen die Möglichkeit eigene Utopien zu 'verwirklichen'? Oder wird hier nur die Phantasie von Entwickler_innen gelebt, und dadurch die Möglichkeiten als beschränkt wahrgenommen? Wie viel Potenzial steckt in Computerspielen in Hinblick auf die Erfahrbarkeit und die (eigene) Entwicklung von Utopien bzw. utopischen Denkens? Halten Computerspiele dazu an, sich mehr Gedanken um die eigene Wirklichkeit zu machen, oder betäuben sie solche Regungen dadurch, dass sie die Möglichkeit geben der Realität zumindest zeitweise zu entfliehen (oder beides)? Was fasziniert Computerspieler_innen an diesen Welten, welche Beschränkungen werden wahrgenommen und welche werden überschritten? Können Computerspiele die Wahrnehmung der Realität verändern, und wenn ja, inwiefern? Sind Computerspieler_innen neuen Möglichkeiten gegenüber offener als andere Menschen? Was bewegt sie dazu, sich immer wieder in eine andere Realität zu begeben? Nach welchen Kriterien suchen sie sich die Spiele aus? Wie beeinflussen Computerspiele die Fähigkeit zu utopischen Denken?

Wenn möglich wären Interviews mit Entwickler_innen von Computerspielen hilfreich, um die Erwartungen, die Übereinstimmungen und die Unterschiede die sich in den Motivationen ergeben, gegenüberzustellen. Fragen die sich an Entwickler_innen von Spielen richten wären demgegenüber:

Woran orientieren sich Entwickler_innen bei der Erschaffung neuer Welten? Welche Möglichkeiten sehen sie für Spieler_innen und welche wollen sie Ihnen eröffnen? Wodurch werden Entwickler_innen bei der Erschaffung dieser Welten motiviert?

Vorgehensweise & Zielgruppe:

Offene Interviews, ggf. 2. Phase mit Leitfaden, mit Casual-Gamer_innen, die sowohl MMO(RP)Gs, als auch Singleplayer Spiele spielen. Zielgruppe sind Spieler_innen jeder Altersklasse, vorzugshalber einerseits in Beruf oder Ausbildung stehende, andererseits erwerbslose Menschen (ca. 6 Spieler_innen).

Ziel ist einerseits herauszufinden, was die Spieler_innen zum Spielen motiviert und welche Faktoren bei der Wahl der Spiele ausschlaggebend sind. Andererseits zu untersuchen, inwiefern die Erfahrungen, die sie beim Spielen machen, ihre Sicht auf die Welt, die Gesellschaft und ihr Umfeld beeinflussen oder beeinflusst haben.

Offene Interviews, ggf. 2. Phase mit Leitfaden, mit Entwickler_innen (nach Möglichkeit) verschiedener Spiele. Ziel hierbei wäre es herauszufinden, was Entwickler_innen bei der Erfindung der neuen Welten motiviert, inwieweit eigene Erfahrungen im Alltag in den Spielen verarbeitet werden. Empiriepartner: nlfaculty (www.faculty.de).