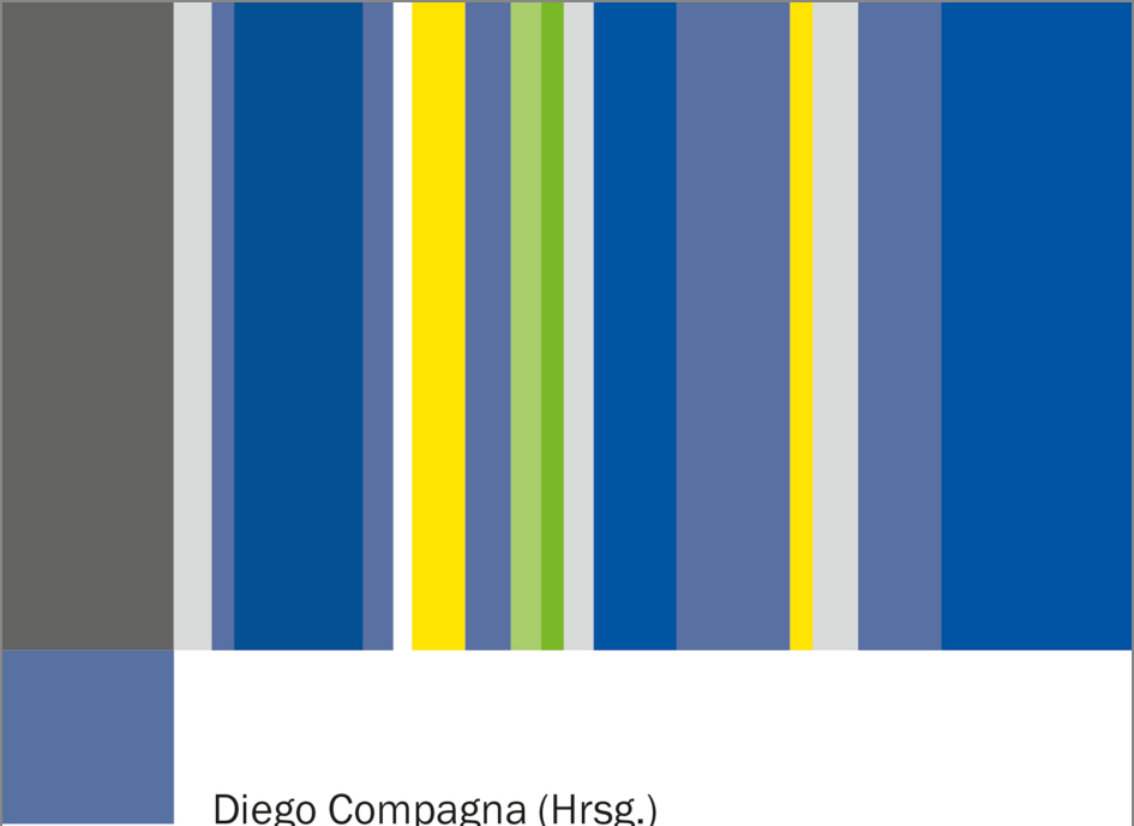




Diego Compagna (Hrsg.)

Gaming in Zeiten der Krise

Zur Nutzung, Bedeutung und
Funktion digitaler Spiele
während der Corona-Pandemie

BELTZ JUVENTA

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronische Systeme. Die Beltz Verlagsgruppe behält sich die Nutzung ihrer Inhalte für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor. Trotz sorgfältiger inhaltlicher Kontrolle übernehmen wir keine Haftung für die Inhalte externer Links. Für den Inhalt der verlinkten Seiten sind ausschließlich deren Betreiber verantwortlich.

Dieses Buch ist erhältlich als:
ISBN 978-3-7799-7666-0 Print
ISBN 978-3-7799-7667-7 E-Book (PDF)

1. Auflage 2026

© 2026 Beltz Juventa
Beltz Verlagsgruppe GmbH & Co. KG
Werderstraße 10, 69469 Weinheim
service@beltz.de
Alle Rechte vorbehalten

Satz: le-tex xerif
Druck und Bindung: Beltz Grafische Betriebe, Bad Langensalza
Beltz Grafische Betriebe ist ein Unternehmen mit finanziellem Klimabeitrag
(ID 15985-2104-1001)
Printed in Germany

Weitere Informationen zu unseren Autor:innen und Titeln finden Sie unter: www.beltz.de

Inhalt

Digitale Räume und neue Formen sozialer Differenzierung Einführung und Zielsetzung <i>Diego Compagna</i>	7
--	---

Teil 1: Gesellschaftliche Kontexte

Die Bedeutung digitaler Spiele für Spieler*innen während der Covid-19-Pandemie <i>Adisa Huremovic</i>	20
Krisenbewältigung, Resilienz und Spiele <i>Dominik Rinnhofer und Thomas Döbler</i>	38
Phear and Phriendship in <i>Phasmophobia</i> <i>Hannah Myott</i>	51
Gaming als Bewältigungsstrategie während des Lockdowns in der Corona-Pandemie Besteht ein Zusammenhang zwischen Spielmotiven und Einsamkeitsempfinden? <i>Susann Rockstroh, Valentin Hodel, Sebastian Krumm und Benedikt Knoll</i>	60
MMORPGs als »Tor zu einem glücklicheren Ort« Bewältigung der Covid-19-Krise durch gemeinsames Online-Spielen <i>Michaela Wawra und Alexander Pfeiffer</i>	79

Teil 2: Organisationale Kontexte

Digitale Spiele, Corona und die Offene Jugendarbeit <i>Sarah Dömling</i>	100
Akzeptanz gegenüber digitalen Lehrformaten als Prädiktor kardiovaskulärer und hormonphysiologischer Marker in virtuellen Lernumgebungen <i>Morris Gellisch</i>	119
Spielerfolg ungleich Spielforschungserfolg? Vom stagnierenden Zustand der deutschsprachigen Digital Game Studies <i>Tobias Klös und Rudolf Thomas Inderst</i>	131

Digitale Räume in der Hochschullehre Gamification in Medienkonstellationen <i>Susann Rockstroh</i>	148
--	-----

Digital zusammen Die Bedeutung (post-)digitaler Spiele in Zeiten einer Pandemie <i>Lisa Tölle und Carolin Quenzer-Alfred</i>	171
--	-----

Teil 3: Individuelle Kontexte

Digitale Spiele – eine Freizeitbeschäftigung im Aufschwung? Die Auswirkungen der Corona-Pandemie auf das Spielverhalten von jungen Menschen <i>Veronika Brandner</i>	190
---	-----

Träumen von der Vergangenheit Retro-Gaming in der Pandemie <i>Thilo Eisermann</i>	205
---	-----

Vom hybriden zum virtuellen Raum und wieder zurück? Veränderungen der Spielpraktiken von Pokémon GO im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie <i>Eric Lettkemann und Ingo Schulz-Schaeffer</i>	217
---	-----

Antisemitismus in Communities digitaler Spiele im Zuge der Covid-19-Pandemie <i>Constantin Winkler</i>	229
--	-----

Die Autorinnen und Autoren	244
----------------------------	-----

Digitale Räume und neue Formen sozialer Differenzierung

Einführung und Zielsetzung

Diego Compagna

Der Band versammelt (häufig zufällig oder aus der Not heraus entstandene) Forschungsarbeiten zu digitalen Spielen während der Corona-Pandemie. Ich möchte gleich zu Anfang betonen, dass die Beiträge deutlich über eine Bestandsaufnahme im Sinne einer Situationsbeschreibung – »Welche Bedeutung hatten digitale Spiele während der Pandemie?« – hinausgehen. Sie sind Zeugnis einer Zukunft, die schon vor der Pandemie gegenwärtig war und aufgrund (also: nach) der Pandemie umso stärker Gestalt annimmt. Hier, wie in anderen Disziplinen und gesellschaftsbezogenen Fragestellungen, hat sich die pandemische Realität als globales Realexperiment herausgestellt. Daraus resultiert eine Wirklichkeit, die es erlaubt, Tendenzen, nicht intendierten (sozialen) Wandel sowie beabsichtigte Transformationsbemühungen in der Gesellschaft, »wie im Brennglas« – um die in diesem Zusammenhang häufig bemühte Metapher zu verwenden – beobachten und daraus Rückschlüsse ziehen zu können. Fast alle Beiträge geben also Zeugnis von einer Gesellschaft ab, die sich nicht mehr im Rahmen funktional differenzierter, nationalstaatlicher Imagination beschreiben lässt. In fast jedem Beitrag kann, mal deutlicher nuanciert, mal etwas mehr zwischen den Zeilen, die Wirklichkeit neuer sozialer Differenzierungsformen herausgelesen werden. Sie spielen sich global, vernetzt und vor allem eben in virtuellen (digitalen) Räumen ab. Die gesellschaftliche Wirklichkeit hat schon längst die Physis analoger Kontexte verlassen. Die sie beschreibenden Disziplinen sind immer noch nicht ausreichend, so der Eindruck zumindest, der sich mir immer noch aufdrängt. Ich hoffe, dass dieser Sammelband ein Beitrag leisten kann – im Sinne einer Materialsammlung – für eine Neuausrichtung sozialwissenschaftlicher Disziplinen und damit für eine Neuerfassung ihres Gegenstandes.

Dieser Sammelband beschäftigt sich nichtsdestotrotz zunächst einmal mit den Auswirkungen der Corona-Pandemie auf die Nutzung, Relevanz und Funktion digitaler Spiele. Der Band zielt also durchaus (in einer eher »konkreten« Hinsicht auch) darauf ab, die vielfältigen Aspekte und Auswirkungen der Corona-Pandemie auf den Bereich der digitalen Spiele umfassend zu analysieren und zu diskutieren. Dabei hat es sich als hilfreich erwiesen, die Beiträge in drei übergeordnete Rahmen einzuteilen. Wenngleich die Dreiteilung ein hilfreicher

Wegweiser durch die Vielfalt der Beiträge darstellt, verwischt sie, so wie alle Klassifizierungen und Taxonomien, die Mannigfaltigkeit der Themen und die Verflechtungen unterschiedlichster Aspekte sozialer Wirklichkeit, die in den Texten miteinander resonierend ins Spiel gebracht werden. Von der Logik her werden die Beiträge von der schwerpunktmäßigen Thematisierung von Aspekten der Makroebene hin zu solchen der Mikroebene eingeteilt, sodass die Teile entsprechend »gesellschaftlicher, organisationaler und individueller Kontexte« benannt worden sind. Eine Einteilung also, die für sozialwissenschaftliche Perspektiven auf ihren Gegenstand typisch ist. Neben den bereits erwähnten Unschärfen, die durch die Dreiteilung in Kauf genommen werden, wird diese »klassische« sozialtheoretische Einteilung der Situation während der Coronapandemie in besonderer Weise nicht gerecht. Denn neben den vielen Zumutungen und Veränderungen, die im Detail konstatiert werden können, bestand eine besondere Herausforderung gerade in der Implosion gesellschaftlicher Organisation im Kontext moderner, funktional ausdifferenzierter sozialer Wirklichkeit. Dass also gerade diese klare Zuordnung von Verantwortung, Handlungskompetenz und Referenz gesellschaftlicher Rahmung (als Ordnungsleistung) mal auf der Mikro-, mal auf der Meso- und mal auf der Makroebene nicht mehr oder nicht mehr in dem Ausmaß galt, wie es davor und danach üblicherweise der Fall war bzw. ist. Der Sammelband bleibt hinsichtlich dieser Dreiteilung also einer sozialwissenschaftlichen Perspektive verhaftet, die im ersten Ansatz als antiquiert und einer gesellschaftlichen Wirklichkeit adäquat, die sich rückblickend, von einer vorweggenommenen Zukunft aus betrachtet, bereits jetzt als nicht mehr zutreffend genug herausstellt. Wieso also nicht määndrisch einer anderen Ordnung folgend die Beiträge präsentieren? Mir fällt hier nur die Anschlussfähigkeit als plausibler Grund ein und hoffe, dass er die meisten Leser*innen zufriedenstellt.

Eine Anmerkung noch zu der dreigliedrigen Einteilung der Beiträge: Grundsätzlich sind (fast) alle Beiträge methodisch auf der Mikroebene angesiedelt. Die Forschungsbeiträge, die überwiegend qualitative Methoden angewendet haben sowieso, und die Beiträge, die quantitativ geforscht haben, orientieren sich im Rahmen der Modellbildung an Colemans Makro-Mikro-Makro-Modell und bewegen sich also allesamt im diesbezüglichen Standardparadigma des methodologischen Individualismus. Wenn also von »gesellschaftlichen Kontexten« die Rede ist, dann heißt das nicht, dass Spieler*innen als Individuen in der Forschung nicht oder nur am Rande vorkommen (ganz im Gegenteil, sie sind methodologisch häufig die unangefochtenen Protagonisten), sondern vielmehr, dass der Kontext, wovon die Forschung ausgeht und welcher die Forschung »im Blick hat«, eben ein gesamtgesellschaftlicher oder (im Sinne Parsons) institutioneller ist. Genauso handeln die Texte in dem Teil, der sich den organisationalen Kontexten widmet, nicht in erster Linie von Organisationen, sondern diese stehen vielmehr im Zentrum des Erkenntnisinteresses, das allerdings, wie soeben

skizziert, in der Regel von der Mikroebene ausgehend (methodisch) befriedigt wird.

Spannend ist hierbei gerade, dass sich der Raum der digitalen Spiele als alternative soziale Wirklichkeit über die Kompensationsleistung hinausgehend als einen sozialen Raum ins Spiel gebracht hat, der auf gesellschaftliche Kontexte einer Zukunft jenseits funktionaler Differenzierung hinweist. Denn da, wo die gesellschaftliche Ordnung funktionaler Differenzierung implodiert ist, haben sich an anderer Stelle gesellschaftliche Möglichkeitshorizonte neuer Formen sozialer Differenzierung eröffnet. Sicher sind digitale Spiele hier nicht das einzige Beispiel, aber bestimmt eines, das sich in besonderer Weise anbietet, um einen Blick auf die nächste Gesellschaft zu wagen. Die Corona-Pandemie hat hier – wie in anderen Hinsichten sozialwissenschaftlicher Fragestellungen – eine unerwartet gewinnbringende Situation geschaffen. Wie bereits angemerkt, war und ist in diesem Zusammenhang häufig die Rede von einem Realexperiment in gigantischem (soziologisch größtmöglichem) Ausmaß. Diese Beschreibung kann für die Beschäftigung mit digitalen Spielen ebenfalls bemüht werden. Tatsächlich verweisen die Beiträge immer auch über die Untersuchung und den Versuch, das konkrete Geschehen während der Pandemie einzufangen, auf eine noch vage und für viele dystopisch zumutende Zukunft, in der das Digitale als sozialer Raum genauso real sein wird wie der staubige Gartendreck, der von Rasenmähern im Sommer, an Wochenenden, in den Vororten der großen Städte aufgewirbelt wird und einem beim Spaziergehen in die Nase steigt.

Worum dreht sich der Band im Einzelnen? Bevor ich kurz auf alle Beiträge entsprechend ihrer chronologischen Reihenfolge (und somit Zuordnung zu den drei schon genannten übergeordneten Rahmungen) eingehe, sollen zunächst einige zentrale Linien nachgezeichnet werden: In dem Band sind schwerpunktmäßig Beiträge zu Forschungsergebnissen gesammelt worden, die untersucht haben, welche Bedeutung digitale Spiele für Spieler*innen während der Covid-19-Pandemie hatten, insbesondere im Hinblick auf soziale Kontakte und Interaktionen. So befasst sich beispielsweise ein Beitrag mit der Frage, inwiefern soziale Kontakte im Rahmen digitaler Spiele die pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen kompensieren konnten. Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der Frage, wie sich das Spielverhalten und die Nutzung digitaler Spiele während der Pandemie verändert haben. Aber auch die gesellschaftliche Wahrnehmung und Relevanz von digitalen Spielen während der Pandemie werden beleuchtet. In diesem Zusammenhang beschäftigt sich beispielsweise ein Beitrag mit dem Potenzial von Spielen zur Krisenbewältigung und Überbrückung als unangenehm empfundener Zeiträume (hierzu zählen insbesondere die Lockdowns, aber nicht nur). Es werden sowohl qualitative als auch quantitative Forschungsergebnisse präsentiert, um die Auswirkungen der Pandemie auf die Gesellschaft, die Gaming-Branche und das Spielverhalten zu untersuchen. Einige Beiträge kommen allerdings ganz ohne Empirie aus und lassen sich eher als informierte, zuweilen auch histo-

risch motivierte, Stellungnahmen lesen, die stilistisch hier und da zu einem essayistischen Erzählen tendieren.

Teil 1: Gesellschaftliche Kontexte

Im ersten Teil, der sich gesellschaftlichen Kontexten widmet, beschäftigt sich Adisa Huremovics Beitrag »Die Bedeutung digitaler Spiele für Spieler*innen während der Covid-19-Pandemie« mit der Relevanz digitaler Spiele während der Corona-Pandemie. Während dieser Zeit erlebte die Videospielbranche einen erheblichen Aufschwung, da viele Menschen aufgrund von Kontaktbeschränkungen und Schließungen von öffentlichen Einrichtungen mehr Zeit zu Hause verbrachten. Digitale Spiele boten eine Möglichkeit, soziale Kontakte zu pflegen und neue Beziehungen aufzubauen, insbesondere durch Multiplayer-Spiele. Diese Spiele ermöglichten es Spieler*innen, ihre sozialen Netzwerke zu stärken und zu erweitern, was während der Pandemie besonders wichtig war. Eine qualitative Studie zeigt, dass Spieler*innen digitale Spiele nutzten, um den Mangel an sozialen Interaktionen in der analogen Welt zu kompensieren. Die Ergebnisse der Studie unterstreichen die Rolle digitaler Spiele als Brückenbauer für soziale Nähe in Zeiten physischer Distanzierung.

Der Text von Dominik Rinnhofer und Thomas Döbler behandelt das Thema »Krisenbewältigung, Resilienz und Spiele«. Sie beleuchten, wie Spiele historisch und aktuell zur Bewältigung von Krisen beitragen können. Neben historischen Beispielen (Herodot berichtet von den Lydern, die während einer Hungersnot Spiele erfanden, um die Esslust zu unterdrücken und so 18 Jahre überlebten: Spiele wurden auch in anderen krisenhaften Situationen genutzt, wie bei Soldaten im Krieg oder eben zuletzt während des Pandemie-Lockdowns) gehen die Autoren auch auf klassische, spieltheoretische Überlegungen ein. Die Autoren beziehen sich beispielsweise auf Johan Huizinga, der den Menschen als »Homo ludens« beschreibt und Spiel als Ursprung von Kultur sieht. Sie gehen auch auf einen weiteren »Godfather« der Spieleforschung ein, nämlich Roger Caillois, der im Rahmen einer systematischen Erweiterung von Huizingas kulturwissenschaftlicher Grundlegung eine Kategorisierung von Spielen nach Spielprinzipien vorschlägt, um deren soziale Funktionen besser zu verstehen. Sie diskutieren die Rolle von digitalen Spielen, insbesondere Multi-User-Spielen, die während der Covid-19-Pandemie halfen, soziale Kontakte aufrechtzuerhalten. Sie beziehen sich dabei unter anderem auf die WHO-Kampagne »PlayApartTogether«, die Spiele als Mittel zur Förderung sozialer Interaktion anerkannte. Sie kommen zu dem Schluss, dass während des Lockdowns viele Menschen Spiele als Ablenkung und zur sozialen Vernetzung nutzten.

Hannah Myott untersucht in ihrem Beitrag »Phear and Phriendship in Phasmophobia«, wie Online-Multiplayer-Spiele transnationale soziale Verbindungen

fördern können, insbesondere für Migrant*innen. Sie argumentiert, dass diese virtuellen Räume eine Plattform bieten, um bestehende Beziehungen zu pflegen und neue Freundschaften zu schließen, unabhängig von geografischen Grenzen. Myott nutzt das Konzept des Transnationalismus, um die traditionellen »Integration«-Modelle infrage zu stellen, die davon ausgehen, dass starke Bindungen an das Herkunftsland die Integration in das Aufnahmeland behindern. Sie berichtet aus eigener Erfahrung, wie das Spielen von Phasmophobia mit Freund*innen aus den USA ihr Wohlbefinden in Österreich und damit auch ihre soziale Integration in die »neue« Lebensumgebung verbessert hat. Diese regelmäßigen Spiele ermöglichen nicht nur das Teilen von Lebensereignissen, sondern stärken auch das Gefühl der Zugehörigkeit und Gemeinschaft. Myott schlussfolgert, dass solche transnationalen Aktivitäten nicht nur das soziale Wohlbefinden steigern, sondern auch die lokale Integration fördern können, indem sie das Selbstvertrauen erhöhen, neue soziale Räume zu erkunden. Insgesamt betont Myott die Bedeutung von Online-Spielen als transnationale soziale Räume, die sowohl bestehende als auch neue soziale Verbindungen stärken können, und fordert eine Neubewertung der traditionellen Integrationsansätze.

Die Studie »Gaming als Bewältigungsstrategie während des Lockdowns der Corona-Pandemie. Besteht ein Zusammenhang zwischen Spielmotiven und Einsamkeitsempfinden?« von Susann Rockstroh, Valentin Hodel, Sebastian Krumm und Benedikt Knoll untersucht den Zusammenhang zwischen Spielmotiven und Einsamkeitsempfinden während der Covid-19-Pandemie. Die Forschung konzentriert sich darauf zu ermitteln, inwiefern Videospiele als Bewältigungsstrategie gegen soziale Isolation während der Lockdowns genutzt wurden. Die Studie basiert auf einem standardisierten Online-Fragebogen, der im Mai und Juni 2023 im Feld war und deren Rücklauf 299 Fälle umfasst. Die Ergebnisse sollen helfen, die Rolle von Videospielen zur Bewältigung sozialer Einschränkungen besser zu verstehen. Die Studie nutzt Nick Yees Modell, das Spielmotivationen in drei Hauptkategorien unterteilt: Social, Immersion und Achievement. Diese Kategorien umfassen Aspekte wie soziale Interaktion, Entspannung und Leistung. Die Einsamkeit wurde mithilfe der 3-Item-Loneliness-Scale nach Mary Hughes und Kolleg*innen gemessen. Die Forschung untersucht, wie sich das Spielen von Videospielen auf das Gefühl der Einsamkeit auswirkt. Die Studie bezieht sich auf bestehende Forschung, die zeigt, dass Videospiele sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf das Wohlbefinden haben können. Während sie Stress und Einsamkeit lindern können, besteht auch das Risiko einer problematischen Nutzung. Die Autor*innen zielen darauf ab, ein differenzierteres Verständnis für die Rolle von Videospielen in der Bewältigung sozialer Herausforderungen zu schaffen und Anschlussfähigkeit für Betätigungsfelder der Sozialen Arbeit herzustellen.

Der Text von Michaela Wawra und Alexander Pfeiffer mit dem Titel »MMORPGs als ›Tor zu einem glücklicheren Ort‹. Bewältigung der Covid-19-Krise durch ge-

meinsames Online-Spielen« beschäftigt sich mit der Rolle von »Massively Multiplayer Online Role-Playing Games« (MMORPGs), insbesondere World of Warcraft (WoW), während der Covid-19-Pandemie. Die Autor*innen untersuchen, wie solche Spiele als soziale Plattformen genutzt wurden, um soziale Isolation und Einsamkeit zu überwinden. Dabei kommen sie unter anderem zu dem Schluss, dass MMORPGs eine Umgebung bieten, in der Spieler*innen Freundschaften schließen und soziale Bedürfnisse erfüllen können. Gilden in WoW sind zentrale soziale Einheiten, die Zusammenarbeit und Gemeinschaft fördern. Während der Pandemie nutzten viele Menschen Online-Spiele als Ventil, um Stress und Angst abzubauen und soziale Kontakte zu pflegen. Die Autor*innen untersuchen, wie die Pandemie Spielgemeinschaften beeinflusste und wie diese Gemeinschaften den Spielenden halfen, die Krise zu bewältigen. Insgesamt zeigen die Ergebnisse, dass MMORPGs wie WoW eine wichtige Rolle bei der Bewältigung der sozialen Herausforderungen der Pandemie spielten, indem sie soziale Verbindungen und Gemeinschaftserlebnisse boten.

Teil 2: Organisationale Kontexte

Der zweite Teil des Bandes, der organisationalen Kontexten gewidmet ist, beginnt mit dem Beitrag von Sarah Dömling »Digitale Spiele, Corona und die Offene Jugendarbeit«. In ihrer Studie beschreibt Sarah Dömling die Rolle digitaler Spiele in der Offenen Jugendarbeit während der Covid-19-Pandemie. Während dieser Zeit mussten viele Jugendtreffs geschlossen bleiben. Um den Kontakt zu Jugendlichen aufrechtzuerhalten, wurden digitale Angebote wie Online-Beratung, Hausaufgabenbetreuung und virtuelle Jugendzentren eingesetzt. Digitale Spiele wurden als Mittel genutzt, um mit Jugendlichen gemeinsam Zeit zu verbringen und Beziehungen aufrechtzuerhalten. Die Studie zeigt, dass digitale Spiele eine wichtige Rolle spielten, um den Kontakt zu Jugendlichen zu halten und neue Interaktionsräume zu eröffnen. Spiele wie »Among Us«, »Fifa«, »Minecraft« und »Rocket League« wurden genutzt, um direkte Interaktion zu ermöglichen und soziale Lernsituationen zu fördern. Allerdings wurden auch Risiken wie Spielsucht und Datenschutzbedenken thematisiert. Fachkräfte betonten die Notwendigkeit von Fortbildungen, um digitale Spiele effektiv in die Jugendarbeit zu integrieren. Der physische Kontakt wurde jedoch als unersetzlich angesehen, da digitale Interaktionen emotionale Nuancen und nonverbale Kommunikation nur eingeschränkt ermöglichen. Trotz der Herausforderungen sahen viele Fachkräfte die Pandemie als Chance, digitale Angebote zu erweitern und die Lebenswelt der Jugendlichen besser zu verstehen.

Der Beitrag »Akzeptanz gegenüber digitalen Lehrformaten als Prädiktor kardiovaskulärer und hormonphysiologischer Marker in virtuellen Lernumgebungen« von Morris Gellisch beschreibt die Ergebnisse einer Studie, die sich mit der

Akzeptanz gegenüber digitalen Lehrformaten und deren Auswirkungen auf kardiovaskuläre und hormonphysiologische Marker in virtuellen Lernumgebungen beschäftigt. Die Studie wurde im Kontext der Covid-19-Pandemie durchgeführt, als viele Bildungseinrichtungen auf digitale Lehre umstellten. Die Forschung untersuchte, wie die Akzeptanz digitaler Technologien das Stresserleben und die Lernumgebung beeinflusst. Stress wird als komplexes Konzept betrachtet, das sowohl psychologisch als auch physiologisch wirkt. Die Studie zeigt, dass moderater Stress die Lernleistung verbessern kann, während zu viel oder zu wenig Stress kontraproduktiv ist. Herzratenvariabilität (HRV) und Cortisol wurden als physiologische Marker verwendet, um Stressreaktionen zu messen. Eine hohe HRV weist auf eine starke parasympathische Aktivität hin, was ein gutes adaptives Potenzial des Organismus zeigt. Cortisol, das im Speichel gemessen wurde, ist ein neuroendokrines Korrelat der Stressreaktion. Die Akzeptanz digitaler Lehrformate wurde als wichtiger Faktor für den Lernerfolg identifiziert. Sie beeinflusst das subjektive Stressempfinden und die wahrgenommene Nützlichkeit digitaler Lernanwendungen. Die Studie umfasste 32 Proband*innen, die an einem digitalen Kurs in mikroskopischer Anatomie teilnahmen. Die Messung der HRV erfolgte mittels eines ECG-Sensors, und Cortisol wurde durch Speichelproben analysiert. Die Akzeptanz digitaler Technologien wurde über Fragebögen erfasst. Die Ergebnisse zeigen, dass interaktive Lehrstrategien das physiologische Arousal der Studierenden erhöhen können, was zu einem stärkeren Gefühl der Eingebundenheit im Lernprozess führt. Die Akzeptanz digitaler Technologien spielt eine entscheidende Rolle bei der Bewertung der Lernumgebung und diese wiederum wird unter anderem auch maßgeblich von bereits bestehenden (alltäglichen) Erfahrungen mit digitalen Spielen stark beeinflusst.

Der Text von Tobias Klös und Rudolf Thomas Inderst »Spielerfolg ungleich Spielforschungserfolg? Vom stagnierenden Zustand der deutschsprachigen Digital Game Studies« beschäftigt sich mit der Entwicklung der deutschsprachigen Digital Game Studies (DGS) und ihrem aktuellen Zustand. Die Nutzung digitaler Spiele hat sich während der Covid-19-Pandemie erheblich gesteigert, was sowohl positive als auch negative Auswirkungen auf die Gesellschaft hatte: Während einige Experten wie Manfred Spitzer vor den Gefahren von Computerspielsucht warnen, zeigen Studien auch positive Effekte auf das Wohlbefinden und die mentale Gesundheit. Für eine adäquate Einordnung wird zunächst die historische Entwicklung der DGS skizziert: Die Auseinandersetzung mit digitalen Spielen begann in den 1980er Jahren, jedoch nicht im deutschsprachigen Raum. Die Forschung war zunächst psychologisch und pädagogisch geprägt. Erst um die Jahrtausendwende formierten sich die Game Studies als eigenständiges Forschungsfeld. Pionierarbeiten wie die von Natascha Adamowsky und Britta Neitzel trugen maßgeblich dazu bei. Trotz einer reichen Publikations- und Forschungstätigkeit wirkt die DGS oft unorganisiert und es fehlt an einer klaren Disziplinierung. Die Frage bleibt, ob die DGS als eigenständige Disziplin betrachtet wer-

den kann. Der Beitrag schließt mit einem Ausblick auf die Weiterentwicklung der DGS, wobei eine kritische Analyse und Reflexion der gesellschaftlichen Veränderungen durch digitale Spiele im Vordergrund steht.

Susann Rockstrohs zweiter Beitrag in diesem Band (hier als Alleinautorin) trägt den Titel »Digitale Räume in der Hochschullehre. Gamification in Medienkonstellationen« und beschäftigt sich mit der Gestaltung digitaler Räume in der Hochschullehre, insbesondere im Kontext von Multi-User-Virtual-Environments (MUVEs) wie Gather und Videokonferenzsoftwares wie Zoom. Der Fokus liegt auf der Untersuchung, wie diese digitalen Umgebungen innovativ gestaltet werden können, um das Lernerlebnis zu verbessern. Rockstroh betont, dass Räume nicht nur physische Orte sind, sondern auch durch soziale Praktiken entstehen. Die Digitalisierung ermöglicht die Fortsetzung dieser Kommunikationsräume online. Die Plattform Gather ist ein Multi-User-Virtual-Environment und ermöglicht es mehreren Personen, sich gleichzeitig in einer virtuellen Umgebung zu bewegen. Gather simuliert Face-to-Face-Interaktionen durch Avatare und bietet Funktionen wie Whiteboards für kollaboratives Arbeiten. Die Teilnehmer*innen können sich frei bewegen und interagieren, was die soziale Vernetzung fördert. Zoom hingegen ist eine etablierte Plattform für Videokonferenzen, die jedoch durch das Phänomen des »Zoom Fatigue« belastend sein kann. Dieses entsteht durch ständigen Blickkontakt und fehlende nonverbale Kommunikation. Das empirische Kernstück der Studie ist ein Vergleich zwischen Zoom und Gather. Die Autorin kann nachweisen, dass Zoom für Frontalunterricht bevorzugt wird, während Gather in seminaristischen Settings besser geeignet ist. Gather fördert die soziale Vernetzung und Interaktion, jedoch ohne signifikante Unterschiede in der Motivation. Rockstroh verwendet das Medienkonstellationsmodell, um die Wechselwirkungen zwischen Materialitäten, Wissen/Praktiken, Inhalten und Subjektpositionen zu analysieren. Dieses Modell hilft, die Komplexität digitaler Lernumgebungen zu verstehen und ihre Effektivität zu verbessern. Die Studie zeigt, dass die Einführung neuer digitaler Tools Zeit und Anleitung erfordert. Die Ergebnisse sind jedoch aufgrund der kleinen Stichprobe und der spezifischen Studienumgebung begrenzt.

Der Beitrag »Digital zusammen. Die Bedeutung (post-)digitaler Spiele in Zeiten einer Pandemie« von Lisa Tölle und Carolin Quenzer-Alfred beschäftigt sich mit qualitativen Forschungsansätzen, die die Stimmen von Vorschulkindern während der Covid-19-Pandemie in den Fokus nehmen. Die Forschung konzentriert sich auf den Übergang von Kindern vom Kindergarten in die Grundschule und wie diese Transition durch die Pandemie beeinflusst wurde. Die Studie nutzt kreative Methoden, um die Perspektiven der Kinder einzubeziehen und ihre Selbstständigkeit sowie Selbstregulierung zu fördern. Kinder werden als Co-Forscher*innen betrachtet, die aktiv am Forschungsprozess teilnehmen. Die Forschung untersucht, wie Kinder den Übergang in die Grundschule erleben, insbesondere unter den erschwerten Bedingungen der Pandemie. Die Ergeb-

nisse zeigen, dass die Sichtweisen der Kinder oft von denen der Erwachsenen abweichen. Die Studie legt großen Wert auf forschungsethische Aspekte, einschließlich informierter Einwilligung und Anonymität der Teilnehmer*innen. Kinder werden kindgerecht aufgeklärt, um ihre aktive Teilnahme zu ermöglichen. Die Datenanalyse erfolgt mittels GTM-Kodierung (Grounded Theory Methodology), die ein iteratives und zeitaufwändiges Verfahren erfordert. Die Ergebnisse sind vorläufig und dienen unter anderem der Reflexion über die eingesetzten Methoden.

Teil 3: Individuelle Kontexte

Der dritte Teil des Bandes, in dem es um individuelle Kontexte geht, startet mit dem Beitrag von Veronika Brandner »Digitale Spiele – eine Freizeitbeschäftigung im Aufschwung? Die Auswirkungen der Corona-Pandemie auf das Spielverhalten von jungen Menschen«. Der Text beschäftigt sich mit den Auswirkungen der Covid-19-Pandemie auf das Freizeitverhalten von jungen Menschen, insbesondere im Hinblick auf das Spielen digitaler Spiele. Die Corona-Pandemie hat das alltägliche Leben weltweit erheblich verändert, einschließlich der Freizeitgestaltung. Die Studie untersucht, wie sich die Beschäftigung mit digitalen Spielen während der Pandemie verändert hat und ob Offline-Aktivitäten nun anders wahrgenommen werden. Die Pandemie hat zu einem Anstieg digitaler Freizeitaktivitäten geführt, da viele Menschen ihre Freizeit zu Hause verbringen mussten. Laut der JIM-Studie spielten 46 Prozent der Jugendlichen mehr Computerspiele allein und 40 Prozent mehr gemeinsam mit Freunden. Die durchschnittlichen Gaming-Zeiten stiegen von fünf auf zehn Stunden pro Woche an, und viele Befragte planten, auch nach der Pandemie mehr Zeit mit Gaming zu verbringen. Trotz der Einschränkungen schätzen sowohl Spieler*innen als auch Nicht-Spieler*innen Offline-Aktivitäten wie Treffen mit Freunden oder Vereinstreffen mehr als vor der Pandemie. Brandner überprüft im Rahmen einer quantitativen Studie vier dazu passende Hypothesen: Die Hypothese, dass leidenschaftliche Spieler*innen vor der Pandemie auch während der Einschränkungen mehr Zeit mit Spielen verbringen, wurde nur teilweise bestätigt. Die Hypothese bezüglich der Wertschätzung von Offline-Aktivitäten wurde bestätigt, da sowohl Spieler*innen als auch Nicht-Spieler*innen Offline-Aktivitäten mehr schätzen. Die Annahme, dass das Spielen digitaler Spiele dauerhaft an Bedeutung gewinnt, wurde nicht bestätigt, da viele Befragte keine langfristigen Veränderungen erwarteten. Die Hypothese, dass Personen, die allein oder in Wohngemeinschaften leben, sich stärker mit digitalen Freizeitaktivitäten beschäftigen, wurde nicht bestätigt. Als Fazit fasst die Autorin zusammen, dass die Corona-Pandemie das Freizeitverhalten junger Menschen erheblich beeinflusst hat, wobei digitale Aktivitäten zugenommen haben. Offline-Aktivitäten werden jedoch nach wie vor geschätzt.

Thilo Eisermanns Beitrag »Träumen von der Vergangenheit. Retro-Gaming in der Pandemie« beschäftigt sich mit der Rolle von Retro-Gaming während der Covid-19-Pandemie. Er beginnt mit seinen persönlichen Erfahrungen, wie er sich in der Pandemiezeit in das klassische Spiel »Chrono Trigger« vertiefte, um sich von der Realität abzulenken und Nostalgie zu erleben. Diese Erfahrungen spiegeln größere Trends wider, da die Pandemie zu einem Anstieg der Spielzeit und einer gesteigerten Nachfrage nach Retro-Spielen führte. Eisermann diskutiert die Bedeutung von Nostalgie in der Gaming-Kultur. Nostalgie wird oft als Sehnsucht nach der Vergangenheit verstanden und kann in zwei Formen auftreten: restaurative und reflektive Nostalgie. Restaurative Nostalgie strebt danach, die Vergangenheit wiederherzustellen, während reflektive Nostalgie den Prozess des Erinnerns betont. Während der Pandemie diente Nostalgie als Bewältigungsstrategie gegen Isolation und Unsicherheit. Der Text beleuchtet auch den Spielmarkt, der während der Pandemie einen deutlichen Anstieg in den Verkaufszahlen von Retro-Spielen erlebte. Dieser Trend wird durch die gestiegene Nachfrage nach klassischen Spielen und die Seltenheit der originalen Spielmodule erklärt.

Der Beitrag von Eric Lettkemann und Ingo Schulz-Schaeffer »Vom hybriden zum virtuellen Raum und wieder zurück? Veränderungen der Spielpraktiken von Pokémon GO im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie« beschreibt die Veränderungen in den Spielpraktiken von Pokémon GO im Zusammenhang mit der Corona-Pandemie. Pokémon GO ist ein Augmented-Reality-Spiel, das physische und digitale Elemente kombiniert. Spieler*innen müssen sich physisch bewegen, um digitale Pokémons zu fangen und an bestimmten Orten wie Pokéstops und Arenen zu interagieren. Das Spiel nutzt Smartphones als »lokative Medien«, die den Standort der Spieler*innen verfolgen und relevante digitale Informationen anzeigen. Während der Pandemie mussten Spieler*innen ihre Bewegungsfreiheit einschränken, was das Spielen im physischen Raum erschwerte. Niantic führte Änderungen ein, um das Spiel auch von zu Hause aus spielbar zu machen. Dazu gehörten die Einführung von Fern-Raid-Pässen und die Vergrößerung des Erreichbarkeitsradius von Pokéstops und Arenen auf 80 Meter. Nach der Pandemie versuchte Niantic, das Spiel wieder stärker auf physische Interaktionen auszurichten. Fern-Raid-Pässe blieben zwar erhalten, wurden aber eingeschränkt, und der Erreichbarkeitsradius wurde schließlich wieder auf 40 Meter reduziert. Spieler*innen-Gruppen und Events blieben wichtig für soziale Interaktionen, während Fern-Raids neue Möglichkeiten für internationale Zusammenarbeit boten. Die Pandemie führte zu einer Verschiebung der Spielpraktiken von physischen zu virtuellen Interaktionen, die sich nach der Pandemie teilweise wieder zurückentwickelten. Dennoch blieben einige Änderungen bestehen, die das Spiel flexibler machten.

Constantin Winkler untersucht in seinem Beitrag »Antisemitismus in Communities digitaler Spiele im Zuge der Covid-19-Pandemie« den Zusammenhang zwischen Antisemitismus und der Corona-Pandemie in Communities digitaler

Spiele. Er zeigt auf, dass digitale Spiele nicht nur positive soziale Effekte haben, sondern auch exkludierende und antisemitische Phänomene beinhalten können. Während politische Initiativen und Forschung zunehmend die Relevanz digitaler Spiele für rechte Strukturen erkennen, bleibt Antisemitismus ein randständiges Thema. Winkler analysiert Beiträge auf der Plattform »Steam«, in denen die Begriffe »Covid« und »Jew« gemeinsam auftreten. Von 67 ausgewählten Beiträgen enthalten 24 antisemitische Inhalte, die oft implizit und in Form von »Humor« oder NS-Analogien formuliert sind. Diese Beiträge verknüpfen häufig die Pandemie mit antisemitischen Stereotypen oder Vergleichen mit dem Nationalsozialismus. Die Covid-19-Pandemie hat laut Winkler zu einer Zunahme von Verschwörungsmythen und Antisemitismus geführt, da sie als Katalysator für politische Instrumentalisierung genutzt wird. Virtuelle Gemeinschaften bieten antisemitischen Gruppen Möglichkeiten zur Vernetzung und Radikalisierung. Winkler betont die Notwendigkeit weiterer Forschung, um das Ausmaß antisemitischer Ausprägungen in digitalen Spielen umfassend zu erfassen.

Dank

Schließlich möchte ich mich zunächst bei allen Autor*innen für ihre Beiträge und vor allem ihre Geduld bedanken. Außerdem bei Sophia Müller, die die Zusammenstellung des Sammelbandes redaktionell sehr gewissenhaft und mit viel Liebe zum Detail begleitet hat. Ohne ihre Mithilfe wäre der Band vermutlich immer noch eine Ansammlung von Dateien, Daten und digitalen Notizen auf der Festplatte meines Rechners – oder vielmehr auf irgendeinem Server in der sogenannten Cloud. Ein besonders großes Dankeschön geht an meine Lektorin Svenja Dillger vom Verlag Beltz Juventa, die nicht nur den Anstoß für dieses Buchprojekt gegeben hat, sondern stets mit hilfreichen Tipps und konkreten Hinweisen – auch inhaltlicher Natur – mir zur Seite stand. Mein größter Dank gilt meiner Familie, allen voran Nadiye, ohne deren Unterstützung dieses und vieles andere nicht möglich gewesen wäre.

Teil 1: Gesellschaftliche Kontexte

Die Bedeutung digitaler Spiele für Spieler*innen während der Covid-19-Pandemie

Adisa Huremovic

Das Jahr 2020 gilt als ein besonderes: es war der Beginn der Covid-19-Pandemie und gleichzeitig ein Rekordjahr für die Videospielbranche (vgl. Game 2021b, S. 4 f.). Während einerseits global versucht wurde, ein sich rasant verbreitendes, neuartiges Virus durch diverse Schutzmaßnahmen einzudämmen, konnte die deutsche Videospielbranche einen Zuwachs von 2,5 Millionen Spieler*innen verzeichnen (vgl. May 2021, S. 13). An dieser Stelle darf erst einmal zu Recht gefragt werden: inwiefern stehen diese beiden, auf den ersten Blick zusammenhangslosen, Phänomene in Relation zueinander?

Hierfür ein kurzer Rückblick: da die Ausbreitung des hochansteckenden und neuartigen Covid-19-Erregers zunehmend an Dynamik gewann, waren im Jahr 2020 erstmals einschneidende Maßnahmen von dringender Notwendigkeit, um eine ungehinderte Infektionsdynamik zu verhindern (vgl. Die Bundesregierung 2020a). Im Zuge dessen waren weitreichende Schließungen von Einrichtungen und Begegnungsorten des öffentlichen Lebens unabdingbar (vgl. Die Bundesregierung 2020b). Zusätzlich dazu wurden Kontaktbeschränkungen erlassen, die eine Reduzierung sozialer Kontakte auf ein Minimum vorsahen und gesellschaftliche Zusammenkünfte umfassend regulierten (vgl. Die Bundesregierung 2020c). Bei letzterer Maßnahme ist allgemein auch vom *Social Distancing* die Rede, also die Wahrung sozialer Distanz zueinander, wodurch eine gewisse Berechenbarkeit über die vorherrschende Infektionsdynamik erzielt werden sollte (vgl. Bendel 2021). Als logische Konsequenz dessen entfielen innerhalb kurzer Zeit nicht nur sämtliche Freizeitmöglichkeiten, sondern auch Orte der sozialen Begegnung, sei es am Arbeitsplatz mit Kolleg*innen, an der Hochschule mit unseren Lehrenden und Studierenden oder im Sportverein mit Kamerad*innen (vgl. Die Bundesregierung 2020b).

Während dieser Schutzmaßnahmen beschränkte sich für einen Großteil der Gesellschaft das Alltagsleben bis auf Weiteres auf innerhäusliche Aktivitäten. Dabei entschieden sich zahlreiche Menschen für das Spielen von Videospielen. Im Zuge der Pandemiebeschränkungen rückte das beliebte Hobby gesellschaftlich näher in den Fokus: bis zu 2,5 Millionen mehr Spieler*innen schlossen sich der Gaming-Community an und investierten rund doppelt so viele wöchentliche

Stunden in digitale Spiele als noch vor der Corona-Krise (vgl. May 2021, S. 5–13). Diese Entwicklung würdigte auch Olaf May, Mitglied des Bitkom-Präsidiums:

»Gaming spielt schon länger eine wichtige Rolle in unserem Alltag. Doch die Bedeutung von Video- und Computerspielen ist in diesem Jahr [2021] noch mal deutlich gestiegen« (Burgstedt/Klöß 2021).

Der folgende Buchbeitrag beschäftigt sich mit der Frage, welche Bedeutung digitale Spiele für Spieler*innen während der Covid-19-Pandemie hatten und inwiefern soziale Kontakte im Rahmen solcher Spiele die pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen kompensieren konnten.

Soziale Distanzierung

Nachdem sich der Ausbruch des Covid-19-Virus angesichts rapide ansteigender Infektionszahlen binnen weniger Monate zu einer globalen Pandemie entwickelt hatte (vgl. World Health Organization 2020), leitete die deutsche Bundesregierung im März 2020 Maßnahmen zur Eindämmung des Infektionsgeschehens in Deutschland ein. Es folgten schrittweise Einschränkungen und Schließungen im öffentlichen Publikumsverkehr, darunter in Kultur-, Freizeit- und Bildungseinrichtungen. In der Konsequenz sahen sich die betroffenen Institutionen, die als zentrale Orte der sozialen Begegnung eine wichtige Rolle in unserem Alltagsleben einnehmen, dazu gezwungen ihren Betrieb einzustellen, wodurch der allgemeinen Bevölkerung zahlreiche Freizeitmöglichkeiten und Chancen sozialer Zusammenkünfte entfielen (vgl. Die Bundesregierung 2020b). Die einschränkenden Maßnahmen betrafen nicht zuletzt auch die Arbeitswelt, indem Betriebe dazu angehalten wurden, sofern realisierbar, ihren Arbeitnehmer*innen die Möglichkeit auf Homeoffice¹ zu schaffen und dadurch potenziellen Infektionsketten entgegenzuwirken (vgl. Die Bundesregierung 2021). Von einer gewissen Sonderregelung profitierten zentrale Bildungseinrichtungen wie Kindergärten, Schulen und Universitäten: unter konkreten Hygienevorschriften durfte in den genannten Institutionen der Betrieb trotz weitreichender Einschränkungen des öffentlichen Lebens aufgrund der Tatsache, dass trotz Krisenzeiten der Zugang zu Bildung weiterhin gewährt werden muss, dennoch stattfinden. Zu den Hygienevorschriften zählten sogenannte Abstandsregelungen (Einhalten eines Mindestabstandes von 1,5 Metern zu anderen Personen) und das Tragen einer Alltagsmaske, wodurch unerlässliche soziale Begegnungen, besonders in Pflegeeinrichtungen,

1 Definition: »die Form der Arbeit von zu Hause aus« (Redaktion des Dudens o. J.).

Krankenhäusern und in Geschäften des alltäglichen Bedarfs, mit einem Mindestmaß an Infektionsschutz stattfinden konnten (vgl. Die Bundesregierung 2020c).

Den oben beschriebenen Maßnahmen liegt der wesentliche Zweck zugrunde, die sozialen Kontakte der einzelnen Bürger*innen auf ein Minimum zu beschränken, um Infektionsketten und somit das allgemeine Infektionsgeschehen signifikant einzudämmen. Diese sogenannten Kontaktbeschränkungen versteht man allgemein auch unter dem Begriff des *Social Distancing*, zu Deutsch: *soziale Distanzierung*. Während der Begriff eigentlich das Phänomen beschreiben soll, im physischen Sinne Abstand zu Mitmenschen zu halten, um einer Infektion entgegenzuwirken, lässt sich die Bedeutung der sozialen Distanzierung leicht missverstehen, wenn man sich dabei auf den sozialen Aspekt, also dem Sinn von Gemeinschaft, bezieht. Die Wahrung physischen Abstands soll eine gesundheitliche Schutzmaßnahme darstellen und nicht das Gefühl sozialer Vereinsamung oder gesellschaftlicher Spaltung zur Folge haben (vgl. Alt-Haaker / Hamilton o. J.).

Im folgenden Abschnitt soll erläutert werden, welchen Einfluss die pandemiebedingten Schutzmaßnahmen und Kontaktbeschränkungen auf die Videospielbranche nahmen.

Gaming während der Pandemie

Vor dem Hintergrund der sozialen Distanzierung lässt sich eine signifikante Veränderung in der Freizeit- und Alltagsgestaltung während der Pandemie beobachten. Indem durch die Schließungen und Homeoffice-Möglichkeiten nicht nur Aufenthalte an Orten außerhalb des eigenen Wohnraums, sondern auch die damit verbundenen Anfahrten ausblieben, zeichnete sich ein vermehrter Rückzug in die eigenen vier Wände ab. Die Freizeitbeschäftigung beschränkte sich nun maßgeblich auf innerhäusliche Aktivitäten, wobei besonders die Mediennutzung sich großer Beliebtheit erfreute. Bürger*innen verbrachten deutlich mehr Zeit am Smartphone, am PC und auf Social-Media-Plattformen und auch Konsolen erlebten einen beachtlichen Aufschwung: Videospiele wurden zu dieser Zeit etwa dreimal so häufig genutzt als vor der Pandemie (vgl. Stiftung für Zukunftsfragen 2021).

Das Ausmaß dieses Aufschwungs an Beliebtheit von digitalen Spielen zeigte sich besonders in der wachsenden Anzahl der Spieler*innen und dem signifikanten Anstieg ihrer durchschnittlichen Spieldauer: Hatten sich im Jahr 2019 noch rund 43 Prozent der Deutschen als Gelegenheitsspieler*innen bezeichnet, waren es 2021 bereits 50 Prozent (vgl. Bitkom 2021a). Im Zuge dessen verdoppelte sich die durchschnittliche wöchentliche Spieldauer von fünf Stunden auf zehn Stunden pro Woche während der Pandemie (vgl. May 2021, S. 2). Dabei ist besonders erwähnenswert, dass die Spieler*innen bevorzugt mit Freund*innen und Familienmitgliedern digitale Spiele spielten. Spiegelt sich in diesen beobachteten Ent-

wicklungen das Bedürfnis nach sozialer Nähe inmitten der krisenbedingten Kontaktbeschränkungen? Felix Falk, Geschäftsführer von »game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.«, sagt dazu:

»Games haben Millionen Menschen geholfen, die Corona-Pandemie besser durchzustehen sowie mit Familie und Freunden in Kontakt zu bleiben und gemeinsam Spaß zu haben. Sie wurden für diese Zwecke sogar von der WHO empfohlen. Sowohl die Anzahl der Spielenden als auch der Games-Markt sind nicht zuletzt durch diese Corona-Effekte deutlich gewachsen« (Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz 2022, S. 81).

Demnach würde die vorausgegangene Aussage darauf hindeuten, dass das Spielen digitaler Spiele während der Pandemie und den damit verbundenen Kontaktbeschränkungen weitaus mehr als nur einen Zeitvertreib darstellte oder lediglich der Unterhaltung diene: digitale Spiele könnten während der globalen Krise nicht nur dem persönlichen Wohlbefinden gedient, sondern auch die bedeutenden Brücken zur sozialen Nähe geschaffen haben, welche zu dieser Zeit ein risikobehaftetes Bedürfnis darstellte. Tatsächlich konnte jede*r dritte Gamer*in aus eigener Erfahrung der Aussage zustimmen, dass digitale Spiele maßgeblich dazu beitrugen, die Corona-Krise besser zu bewältigen (vgl. May 2021, S. 4).

Soziale Nähe im digitalen Raum

Um zu verstehen, wie sich soziale Nähe im Rahmen digitaler Spiele manifestiert, lohnt sich ein genauerer Blick auf ihre Triebfeder, nämlich die soziale Interaktion. Im Allgemeinen lässt sich der Begriff der sozialen Interaktion als »die durch Kommunikation (Sprache, Symbole, Gesten usw.) vermittelten wechselseitigen Beziehungen zwischen Personen und Gruppen und die daraus resultierende wechselseitige Beeinflussung ihrer Einstellungen, Erwartungen und Handlungen« verstehen (Klimke et al. 2020, S. 351). Daraus lässt sich ableiten, dass für eine soziale Interaktion mindestens zwei Personen über die bereits genannten Kommunikationsarten miteinander in Kontakt treten müssen. Folglich scheint es trivial zu sein, ob die Personen analog, also von Angesicht zu Angesicht miteinander interagieren oder über digitale Alternativen kommunizieren, beispielsweise über Videospiele. Wie genau sich solche sozialen Interaktionen im digitalen Raum zu sozialer Nähe entwickeln können, erklärt Elke Hemminger in einem Buchbeitrag zur Nähe und Distanz im Online-Spiel: darin wird unter anderem der Frage nachgegangen, inwieweit es möglich ist, »die Struktur des eigenen sozialen Netzwerks mit Hilfe von Onlinespielen aufrecht zu erhalten« (Hemminger 2020, S. 222). Anhand von Multiplayer-Spielen, auch sogenannten »Massively Multiplayer Online Role-Playing Games« (MMORPGs), ließe sich dabei besonders gut erkennen, dass die

Alltagswelt und die Spielwelt im Hinblick auf soziale Netzwerke und soziale Interaktionen nicht streng voneinander zu trennen seien: das Aufeinandertreffen vieler Spieler*innen innerhalb eines bestimmten digitalen Raums führe generell dazu, dass sie miteinander agieren und sich untereinander organisieren, wodurch langfristig neue soziale Beziehungen verschiedenster Ausprägungen geschaffen werden. Diese führen zur Entstehung von Gruppierungen und Netzwerken in der digitalen Spielwelt, deren Strukturen es aufrechtzuerhalten gilt, indem die geknüpften Kontakte entsprechend gepflegt werden. Gleichzeitig lässt sich aus eben dieser Tatsache ableiten, dass auch bereits bestehende soziale Beziehungen und Strukturen aus der analogen Welt hervorragend in digitale Räume der Spielwelt verlagert und dort aufrechterhalten werden können. Dies ist nicht zuletzt auch deshalb möglich, weil sich Spielende aus aller Welt im digitalen Raum durch Zeitunterschiede und physische Distanz hinweg zusammenfinden können (vgl. ebd., S. 223–226).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass digitale Spiele – insbesondere Multiplayer-Formate wie MMORPGs und Online-Spiele im Allgemeinen – Räume in der digitalen Welt bilden, in denen die soziale Interaktion nicht nur willkommen, sondern auch wünschenswert ist. Inwiefern sich das konkret bei Spieler*innen manifestieren kann, wird im Verlauf dieses Beitrags anhand von Forschungsergebnissen noch deutlich gemacht. Zugleich bilden digitale Spiele eine Sphäre, in der räumliche und zeitliche Grenzen in gewissem Maße überwunden werden können. Werden die genannten Faktoren nun miteinander kombiniert, erhalten wir ein besseres Verständnis darüber, welchem Zweck digitale Spiele zu Zeiten der sozialen Distanzierung unter anderem dienen: sie schufen einen »idealen digitalen Raum, um während einer Zeit, in der räumliche Distanz zu wahren ist, die Struktur des eigenen sozialen Netzwerks zu stärken oder sogar zu erweitern« (ebd., S. 224).

Methodisches Vorgehen

Um der Eingangsfrage dieses Beitrags nachzugehen und herauszufinden, welche Bedeutung digitale Spiele für Spieler*innen während der Covid-19-Pandemie hatten, wurde eine qualitative Inhaltsanalyse durchgeführt, die sich auf eine wesentliche Kernfrage konzentriert: *Inwiefern konnten digitale Spiele eingeschränkte soziale Kontakte von Spieler*innen während der Pandemie kompensieren?*

Zur Beantwortung dieser Frage sollen die folgenden zwei Hypothesen überprüft werden:

1. Veränderungen im sozialen Umfeld von Spieler*innen haben Einfluss auf das Spielverhalten.

2. Soziale Interaktionen im Rahmen digitaler Spiele können fehlende soziale Begegnungen in der analogen Welt kompensieren.

Die Datenerhebung erfolgte mittels leitfadengestützter Interviews zum Forschungsthema dieses Beitrags, in dessen Rahmen fünf Personen im Alter zwischen 22 und 33 Jahren befragt wurden.² Da das Wort »Bedeutung« im Kontext der Forschungsfrage ein sehr individuelles Verständnis mit sich bringt, wurden die gestellten Fragen bewusst offen formuliert, um den befragten Personen die Möglichkeit zu schaffen, ihre subjektiven Wahrnehmungen uneingeschränkt zu artikulieren. Die Fragen im Rahmen der Interviews konzentrierten sich hauptsächlich auf die Bereiche Sozialleben, Alltag während der Pandemie und Videospielkonsum. Zur Durchführung der Datenanalyse wurde die inhaltlich-strukturierende qualitative Inhaltsanalyse nach Kuckartz gewählt.

Ergebnisse der Forschung

Im Folgenden werden die wesentlichen Ergebnisse der qualitativen Datenerhebung in ihren jeweiligen Kategorien dargestellt.

Soziales Umfeld

Da die Kontaktbeschränkungen während der Pandemie zwangsläufig einen Rückgang an sozialen Interaktionen zur Folge hatten, kann davon ausgegangen werden, dass zu dieser Zeit tatsächliche Veränderungen im sozialen Umfeld stattgefunden haben. Infolgedessen soll eingeschätzt werden, inwiefern diese Veränderungen im Sozialleben der befragten Spieler*innen zu einem erhöhten Bedarf an sozialer Interaktion, gerade im Rahmen digitaler Spiele, führten.

Bei allen Befragten ging deutlich hervor, dass merklich weniger analoge soziale Kontakte während der Pandemie stattgefunden haben, dafür hingegen mehr soziale Interaktionen im digitalen Raum. Als Gründe wurden etwa unregelmäßige Kontaktversuche (vgl. Interview B1, 00:11:18–00:12:18), aber auch Kontaktabbrüche zu Personen aus dem realen, sozialen Umfeld genannt (vgl. Interview B3, 00:08:46–00:15:10) sowie die grundsätzliche Einschränkung von

2 Von den fünf befragten Personen gehörten drei dem männlichen und zwei dem weiblichen Geschlecht an.

Die Datenerhebungen wurden trotz Lockerungen zum gegenseitigen Schutz im Rahmen von Videokonferenzen durchgeführt. Die Befragten mussten zwei Kriterien erfüllen: 1. Sie verbrachten die Pandemie samt ihren Einschränkungen in Deutschland und 2. Die Befragten spielten während der Pandemiezeit auch im Multiplayer-Modus.

Kontakten auf ein sehr kleines Umfeld (vgl. Interview B2, 00:25:15–00:26:02). Die Kontaktpflege zu Freund*innen und Bekannten kostete außerdem mehr Mühe als vor der Pandemie (vgl. Interview B4, 00:11:18–00:13:11), wobei für manche der Befragten die erschwerte soziale Interaktion auch Anlass zur persönlichen Erholung durch bewussten Rückzug gab (vgl. Interview B5, 00:17:52–00:20:00). Die sozialen Interaktionen im digitalen Raum, sprich im Rahmen von Video-konferenzen, Messengerdiensten, Telefonaten oder digitalen Spielen, nahmen mindestens die Hälfte aller sozialen Interaktionen während der Pandemie ein (vgl. Interview B1, 00:13:41–00:14:12) und stiegen teilweise auf einen Anteil von etwa 70 Prozent an (vgl. Interview B5, 00:15:38–00:16:42).

Bemerkenswert scheint jedoch die Tatsache zu sein, dass die reduzierten sozialen Kontakte aus der analogen Welt nicht grundsätzlich ausblieben, sondern oftmals in die digitale Welt verlagert wurden. Es änderte sich durch die pandemiebedingten Kontaktbeschränkungen also nicht allein die *Menge* der sozialen Interaktionen, sondern eher die *Art und Weise*, wie soziale Interaktionen stattgefunden haben:

»[Ich] habe auch viel mit meinen Freunden online gespielt, weil wir uns ja nicht sehen durften [...]. [...] da haben wir sogar auch angefangen, unsere Brettspiele, die wir so immer am Wochenende zocken, auch auf Steam halt zu verlagern, [also] alles online zu machen« (Interview B2, 00:06:28–00:06:44).

»[...] wir haben [...] so eine Pen and Paper Spielgruppe [...]. Und wir haben uns eigentlich immer dann hier bei uns in der Wohnung [...] getroffen [...]. Und [...] während der Pandemie [...] haben [wir] umgestellt auf online, tatsächlich war das online ganz gut als Alternative zu nutzen, weil es da halt auch so Seiten gibt, und so, wo man das spielen kann« (Interview B5, 00:29:01–00:29:29).

»[...] ich habe dann eben versucht, diese Freizeit irgendwie anderweitig zu nutzen und [habe] mich mit Freunden online getroffen, zum Beispiel zum Computerspielen« (Interview B4, 00:05:53–00:06:58).

Spielverhalten

Um einen möglichen Zusammenhang zwischen den beschriebenen Veränderungen des sozialen Umfelds und dem jeweiligen Spielverhalten der Spieler*innen genauer untersuchen zu können, sollen im folgenden Abschnitt Veränderungen und Auffälligkeiten hinsichtlich des Spielverhaltens der Befragten veranschaulicht werden.

Im Allgemeinen lassen die Forschungsergebnisse die Schlussfolgerung zu, dass die durchschnittliche wöchentliche Spieldauer der Spieler*innen wäh-