

sie für eine Einführung systematisch und solide genug.

Dazu kommt das durchweg hastige Lektorat, das den Lesefluss ebenso stört wie Nachlässigkeiten der AutorInnen selbst: Serious Games sind eben nicht „gleich“ Lernspiele. Mihály Csíkszentmihályi ist ein komplizierter Name, aber gerade deshalb sollte man seine Schreibung zweimal prüfen. Es heißt *ludification*, nicht *ludofication*, Google Earth ist keine virtuelle Welt und Ludology.org kein von Jesper Juul herausgegebenes Online-Journal, sondern es war der private Blog von Gonzalo Frasca. Besonders erstaunt, dass kleinere (Roig et al. 2009), aber auch größere internationale Forschungen zur Ausgangsfrage des Bandes – etwa das Playful Identities Project (Raessens 2006), das Projekt New Media Literacies (Jenkins et al. 2007) oder das SoPlay Project (Mäyrä et al. 2009) nicht zur Kenntnis genommen werden. Das ist nur teilweise mit dem weit zurückliegenden Entstehungsdatum der Texte zu entschuldigen. Umgekehrt hätte gerade die lange Zwischenzeit Raum zur Einarbeitung mindestens in der Herausgeber-Einleitung gegeben. So entsteht mit Ausnahme der „üblichen Verdächtigen“ unter den AutorInnen der Eindruck von Game Studies-Erstversuchen von AkademikerInnen, die thematisch anderswo beheimatet sind.

Und darin liegt letztlich die strukturelle Schwäche des Bandes: Knapp zehn Jahre nach ihrem „Jahr Eins“ (Aarseth 2001) sind die Game Studies als Interdisziplin wie die je-disziplinäre Forschung zum Thema zu einer Ausdifferenziertheit und Reife gewachsen, dass es einem ernsthaften Computerspielforscher schwer fällt, auch nur mit der neuesten Literatur zum eigenen Spezialthema Schritt zu halten. Vor zehn Jahren waren breite explorative Theorie-würfe von interessierten Neulingen durchweg üblich; heute müssen sie sich den Vorwurf der Unprofessionalität gefallen lassen. Ironischer- oder traurigerweise macht das den Band *Das Spiel* durchaus repräsentativ für die deutsche Computerspielforschung; bis auf wenige erfreuliche Ausnahmen weitgehend *out of touch* mit dem internationalen Forschungsstand und in Privattheoriebildung verhangen. Schade.

Sebastian Deterding

Literatur

- Aarseth, Espen (2001): Computer Game Studies, Year One. In: Game Studies 1, 1 (Juli 2001), n.p. <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> [16.08.2010].
- Jenkins, Henry et al. (2007): Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education in the 21st Century. Chicago: MacArthur Foundation.

- Juul, Jesper (2005): Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Mäyrä, Frans et al. (2009): SoPlay – Social Play among Casual, Cross-Media Contents. Projekt-Webseite, Games Research Lab, Universität Tampere. <http://soplayproject.wordpress.com> [16.08.2010].
- Raessens, Joost (2006): Playful Identities or the Ludification of Culture. Games & Culture 1,1 (January 2006), S. 52-57.
- Roig, Antoni et al. (2009): Videogame as Media Practice. An Exploration of the Intersections Between Play and Audiovisual Culture. In: Convergence 15, 1 (February 2009), S. 89-103.

Anne Waldschmidt / Anne Klein / Miguel Tamayo Korte

Das Wissen der Leute

Bioethik, Alltag und Macht im Internet
Wiesbaden: VS, 2009. – 323 S.
ISBN 978-3-531-15664-4

Welches Potenzial birgt das Internet für die Hervorbringung eines genuin demokratischen Diskurses? Diese Frage wurde in der Frühzeit der Internetforschung immer wieder mit Emphase gestellt und auch beantwortet. Inzwischen sind die Erwartungen an das neue Medium realistischer geworden, gleichzeitig haben die Fragen an Präzision gewonnen. Mit schärferem Fokus richtet sich der wissenschaftliche Blick nun auf subtilere Verschiebungen diskurssiver Parameter in spezifischen Online-Umgebungen, auf veränderte Zugangsvoraussetzungen und auf die medientechnischen Bedingungen kommunikativer Prozesse.

Einer solchen differenzierten Sichtweise auf die Entwicklung von Online-Diskursen ist auch die vorliegende Studie verpflichtet. Ihr Gegenstand ist in dieser Hinsicht besonders interessant: Untersucht wurde die Website *1000fragen.de*, ein Online-Diskussionsforum, das 2002 von der „Aktion Mensch“ ins Leben gerufen wurde, um einer breiten Öffentlichkeit eine Möglichkeit zur Erörterung bioethischer Fragen zu bieten. Alle Nutzer hatten hier die Möglichkeit, innerhalb vorgegebener Kategorien eigene Fragen zu stellen und vorhandene Fragen zu kommentieren, moderiert wurde nur in sehr begrenztem Ausmaß. Angetrieben durch Werbekampagnen des Trägers wurde das Forum vor allem in den ersten Jahren sehr intensiv genutzt. Für die Untersuchung stand so ein umfangreicher Datenkorpus von über 10.000 Fragen und über 50.000 Beiträgen zur Verfügung. Die Studie erlaubt damit erstmals

einen umfangreichen Einblick in das alltägliche Sprechen über bioethische Fragestellungen.

In der Theoriediskussion grenzen sich die Autoren von diskursethischen Zugängen ab und verorten sich grundlegend in der Nähe Foucaults, greifen jedoch zusätzlich die von Jürgen Link ausgearbeitete Typologie von Spezial- und Interdiskurs auf. Methodisch wird zunächst quantitativ vorgegangen, um einige basale Charakteristika des Materials herauszustellen. Im nächsten Schritt werden Grounded Theory und Diskursanalyse in der Methode des offenen Codierens zusammengeführt. Hierdurch gelingt es überzeugend, die „Ordnung des Diskurses“ sowohl in ihren inhaltlichen als auch formalen Dimension aufzuschlüsseln.

Prägnant sind die Diskrepanzen zwischen dem alltäglichen Reden im Forum und dem bioethischen Spezial- bzw. Expertendiskurs, wie er in anderen Medien geführt wird. Statt definitiver Präzision und formallogischer Argumentation sind im Forum Kombinationen aus Elementen verschiedenster Wissensgebiete anzutreffen. Über Kollektivsymbole, Mythen und Metaphern wird zwischen den Spezialdiskursen vermittelt und gleichzeitig eine Brücke zum Alltag geschlagen. Der so entstehende Interdiskurs zeichnet sich dadurch aus, dass er für die Diskussionsteilnehmer „Folien der Subjektivierung“ bereitstellt und damit eine erhöhte Alltagsrelevanz erhält. Im Ergebnis „scheinen die Konsequenzen der eingebrachten Wissensbestände von weitaus größerer Bedeutung zu sein als die Genauigkeit von Definitionen oder gar die ‚Wahrheit‘ des benutzten Wissens.“ (S. 165)

Spätestens an dieser Stelle wird deutlich, inwieweit ein Projekt wie *1000fragen.de* in der Lage ist, auch etablierte gesellschaftliche Wissensordnungen zur Disposition zu stellen. Im Forum herrschen spezifische Regeln, was die Besetzung von Sprecherpositionen sowie Strategien und Diskurskontrollen – und damit die Aushandlung von Wissen und Macht – angeht. Auf diese Besonderheit gehen die Autoren ein,

indem sie die wissenssoziologischen Beiträge von Berger/Luckmann zum Einsatz bringen. Durch die Verzahnung mit den bereits entwickelten diskurstheoretischen Ansätzen entwickeln sie eine Typologie von drei Wissensformen (Alltagswissen/Interdiskursives Wissen/Spezialwissen), die sie entlang sechs verschiedener Dimensionen ausbuchstabieren. In der empirischen Analyse werden die spezifischen Legitimationsformen und Abgrenzungsmuster herausgearbeitet, die mit diesen Wissensformen korrespondieren. Abschließend präsentieren die Autoren drei Fallstudien, in denen einige frequente Diskursfiguren, die im Verlauf der Untersuchung aufgefallen sind, auf ihre spezifische interdiskursive Funktion hin untersucht werden. Offen bleibt, ob sich im Forum auch das widerständige, „unterworfenen“ Wissen artikuliert, das in einem Exkurs angesprochen wird. Hier wären einige Überlegungen zu den Grenzen empirischer Zugänge zu solchen Formen des impliziten Wissens wünschenswert gewesen.

Insgesamt überzeugt die Darstellung des Forschungsprozesses durch ihren hohen Grad an Reflexion. Die Autoren zeigen durchweg Bereitschaft, die Relevanz und Trennschärfe ihrer Begriffe am Material zu überprüfen und ihre Ansätze entsprechend zu erweitern und zu revidieren. So wird auf sehr gut nachvollziehbare Weise sukzessiv ein komplexes Forschungsdesign entwickelt und ein breiter theoretischer Rahmen aufgespannt. Hierbei wird deutlich, wie fruchtbare sich das Verhältnis von Theorie, Methode und Material gestalten kann, wenn die entstehenden Bruchstellen im Forschungsprozess erkenntnisgenerierend eingesetzt werden. Insofern liefert der Band, jenseits der thematisch relevanten Erkenntnisse zum Bereich Bioethik, ein reichhaltiges Instrumentarium für zukünftige Annäherungen an den Gegenstand „Alltagswissen“ sowie wichtige Impulse für die Methodendiskussion der Medien- und Kommunikationswissenschaften.

Theo Röhle