



Christian Schicha: Medienethik. Grundlagen – Anwendungen – Ressourcen. UVK: München 2019, 321 Seiten, 19,99 Euro.

Christian Schicha, Professor für Medienethik an der Universität Erlangen-Nürnberg, hat ein neues Buch mit dem Titel „Medienethik. Grundlagen – Anwendungen – Ressourcen“ im UVK Verlag vorgelegt. Der Band ist, so wie es für die verdiente utb-Reihe als Arbeitsgemeinschaft verschiedener Verlage typisch ist, insbesondere als Lehr- und Lernbuch für das Studium konzipiert. „Durch den Fokus auf konkrete Fallbeispiele werden die Leser und Studierenden hinsichtlich ihrer zukünftigen Berufstätigkeit dafür sensibilisiert, Kriterien moralischer Grenzüberschreitungen zu erkennen und einzuordnen“ (S. 9), hält der Autor in der Einleitung fest. Das Buch führt kurz in die Grundlagen der Medienethik ein und widmet dann seinen überwiegenden Teil den „Anwendungen“ der Medienethik, also kontroversen Fallbeispielen an denen medienethische Begründungen und Argumente vorgeführt werden. Das Buch schließt mit einem dritten Teil „Ressourcen“ ab, der medienethische Initiativen vorstellt und eine kommentierte Auswahlbibliographie bietet.

Der Bereich „Anwendungen“ umspannt eine breite Themenpalette auf unterschiedlichen Ebenen. Es geht mit „Medienskandale“ und „Fake News“ um Fragen der journalistischen Qualität und der Berufsethik, zu denen Schicha sowohl historisch in Bezug auf Presse und Fernsehen als auch für die Online-Kommunikation viele Einzelaspekte zu versammeln weiß. In den Ausführungen zum „Boulevardjournalismus“ beschäftigt sich der Autor verdienstvollerweise mit einem Genre, dessen Verfehlungen und Auswüchse im Angesicht der Online-Medien etwas in den Hintergrund gerückt sind. Mit den Anwendungsfeldern Bildethik, Ethik der Öffentlichkeitsarbeit und der Werbung, Ethik der Unterhaltung und Internetethik adressiert der Autor etablierte Fachdiskurse und illustriert sie leicht verständlich anhand zahlreicher Einzelbeispiele, die systematisch miteinander verknüpft werden. Besonders hervorzuheben ist eine Auseinandersetzung mit den normativen Potentialen von Filmen und insbesondere Fernsehserien, die Schicha anhand einer Analyse der US-amerikanischen Serie „Breaking Bad“ vor Augen führt. Aktuelle Themen wie die

Berichterstattung über Geflüchtete und die Terrorberichterstattung runden das Spektrum ab. Die Ausführungen zu den Anwendungsfeldern enden mit der „Medienelbstkontrolle“, die, obwohl sie selbst ein Steuerungsinstrument der Medienethik ist, gleichzeitig zur Erläuterung und Problematisierung ethischer Normen herangezogen werden kann.

Im Grundlagenbereich bietet der Band einen umfassenden, teils eklektischen Überblick über die Grundlagen von Ethik und Medienethik. Diese Zugangsweise führt einerseits zu einem brauchbaren Fundus von Positionen und Quellen und kann als Startpunkt für vertiefte Auseinandersetzungen dienen. Andererseits hätte man sich an einigen Stellen eine stringendere Führung des Autors durch die vielschichtige Diskussion gewünscht, so dass die Leserinnen und Leser nicht unvermittelt mit den unterschiedlichen Terminologien der Zitate und Denkschulen konfrontiert werden.

Das Buch hat seine Stärken insbesondere im Bereich der Diskussion konkreter medienethischer Fallbeispiele.

Das Buch hat seine Stärken insbesondere im Bereich der Diskussion konkreter medienethischer Fallbeispiele. Hier sind viele lesenswerte Einzelanalysen zu finden, die sich bestens als Materialsammlung und zur Unterstützung der Lehrtätigkeit eignen. Gleichzeitig bietet das Buch „im Vorbeigehen“ eine Chronik der Medienskandale in Deutschland und im internationalen Kontext und führt den Reichtum und die Ambivalenz medienethischer Problemlagen vor Augen. Schicha verdeutlicht die Rolle der Medienethik als Wissenschaft mit normativem Anspruch. Diese Perspektive wird in den Handlungsbeispielen deutlich, in denen der Autor nach einer Darlegung und Diskussion der Fälle zu begründeten Einschätzungen und Handlungsempfehlungen kommt.

Insgesamt lässt sich festhalten: Für die Lehre zur Medienethik sowohl aus Perspektive von Dozentinnen und Dozenten wie auch der Studierenden ist das Buch mit seinen Fallbeispielen, Zitatesammlungen, der Beschreibung maßgeblicher Institutionen und der Auswahlbibliographie empfehlenswert und sehr hilfreich.

Trotzdem sei an dieser Stelle an die Adresse des Verlags angemerkt, dass dem Band ein fehlendes Lektorat u. a. durch ungewöhnliche Formatierungen und Rechtschreibfehler anzumerken ist. Dieses Phänomen betrifft nicht nur diesen Band, sondern er steht stellvertretend für die Tendenz des gesamten wissenschaftlichen Verlagswesens, Texte nicht redigiert zu drucken. Die Verantwortung liegt hier nicht bei den Autorinnen

und Autoren, die in der Regel ohne finanziellen Ausgleich über die Maßen mit Formatierung und Endredaktion ihrer Werke belastet werden. Insbesondere in einer Reihe, der es darum geht „Lernmedien für ein erfolgreiches Studium zu veröffentlichen“, ist es auch hier eine Frage der (Lern)Medienethik beispielhaft mit guter Verlagsarbeit voran zu gehen.

Jessica Heesen, Tübingen



Tobias C. Breiner/Luca D. Kolibius: Computerspiele im Diskurs. Aggression, Amokläufe und Sucht. Berlin: Springer 2019, 173 Seiten, 29,99 Euro.

Machen Computerspiele dumm? „Zwischen Spaß und Sucht“, „Nach dem Amoklauf: Wie gefährlich sind Killerspiele?“ – Computerspiele sind ohne Zweifel ein öffentlich massiv, breit und kontrovers diskutiertes Produkt, vor allem nach Gewalttaten wie in Erfurt (2002) oder Winnenden (2009). Die öffentliche Meinung scheint hierbei von potenziellen negativen Einflüssen von Computerspielen dominiert, nicht verwunderlich angesichts der Medienlogik „only bad news are good news“. Es finden sich daher vor allem Beiträge zum gewaltsteigernden Potenzial so genannter „Killerspiele“, zu „digitaler Abhängigkeit“ sowie zur „geistigen Demenz“, die (massiver) Konsum von Computerspielen nach sich ziehen könne.

Das bei Springer erschienene Fachbuch „Computerspiele im Diskurs. Aggression, Amokläufe und Sucht“ stößt genau in diese öffentliche Debatte rund um Computerspiele: Tobias Breiner und Luca Kolibius liefern auf kompakten 173 Seiten eine leicht lesbare und verständliche Abhandlung, die von der großen Fachkompetenz beider Autoren profitiert, auf neuesten Erkenntnissen wissenschaftlicher Studien basiert und die der Fachwelt wie beispielsweise Psycholog_innen, Pädagog_innen aber auch vermittelnden Instanzen wie Medienschaffenden ein ausgesprochen übersichtliches Nachschlagewerk offenbart.

In neun informativen, mit vielen Beispielen versehenen Kapiteln navigieren Breiner und Kolibius durch die Welt der Computerspiele und ermöglichen sowohl Laien, sich in kürzester Zeit fundiertes Grundwissen anzueignen, als auch Expert_innen in dem Gebiet, sich mit detailreichen Fragestellungen auseinanderzusetzen und sich selbst auf den neuesten Stand der Forschung zu bringen. Nach einem Kapitel zur öffentlichen Meinung zu Computerspielen werden zunächst in übersichtli-