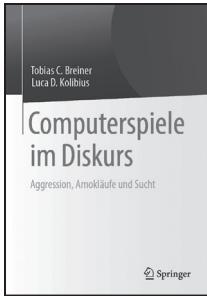


und Autoren, die in der Regel ohne finanziellen Ausgleich über die Maßen mit Formatierung und Endredaktion ihrer Werke belastet werden. Insbesondere in einer Reihe, der es darum geht „Lernmedien für ein erfolgreiches Studium zu veröffentlichen“, ist es auch hier eine Frage der (Lern)Medienethik beispielhaft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

cher Darstellung Aggressionsmodelle vorgestellt. Tobias Breiner präsentiert logisch gegliedert Trieb-, Frustrations-, Lern-, Sozial- und Generelle Modelle zur Entstehung von Aggression und liefert ganz nebenbei eine historische Aufarbeitung der verschiedenen Theorien – spannend zu lesen. Das dritte Kapitel beschäftigt sich mit physischen Aggressionsursachen und gibt einen aufschlussreichen, leicht verständlichen Überblick zu hirnanatomischen, hormonellen, genetischen sowie neurochemischen Aspekten der Aggression, die anderswo oft zu kurz kommen, bei Erklärungsmodellen aber immer mitgedacht werden sollten. Als herausragend erweist sich Kapitel 4 – ein umfassender, kenntnisreicher und schonungsloser Überblick über Studien zum Zusammenhang von Computerspielen und Aggressionen, verständlich dargestellt und fundiert untermauert, sowohl mit zahlreichen Beispielen versehen als auch mit einer ausführlichen Beschäftigung mit dem bisherigen Forschungsstand. Alleine dieses Kapitel sei allen in diesem Feld tätigen Wissenschaftler_innen sowie Studierenden wärmstens empfohlen.

Modifiziert gilt diese Aussage für den fünften Themenkomplex, in dem der Bereich Computerspiele und Schulamoklauf aufgearbeitet wird. Diskussionswürdig ist die Erweiterung der Definition von derartigen Taten, wie sie Breiner hier vornimmt. Vor allem über das Kriterium „Die Opfer werden im Vorfeld ausgewählt“ (S. 73f) lässt sich mit Sicherheit streiten – Opfer (oder Typen von Opfern) können im Vorfeld ausgewählt worden sein (in Erfurt 2002 waren beispielsweise besonders viele Lehrer_innen unter den Opfern), zwingend ist dies jedoch nicht. Die Rekonstruktion von Taten zeigt viel mehr, dass die Opferzahlen immer dort besonders hoch sind (unabhängig vom Individuum), wo die räumlichen Gegebenheiten eine Flucht verhindern. Breiner konzentriert sich bei seiner Definitionserweiterung stark auf den Fall in München (2016), wo der Tatort nicht die Schule, sondern ein Schnellrestaurant war und einzelne Schüler_innen gezielt dort hin gelockt worden waren. Im Unterkapitel „Berichterstattung über Schulamokläufe“ unterläuft dem Autor zudem eine Ungenauigkeit. Tatsächlich ist es nicht so, dass sich Amokläufer in der Regel am Ende selbst richten. Die Mehrheit der Täter (bezogen auf die hier thematisierten Taten im Kontext Schule) überlebt, auch wenn generell von einer suizidalen Einstellung der Täter ausgegangen werden kann. In den besonders schwerwiegenden Fällen mit einer hohen Zahl an Todesopfern (z. B. Littleton/Columbine

Kapitel 4 gibt einen verständlichen und kenntnisreichen Überblick über Studien zum Zusammenhang von Computerspielen und Aggressionen.

Die knappen Zusammenfassungen am Ende jedes Kapitels machen das Buch zur Auffrischung von Kenntnissen absolut empfehlenswert.

1999, Erfurt 2002, Virginia Tech 2007, Winnenden 2009) töteten sich die Täter am Ende selbst. Gerade diesen Fällen gilt großes Medieninteresse, weshalb der falsche Eindruck entsteht. Die in diesem Kapitel angekündigte „Darstellung der Medienberichterstattung“ bezieht sich nahezu ausschließlich auf eine vom Autor

festgestellte Diskrepanz der Berichterstattung über die Tat in München, die diese in einen rechtsradikalen Kontext rücken würde. Hier den stark negativ konnotierten Begriff der „Mainstreammedien“ zu verwenden, erscheint unangebracht. Leider gar nicht wird

in diesem Kapitel der Zusammenhang zwischen gewalthaltigen Medien und Radikalisierungsprozessen diskutiert, im Fazit wird es dafür pathetisch: Auch wenn Breiner insofern gefolgt werden kann, dass der aktuelle Zeitgeist bei der Ursachenforschung in Bezug auf Gewalttaten an Schulen in Frage gestellt werden muss, so weicht diese stark pointierte Meinung („dogmatisches ‚Gender-Mainstreaming‘“, „überbordende Leistungsdruck im Schatten des Turbo-Abiturs“, S. 98) merklich vom ansonsten sehr sachlichen Duktus des Fachbuchs ab. In vier weiteren Kapiteln beschäftigt sich Co-Autor Kolibius anschließend kenntnis- und facettenreich mit Computerspielsucht sowie Therapie- und Interventionsmöglichkeiten. Am Ende jeden Kapitels findet sich die verwendete Literatur, die themenbezogenes Nachschlagen und Recherchieren vereinfacht, sowie eine knappe Zusammenfassung, die das Buch auch zur Prüfungsvorbereitung und zur Auffrischung von Kenntnissen absolut empfehlenswert machen.

Melanie Verhovnik, Hannover



Jens Radü: New Digital Storytelling. Anspruch, Nutzung und Qualität von Multimedia-Geschichten. Baden-Baden: Nomos 2019, 281 Seiten, 54,00 Euro.

Noch hat das Smartphone Stift und Papier nicht abgelöst, doch schon jetzt beeinflussen digitale Technologien nahezu alle Bereiche der journalistischen Produktions- und Distributionsprozesse: von der Themenfindung, zur Recherche und der Aufbereitung der Geschichte. Längst hat sich aus dem einstigen Zauberwort *Multimedia* eine eigene journalistische Darstellungsform entwickelt. Doch was macht eine gute Multimedia-Story aus? Wie lässt sich ihre Qualität definieren? Sind Leser_in-