

(S. 226) oder „In Afrika sind Terminverschiebungen normal (...). In Spanien kann man ruhig 30 Minuten zu einer Verabredung zu spät kommen“ (S. 153).

Geht man von einer teilweisen Deterritorialisierung aus, wäre der Begriff der transkulturellen Kommunikation passender. Dieser findet sich jedoch nur auf den letzten zwei Seiten unter „Ausblick“ wieder. Das ist schade, da dies bereits lange diskutiert wird und es dementsprechend auch eine vielfältige Palette an Literatur dazu gibt, bei der kulturelle Unterschiede nicht nur auf Nationalstaaten zurückgeführt werden. Das soll nicht heißen, dass der Begriff der interkulturellen Kommunikation veraltet ist und vom Terminus transkulturelle Kommunikation abgelöst wird. Vielmehr bin ich der Überzeugung, dass beide Begriffe gleichberechtigt nebeneinander stehen und sich ergänzen sollten, um die Erklärungskraft kultureller Phänomene zu stärken. Dieser Strategie wird in dem vorliegenden Buch nicht gefolgt und daher spiegelt sich der interkulturelle Blickwinkel im Literaturverzeichnis wider. Die Autorin zieht u. a. Literatur heran, die schon oft genug durchgearbeitet wurde und bereits Patina angelegt hat. So basieren die Darstellungen von Raum- und Zeitdimension u. a. auf Edward T. Hall und seinen Arbeiten aus den 1960er bis 1980er Jahren, den Kulturvergleichen mittels Typologien und Kulturstandards von den ohnehin vielfach zitierten Autoren (Hofstede, Hall, Thomas etc.), dem Kulturschockmodell von Oberg aus dem Jahr 1960 und den linearen Kommunikationsmodellen (auch wenn diese von der Autorin kritisch betrachtet werden) von Lasswell und Shannon/Weaver aus der Mitte des vorigen Jahrhunderts, die für die Darstellung kultureller Problematiken noch nie wirklich hilfreich waren.

Zusammenfassend kann man das Buch jenen empfehlen, die an einem breiten Spektrum an interkultureller Thematik interessiert sind und Kultur aus der Sichtweise von Nationalstaaten aufgearbeitet haben wollen. Dann gibt dieses Buch einen guten Überblick. Wer aber an der Bearbeitung aktueller Phänomene, innovativer Theoriebildung und empirischer Forschung interessiert ist, sollte zu einem Buch greifen, bei dem der Aspekt der transkulturellen Kommunikation eingeflochten ist.

Thomas Herdin

Jürgen Fritz / Claudia Lampert / Jan-Hinrik Schmidt / Tanja Witting (Hrsg.)

Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern – gefordert, gefördert, gefährdet

Berlin: Vistas, 2011. – 302 S.

(Schriftenreihe Medienforschung der LfM; 66)
ISBN 978-3-89158-546-7

Vermutlich haben die Herausgeber des vorliegenden Bandes es bereits geahnt, dass dieses Werk bzw. das zugrunde liegende Projekt hohe Wellen schlagen würde. Der Titel deutet bereits ein Spannungsfeld an, in dem sich Forschung zu Computer- und Konsolenspielen in Deutschland immer noch bewegt: gefordert, gefördert, gefährdet.

Die einen erwarten von der Wissenschaft, dass sie eine Gefährdung speziell jugendlicher Nutzer durch digitale Spiele „beweist“, die anderen erhoffen sich Unterstützung für die Auffassung, dass es sich bei den Spielen um ein zu förderndes, innovatives Kulturgut handle, oder vielleicht sogar um extrem wirkmächtige Lernmedien (welche gleichzeitig dieses Potenzial nur im positiven, aber nicht im negativen Sinne entfalten). So wie digitale Spiele nicht einfach Spiele sein dürfen, darf der Forscher in diesem Feld auch nicht einfach Forscher sein – das, was erforscht wird, gerinnt sogleich zur Position und zu öffentlich nutzbarem Debatten-Material.

Auch die LfM, welche das mit dem vorliegenden Band dokumentierte Forschungsprojekt unterstützt hat, mag um das Konfliktpotenzial gewusst haben. So schreiben Jürgen Brautmeier (Direktor der LfM) und Frauke Gerlach (Vorsitzende der Medienkommission der LfM) in ihrem Vorwort von einer „Debatte der Extreme“, welche die öffentliche Diskussion prägt. Tatsächlich: Kritiker wie Befürworter tummeln sich hier, manche mit sehr prononcierten, mithin diametral entgegengesetzten Positionen – wohl auch, weil verlässliche empirische Ergebnisse immer noch vergleichsweise rar sind, gleichzeitig die Erwartungen an die Forschung ebenso hoch sind wie die Befürchtungen ob der negativen Wirkungen der Spiele.

Das Forschungsfeld Computer- und Videospiele ist also ein schwieriges Terrain. Und tatsächlich: Die mit dem Band dokumentierten Forschungsarbeiten wurden von Vertretern des Hannoveraner Kriminologischen Forschungsinstituts (KFN) prompt kritisch diskutiert, auch in der Medienöffentlichkeit. So befand KFN-Direktor Christian Pfeiffer angesichts vorab veröffentlichter Ergebnisse einer Teilstu-

die – eine Befragung mit 600 Spielern –, dass diese „das gravierende Suchtproblem der männlichen Jugendlichen“ in Hinblick auf das Computerspielen „verharmlose“. Zudem habe man zu wenige Personen befragt, um „belastbare Ergebnisse zu erreichen“ (zitiert nach Gill 2011). Dass Mitherausgeber Jürgen Fritz und KfN-Direktor Christian Pfeiffer sehr unterschiedliche Auffassungen von der Bewertung des Gegenstandes haben, ist hinlänglich bekannt und auch schon fernsehöffentlich geworden. Der Groll Pfeiffers mag in diesem Fall seinen Grund aber auch darin haben, dass die Forscher des Hans-Bredow-Instituts und der Fachhochschule Köln ein Instrument des KfN benutzen (KfN-CSAS-II) – aber zu deutlich anderen Ergebnissen kommen als die Studien von Pfeiffer und Kollegen.

Nicht nur vor diesem Hintergrund ist der Band eine im Wortsinne „spannende“ Lektüre – egal wie man nun zu Computer- und Videospielen steht. Er dokumentiert eine ganze Reihe unterschiedlicher Teilstudien, die das Spektrum der Forschung zu digitalen Spielen in Deutschland um diverse thematische Aspekte und vielfältige Daten erweitern. So haben die Forscher ausgewählte Spiele analysiert, mit Computerspielern Einzelinterviews geführt, ebenso mit exzessiven Spielern und Experten im Bereich Beratung und Behandlung von Computerspielabhängigkeit, und schließlich konnten sie auch eine größere Befragungsstudie realisieren. Ergänzt werden die empirischen Befunde durch diverse theoretische Überlegungen und umfangreiche Literaturarbeit. Angesichts dieser Vielfalt sind die Kapitel sehr unterschiedlich ausgefallen – eine Pauschalisierung über den Band hinweg verbietet sich demnach. Was erwartet den Leser also im Einzelnen?

Auf eine knappe Einleitung (Kapitel 1), die den oben skizzierten Rahmen des Forschungsfeldes, auch mit seinen Schwierigkeiten, absteckt, folgt eine theoretische und methodische Einführung durch die Autoren Jürgen Fritz, Jan-Hinrik Schmidt und Claudia Lampert (Kapitel 2). Zurückgegriffen wird hier auf bekannte theoretische Grundlagen des Mit-Autors Fritz, u. a. den – nicht systemtheoretisch zu interpretierenden – Begriff „strukturelle Kopplung“. Gemeint ist damit, dass sich „die Strukturen des Spiels (und ihr gesellschaftlicher Kontext) (...) mit den Strukturen des Spielers (und seinen sozialisationstheoretischen Vorgaben und Prägungen)“ (22) koppeln. Die theoretisch-analytischen Ausführungen, die darauf fußen, verdeutlichen dem Leser vor allem die Komplexität des Forschungsgegenstandes. Auch eine sehr umfangreiche Modelldarstellung der „Motivationspro-

zesse in virtuellen Spielwelten“ (29) listet eine Vielzahl an Faktoren und Prozessen auf, die eine Rolle spielen (könnten). Diese Komplexität lässt sich natürlich nicht 1:1 in Empirie übertragen. Dennoch ist das Vorgehen der Forscher ambitioniert: Eine ganze Reihe an Studien soll diese Komplexität zumindest in ihren Grundzügen erfassen.

Die eingangs genannte Befragung wird von Jan-Hinrik Schmidt und Marius Drosselmeier vorgestellt (Kapitel 3). Die Studie befasst sich nicht allein mit den jüngeren Spielern, sondern bezieht sich auf die Grundgesamtheit der Computerspieler in Deutschland ab 14 Jahre. Die Daten der 600 Personen starken Befragung wurden auf Basis der „Typologie der Wünsche“ gewichtet. Natürlich ergeben sich aus der Beschaffenheit und Größe des Samples gewisse Einschränkungen, speziell bei der Analyse spezifischer Subgruppen (die dann auf nur wenigen Fällen beruhen). Allerdings ist das Ziel der Autoren vor allem, einen Überblick über die Gesamtspielerschaft zu schaffen, und dies gelingt sehr gut und jederzeit nachvollziehbar. Mit den KIM/JIM-Studien liegt andernorts auch Daten-Material zu jüngeren und jüngsten Spielern vor, so dass man die Erkenntnisse der vorliegenden Studie damit nach unten abrunden kann. Ergänzend sei erwähnt, dass auch das Forscherteam des Rezensenten regelmäßig bevölkerungsrepräsentative Daten zum Themenbereich vorlegt (Panel-Studie „GameStat“), die in weiten Teilen mit den Ergebnissen der vorliegenden Studie konform gehen, und dass auch verschiedene kommerzielle Studien in eine ähnliche Richtung weisen. Insofern besteht hier inzwischen ein mehrfach gesicherter Datenbestand, der ein recht konsistentes Bild vom digitalen Spielen in Deutschland zeichnet.

Jürgen Fritz und Wiebke Rohde stellen anschließend die Ergebnisse leitfadenzentrierter Interviews „im Sinne von exemplarischen Fallanalysen“ (65) vor (Kapitel 4). Befragt wurden Nutzer von fünf Spielen aus unterschiedlichen Genres. Diese Spiele wurden auch im Rahmen einer Angebotsanalyse untersucht (Sims 3, Counter-Strike, World of Warcraft, FIFA, FarmVille). Man erfährt als Leser einige interessante Aspekte des Umgangs mit diesen Spielen im Nutzeralltag. Ein Problem ist allerdings, dass der Spielmarkt extrem differenziert und gleichzeitig kurzlebig ist. Trotz der durchaus großen Spannweite der Spiele, auf die Bezug genommen wird, bleibt der Eindruck, dass nur punktuelle Einblicke gewährt werden können. Zudem fehlt dem lediglich interessierten Leser möglicherweise der Kontext für ein tieferes Verständnis des Beschriebenen, während das

Kapitel für Games-Forscher nur wenige Überraschungen beinhaltet.

Diese bieten die beiden folgenden Kapitel in höherem Maße, auch weil sie einen stärker konturierten thematischen Fokus haben: Claudia Lampert, Christiane Schwinge und Sheela Teredesai diskutieren die Kompetenzförderung in und durch Computerspiel(n) (Kapitel 5), während Jan-Hinrik Schmidt und Marius Drosselmeier sich Computerspiele(n) als zeitlichem Phänomen widmen (Kapitel 6). Das Kapitel zu Kompetenzen liefert einen sehr gut gelungenen und leicht lesbaren Überblick zur Forschung in diesem Bereich und integriert Erkenntnisse aus der Angebotsanalyse der genannten Spiele mit den Ergebnissen der Befragungsstudie und der qualitativen Interviews. Auch hier könnte man natürlich kritisieren, dass die bereits genannten fünf Spiele, welche den Bezugspunkt liefern, nur ein begrenztes Kompetenz-Spektrum abbilden. Was aber wohl eher die Kritiker auf den Plan rufen wird, ist die kompetenzorientierte Analyse eines Spiels wie Counter-Strike – die Idee, dass bei diesem umstrittenen Multiplayer-Shooter auch soziale Kompetenzen eine Rolle spielen, ist zwar für Games-Forscher nicht unbekannt. Im Rahmen der eingangs genannten öffentlichen Debatte ist dies aber eine immer noch streitbare Position (was wiederum einiges über diese Debatte aussagt). Auf den ersten Blick etwas aus dem Rahmen fällt das Kapitel zum zeitlichen Aspekt des Spielens. So werden auch Fragen zu langfristigen Spielerkarrieren oder zur Rhythmisierung des Spielens angesprochen und mit Ergebnissen aus den Interviews hinterlegt. Hier finden sich viele interessante Ansatzpunkte für weitergehende Forschung. Die im Kapitel ebenfalls verwendeten Daten aus der Befragungsstudie wirken im Gegensatz zu den theoretischen Überlegungen und den Analysen der Interviews allerdings geradezu konventionell: Es geht um den zeitlichen Umfang des Spielens und Daten zu „extensiver Nutzung“, „also von (zeitlich) ausgedehnter Computerspielnutzung“ (197) über anderthalb Stunden am Tag.

Exzessives Spielen – also nicht allein zeitlich umfangreiche, sondern anderweitig problematische Nutzung von Computerspielen – steht im folgenden Kapitel 7 im Vordergrund. Jan-Hinrik Schmidt, Marius Drosselmeier, Wiebke Rohde und Jürgen Fritz diskutieren Ergebnisse aus der Analyse der Befragungsdaten, und hier speziell der eingesetzten Skala „KFN-CSAS-II“, sowie Erkenntnisse aus den Leitfaden-Interviews. Tatsächlich kommen die Autoren unter Einsatz der Skala zu einem sehr geringen Anteil an abhängigen bzw. gefährdeten Nut-

zern – 98,6 Prozent der Nutzer seien „unauffällig“ (217). Die eingangs genannte Kritik Pfeiffers geht allerdings in Teilen fehl: Das Sample zielt eben auf eine andere Gruppe ab, als dies die Studien des KFN tun, und die Limitationen der Stichprobengröße sind Schmidt et al. wohl bewusst – mehrfach weisen sie darauf hin, dass sie aus diesem Grund auch auf Detailanalysen spezifischer Subgruppen verzichten (müssen). Wenn man – wie Pfeiffer selbst – anzweifelt, dass die vorliegenden Ergebnisse soziale Realität angemessen abbilden, müsste eher die Frage gestellt werden, ob es nicht auch am eingesetzten Instrument (und nicht allein der Durchführung bzw. dem Sample) liegen könnte. Positiv formuliert bestehen hier offensichtlich noch Herausforderungen für die Forschung – die Frage nach der Validität von „Abhängigkeitsskalen“ unterschiedlicher Herkunft wird die Games-Forschung sicherlich noch eine Weile beschäftigen.

In den letzten beiden Kapiteln geben zum einen Claudia Lampert, Christiane Schwinge, Jan-Hinrik Schmidt und Jürgen Fritz medienpädagogisch motivierte Handlungsempfehlungen (Kapitel 8), zum anderen Jan-Hinrik Schmidt, Claudia Lampert und Jürgen Fritz eine kurze, aber gut gelungene Zusammenfassung der Ergebnisse (Kapitel 9). Insbesondere auch die tabellarische Zusammenfassung der Handlungsempfehlungen (270) wird manchem interessierten Leser nützliche Hinweise für den Umgang mit Computerspielen und mögliche Interventionsstrategien bei problematischem Umgang liefern. Abgerundet wird der Band durch ein umfassendes Literaturverzeichnis, das im Besonderen die deutschsprachige Literatur sehr gut abbildet.

Der vorliegende Band hat aufgrund seines Charakters als Dokumentation eines umfangreichen Forschungsprojekts diverse Stärken und auch einige Schwächen – das liegt aber in der Natur der Sache. Schließlich müssen unterschiedlichste Projektteile zusammengebracht werden, und es sind auch unterschiedliche Publikula zu berücksichtigen – vom interessierten Leser über den Entscheider bis hin zum Wissenschaftler werden sicherlich einige Gruppen mit dem Buch angesprochen. Aus wissenschaftlicher Sichtweise hätte man sich an der einen oder anderen Stelle noch etwas Vertiefung gewünscht – man hat hier und dort den Eindruck, dass noch nicht alle Aspekte des zugrundeliegenden Materials komplett erforscht sind. Insofern bestünde auch noch Potenzial für vertiefende Publikationen. Dennoch: Bereits der vorliegende Band liefert mit seinen theoretischen Konzepten, umfangreichen Daten und

vielschichtigen Analysen ein interessantes Diskussionsmaterial für eine Debatte, die hoffentlich in Zukunft auch stärker in der (Kommunikations-)Wissenschaft und nicht allein in der Medienöffentlichkeit geführt wird.

Thorsten Quandt

Literatur

Gill, C. (2011, 18. Februar). So süchtig sind wir gar nicht. *ksta.de* (Kölner Stadtanzeiger), <http://www.ksta.de/html/artikel/1297979668238.shtml> [14.02.2012].

Petra Grimm / Heinrich Badura (Hrsg.)

Medien – Ethik – Gewalt

Neue Perspektiven

Stuttgart: Steiner, 2011. – 277 S.

(Schriftenreihe Medienethik; 10)

ISBN 978-3-515-09906-6

Was mediale Gewalt ist, wie sie auf verschiedene Menschen wirkt und welchen Zusammenhang sie zur jeweiligen Gesellschaft, zu Medientechniken, ästhetischen Imperativen und dem Stand der Rezipientenforschung aufweist, ist eine gleichermaßen komplexe wie ungelöste Frage. Basierend auf der 15. Internationalen Europakonferenz, welche EALIZ und die Hochschule für Medien im Jahr 2010 gemeinsam veranstaltet haben, hat es sich der 10. Band in der Schriftenreihe Medienethik zum Ziel gesetzt, „den aktuellen Diskurs über Gewalt und Medien sowie über die damit verbundenen ethischen Werte und Normen aus verschiedenen Forschungsperspektiven und Anwendungsreichen“ (Buchcover) widerzuspiegeln.

Darüber hinaus möchte der Band, so Herausgeber Badura, „zu einer proaktiven Revision bestehender einschlägiger Denk- und Handlungsmodelle beitragen und – Kraft seiner fundierten Inhaltsnormativität – einen sowohl wissenschaftlich als auch gesellschaftlich und multipolitisch erforderlichen Paradigmenwechsel mitbewirken“ (10). Dass der „Medien-Ethik-Gewalt-Komplex“ schon immer großen Öffentlichkeitswert hat, lässt sich nicht nur historisch, sondern auch medienwissenschaftlich belegen: So haben sich, nach Kunczik, bei der Diskussion um die Wirkungen von Gewaltdarstellungen „die Argumente und Wirkungsvorstellungen im Laufe der Jahrhunderte bzw. Jahrtausende immer wieder auf das jeweils neue Medium bezogen wiederholt“ (40): Horrorgeschichten wurden schon in prähistorischen Zeiten erzählt und Gewalt-Wirkungsthesen galten

schon bei Platon. Ist Goethes „Werther“ heute klassische Schullektüre, so war das Buch zu seiner Zeit wegen befürchteter Nachahmungstaten in einigen Ländern verboten. Und Gewalt in Form von Brutalitäten, Hinrichtungen und Katastrophen, sei schon „immer ein dominantes Thema in den Nachrichten“ (44) und damit ein gutes Geschäft gewesen.

Medienwissenschaftliche und gesellschaftliche Auseinandersetzungen zum Thema finden je nach historischem Kontext zwischen Annahmen von Eskapismus, Katharsis, Kulturpessimismus und Wirkungsüberbewertung bzw. -relativierung statt. Sieht man, wie Leschke, Mediengewalt als „gesellschaftlichen und kulturellen Test“ (119), dann ist genau diese Unsicherheit bzw. Widersprüchlichkeit paradigmatisch: „Denn es geht bei der Gewaltdebatte, wenn man sie als Grenzerfahrung ernst nimmt, um nicht weniger als um die kulturelle Identität von Gesellschaften und um die Definitionsmacht in ihnen“ (119).

Zu oft mangelt es der medial-öffentlichen Auseinandersetzung allerdings an dem Fachwissen, Einzelfälle in ihrer Komplexität zu erfassen und medienethisch zu differenzieren, wohingegen medienwissenschaftliche Auseinandersetzungen die ethisch-moralische Dimension ausblenden. Der hierzu, nach Badura, notwendige „internationale multidisziplinäre ethische Diskurs“ soll daher mit dem Band angeregt und seine Erkenntnisse sollen „anwendungsorientiert“ optimiert werden (8). Idealerweise könnte dies zur Folge haben, dass sich die medienethische Reflexion in die medienpädagogische Praxis und die medienwissenschaftliche empirische Forschung auswirkt.

Den Themenkomplex geht der Band interdisziplinär in fünf Teilen an: Nach Beiträgen zu „Wirkungen und Gefährdungen medialer Gewalt“, wird die „Gewalt via Internet“ am Beispiel Cyber-Mobbing betrachtet, bevor die Themenfelder „Normativität in Narration, Berichterstattung und Diskurs“, „Ästhetik und Ethische Indifferenz“ sowie schließlich „Recht, Ethik und Herausforderungen für die zukünftige Mediengesellschaft“ Beachtung erhalten. Schon im Aufbau des Buches zeigt sich eine große Vielfalt der Zugänge, Themen und Diskurse: Von Gefährdungen für Kinder im Web 2.0, über Cyberbullying, die Metaethik der Mediengewalt, Betrachtungen zu Gewalt im Tatort, Medien und Terrorismus, das Gewaltverständnis von Horrorfans oder die Rolle von Gewalt im Death Metal bis hin zu Ethik und Gewalt in der EU-Medienpolitik. Der Band lässt eine Breite und Tiefe der Themen und Zugänge zu, welche das Themenfeld zusammen-