



KRIMINOLOGISCHES
FORSCHUNGSINSTITUT
NIEDERSACHSEN E.V.

Verharmlosung und Beschwichtigung

Rezension des von Jürgen Fritz herausgegebenen Sammelbandes
„Computerspiele(r) verstehen“

Matthias Kleimann, Thomas Mößle, Florian Rehbein

2008

Einleitung

„Computerspiele(r) verstehen – Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen“, so lautet die neue von Jürgen Fritz herausgegebene Publikation der Bundeszentrale für Politische Bildung zum Thema Computerspiele. Im Klappentext des Buches heißt es „[...] Eltern und Pädagogen] sind besorgt über die Inhalte und den hohen Anteil an Gewaltspielen. Sie befürchten wachsende Aggressivität, den Verlust sozialer Kontakte oder haben Angst, dass sich ihre Kinder in der Welt der Computerspiele verlieren könnten. Dieses Buch richtet sich an Eltern und Pädagogen, bietet aber mehr als den Tunnelblick auf mögliche Gefährdungen. Zugleich möchte es eine Brücke zu den Interessen und Erfahrungshintergründen der Spielenden bauen.“

Der hier vorliegende Text setzt sich kritisch mit den einzelnen Beiträgen des Buches auseinander. Dabei folgen wir in der Anordnung der Kurzrezensionen der Reihenfolge der einzelnen Buchkapitel. Nach Zusammentragen aller Rezensionen müssen wir feststellen, dass es dem Herausgeber nicht gelungen ist, ein Buch zusammenzustellen, das Ängste und Fragen von Eltern und Pädagogen aufgreift, die Diskussion versachlicht und Eltern und Pädagogen alle relevanten Basisinformationen zum Thema liefert. Stattdessen wird der im Klappentext kritisierte „Tunnelblick auf mögliche Gefährdungen“ (mit nur wenigen Ausnahmen) durch einen entgegen gesetzten „Tunnelblick der Verharmlosung und Beschwichtigung“ ersetzt. Zudem stellen wir bei einigen der Beiträge die Frage, inwieweit sie bezüglich ihrer Sprache, ihrer Struktur, ihrer sehr speziellen Thematik und ihrer wissenschaftlichen Qualität geeignet sind, Eltern und Pädagogen als Informationsquelle zum Thema Computerspiele zu dienen. Und schließlich müssen wir feststellen, dass ausgerechnet der Direktor des Instituts, das maßgeblich den Inhalt dieses Sammelbandes geprägt hat, sich mit einem seiner Buchbeiträge einem massiven Plagiatsvorwurf aussetzt.

1. Jürgen Fritz: Computerspiele und virtuelle Spielwelten (S. 11 – 26)

Bereits zu Eingang des Kapitels („Programmiert zum Kriegsspielen“) äußert Jürgen Fritz sehr klar seine Einstellung zur Medienwirkungsforschung und macht deutlich, welche Richtung in der vorliegenden Veröffentlichung eingeschlagen werden wird. „Auf die klare Frage, ob denn bestimmte Video- und Computerspiele aggressiv, unsozial, unempathisch (oder dick, dumm und unglücklich) machen, gibt es nicht die gewünschte klare Antwort (und wird es auch nicht geben). Was wie ein Nachteil klingt, wird in weiten Teilen der Öffentlichkeit als Vorteil genutzt: zur Profilierung in politischen Diskussionen, zu Gesetzesinitiativen zum Jugendmedienschutz, zu neuen Forschungsprojekten, zu immer neuen Veröffentlichungen und schließlich auch zur thematischen Bereicherung unsere Medienberichterstattung.“ (S. 11) Diese Argumentation, die der Medienwirkungsforschung ihre Daseinsberechtigung abspricht, da sie angeblich zu keinen Ergebnissen führt, führen und sogar führen kann, wird öfters in diesem Buch wieder aufgegriffen und macht deutlich, welcher Aspekt bei der Darstellung des „Phänomens“ Computerspiele(r) in dieser Veröffentlichung ausgeklammert wird.

Eine wirkliche Alternative besteht für Fritz darin „eine möglichst breite Darstellung des Phänomens Computerspiele und virtuelle Welten aus unterschiedlichen Blickwinkeln ohne den verengenden Tunnelblick auf mögliche Gefährdungen der Spieler [zu geben]. Mit anderen Worten: eine sachliche Information als Beitrag zur politischen Bildung.“ (S. 11f) „Für die politische Bildungsarbeit schien es daher geboten, eine Handreichung zu erarbeiten, die sowohl einen Überblick über die neueren Tendenzen auf dem Spielemarkt gibt, ihren pädagogischen Wert analysiert, entstehende

gesellschaftliche Gefahren kenntlich macht und Wege und Möglichkeiten diskutiert, einen angemessenen und bewussteren Umgang mit dieser Problematik zu ermöglichen.“ (S. 12)

Eine Veröffentlichung, die Gefährdungen für die Spieler in dieser Weise ausklammert oder verharmlost, und stattdessen einen Schwerpunkt auf „neue Tendenzen auf dem Spielmarkt“ setzt, kann nur die Begeisterung des Herausgebers für das Medium Computerspiel und seine Naivität hinsichtlich der Wirkung von Computerspielen verdeutlichen, aber nicht dem Anspruch einer „sachliche[n] Information als Beitrag zur politischen Bildung“ gerecht werden.

Im zweiten Teil der Einführung („Spiele, Welten und Räume“) stellt Jürgen Fritz die zentralen Begriffe „Computerspiel“, „virtuelle Spielwelt“ und „virtuelle Räume“ und ordnet diese in das Lebensweltkonzept ein. Er geht dabei auch auf das Konzept der Rahmung, die Motivation der Spieler, das Wesen der virtuellen Spielwelten und die Handlungsanforderungen an die Computerspieler ein, Themen die später in seinem Kapitel „Zwischen Lust und Frust: Warum Computerspiele faszinieren können“ noch ausführlicher dargestellt werden. Jürgen Fritz gibt bei dieser Darstellung eine sehr technische, durchwegs positive Beschreibung, die sich meist auf unbedenkliche Computerspiele bezieht, eine Wirkung von Computerspielen auf die reale Welt wird klar verneint:

„Das Zielsuchgerät erlaubt es mir, durch den virtuellen Raum hindurch und vermittels diesen Raumes in die reale Welt hineinzuwirken, während das Computerspiel in der virtuellen Welt verbleibt und nur dann Teil der realen Welt wird, wenn es nicht mehr in der virtuellen Form, sondern beispielsweise als Müll oder als Ware erscheint.“ (S. 14)

oder

„Wie Spielwelten sind auch virtuelle Welten Möglichkeitsräume, in den Menschen sich und ihnen wichtige Sachverhalte erproben können, ohne mit ernsthaften Konsequenzen rechnen zu müssen. Die Auswirkungen des Tuns bleiben auf die virtuellen Räume begrenzt, sie greifen nicht auf die reale Welt über.“ (S. 14)

Dass möglicherweise aber dennoch eine Wirkung auf die reale Welt zu beobachten ist, zumindest auf die Wertentscheidungen von Menschen, verdeutlicht das folgende Zitat:

„Das Niederschießen einer anderen Spielfigur bedeutet nur das Vorankommen im Spiel – nicht Tötung, Schmerz und Leid. Diese Gedanken werden von Spielern (oder Zuschauern des Spiels) hinzugedacht. Sie stellen sich als Assoziationen zum Spiel meist unkontrolliert und spontan ein und lösen Wertentscheidungen aus, die sich auf die reale Welt, nicht aber auf die virtuelle Welt des Spiels beziehen.“ (S. 18)

In seinen weiteren Ausführungen greift Jürgen Fritz weitere zentrale Themen der Medienwirkungsforschung heraus, ohne diese jedoch angemessen zu thematisieren oder kritisch zu hinterfragen, dies soll laut Fritz auch nicht die Zielsetzung dieses Buches sein. Bei der Frage nach der Spielmotivation führt Jürgen Fritz beispielsweise aus „Die Spieler nutzen Bildschirmspiele zwar als Mittel gegen Langeweile und mangelnde Anregungen in ihrer Lebenswelt, im Wesentlichen dienen die Spiele jedoch zur Selbstmedikation gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können.“ (S. 16) Angesichts dieser richtigen Einsicht, würde man als Leser erwarten, dass Fritz nun auf die Gefahren eingeht, die daraus für engagierte Spieler erwachsen: Je intensiver sie sich auf die Spiele einlassen, umso mehr droht, dass sie sich dem realen Leben und dessen Leistungsanforderungen entfremden und so noch stärker in die beschriebenen Misserfolgsängste geraten, was wiederum bei ihnen den Druck verstärkt, die Dosis bei der Selbstmedikation des Computerspielens zu erhöhen. Aber genau hier steigen Fritz und fast alle anderen Autoren des Buches aus und verweigern die Auseinander-

setzung mit den Forschungserkenntnissen, die es zur problematischen Eigendynamik des sich schrittweise erhöhenden Spielekonsums gibt.

Ein ebenso fragwürdiger Interpretationszusammenhang wird schließlich eingeschlagen, wenn es wenig später heißt: „Die Spiele schirmen den Spieler von den Gedanken an seine Lebenswelt ab, indem sie das Reizniveau des Spiels ... so anheben, dass der Spieler auf keine anderen Gedanken mehr kommt. So wird die Notwendigkeit zur Konzentration zum eigentlichen Spielreiz. Von daher wird es für die Programmiererteams zu einer zentralen Aufgabe, die emotionale Intensität und Erlebnisdichte der Spiele zu erhöhen. Je stärker die Faszinationskraft, desto nachhaltiger das emotionale Erleben und desto größer der Verkaufserfolg.“ (S. 17) Wieder werden richtige Einsichten formuliert. Und erneut fehlt die konsequente Fortsetzung der Analyse: Dass sich derartige Spiele zwar gut verkaufen, aber auch bei vielen Spielern negative Folgen daraus erwachsen. Genau dieser Aspekt wird von Jürgen Fritz ausgeklammert.

Unter dem Themenpunkt „Handlungsanforderungen“ geht Jürgen Fritz auf die Anforderungen einiger Spielgattungen ein, wobei hier eine naive, (technische) Begeisterung für Computerspiele deutlich wird. Besonders sticht hierbei seine Beschreibung von Militärsimulationen heraus: „Militärsimulationen... machen es notwendig, sich mit den technologischen Besonderheiten des Militärgeräts und der Waffen vertraut zu machen, um dann die für die jeweiligen Missionen angemessenen Kombinationen auswählen und wirkungsvoll, das heißt geschickt und unter Kenntnis ihrer jeweiligen Wirkungen einsetzen zu können.“ (19f) Weiter hinterfragt wird diese Aussage nicht. Zusammengefasst ist für Jürgen Fritz jeder Spielinhalt geeignet, so lange er ein „spezifisches Spektrum an Fähigkeiten fordert und die Spieler darin ausbildet“. (S. 20)

Unter dem Themenpunkt „Zeit“ wird die Einstellung von Jürgen Fritz zur Medienwirkungsforschung weiter deutlich. So führt er zwar aus: „Vielen Spielern erscheinen die Aufenthalte im Computerspiel wie vertane Zeit. Es ist, als hätten sie aus der realen Welt Zeit geborgt, die sie nicht mehr zurückzahlen können.“ (S. 23) Anstatt aber die beobachteten Auswirkungen und die Problematik einer Computerspielsucht zu thematisieren, schreibt Jürgen Fritz: „Erst wenn ein Nutzen für die reale Welt ausgemacht wird, kommt es auf eine Rückzahlung der Zeitschulden nicht mehr an. Da in der Regel eine soziale Verbindlichkeit durch Computer- und Videospiele nicht gefordert wird, bleiben die Spieler die Herren ihrer Zeit. Sie können spielen, wann immer sie wollen, und sie können das Spiel unterbrechen oder damit aufhören, wann immer sie es für notwendig halten. Dies ändert sich erst, wenn sich die virtuelle Spielwelt zu einer Online-Spielwelt entfaltet und virtuelle Spielgemeinschaften entstehen lässt.“ (S. 23) Das Thema Computerspielsucht wird angesichts dieser Aussagen schlichtweg verharmlost, es findet weder eine Reflektion noch eine tiefgehende Auseinandersetzung statt.

Im dritten Abschnitt der Einführung („Ziele und Inhalte des Buches“) wird schließlich die bereits zu Beginn des Kapitels formulierte Intention nochmals formuliert und dargestellt, wie das eingangs formulierte Ziel einer „möglichst breite[n] Darstellung des Phänomens Computerspiele und virtuelle Welten aus unterschiedlichen Blickwinkeln ohne den verengenden Tunnelblick auf mögliche Gefährdungen der Spieler“ (S. 11f) umgesetzt werden soll. So geht es „weniger um eine wissenschaftliche Aufarbeitung des aktuellen Erkenntnisstandes zu Computerspielen. Es sollen auch nicht wissenschaftliche Ergebnisse der verschiedenen Forschungsbemühungen umfassend dargelegt werden. Gedacht ist vielmehr an eine fundierte und für die Leser nachvollziehbare Information zu den sie interessierenden Bereichen der virtuellen Spielwelten.“ (S. 23) Erstaunlich ist dann nur, warum und zu welchem Zweck aber bereits im ersten Teil des Buches die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit virtuellen Spielwelten erfolgt.

2. Andre Czauderna & Tanja Witting: Pädagogen und Eltern in der Verantwortung – ratlos? Welche Informationen sie sich wünschen (S. 27 – 36)

In dem Einführungskapitel „Pädagogen und Eltern in der Verantwortung – ratlos? Welche Informationen sie sich wünschen“ stellen Andre Czauderna und Tanja Witting Ergebnisse von vier Befragungen vor. Diese Befragungen sollen dazu dienen den Informationsbedarf der angestrebten Zielgruppe Pädagogen und Eltern abzuklären.

In einer quantitativen Befragung von 289 Pädagogen aus schulischen und sozialpädagogischen Einrichtungen haben nur 51 % grundsätzliches Interesse an Informationsangeboten zu Computer- und Videospiele geäußert. An den positiven und negativen Wirkungen (91%), dem Jugendmedienschutz (81%), Nutzungsmotiven (79%) und Informationen zu aktuellen Spielen (60 – 65%) seien weitaus mehr Pädagogen interessiert gewesen. Grundsätzlich gebe es Effekte von Alter, Geschlecht und Spielerfahrung.

In einer darauf folgenden qualitativen Befragung von fünf Pädagogen, sollte „ihrem Interesse an Informationsangeboten zu Computer- und Videospiele detaillierter“ (S. 28) nachgegangen werden. Aufgrund der Stichprobenauswahl könnten „Aussagen über Pädagogen, die Computer und Videospiele per se ablehnend gegenüberstehen und/oder kein Interesse an Informationsangeboten mitbringen, ... nicht gemacht werden“ (S. 28f). Somit kann für die Hälfte der quantitativ befragten Pädagogen keine Aussage gemacht werden. Die Ergebnisse lassen sich wie folgt zusammenfassen: „Auf der einen Seite betrachten sie die Nutzung von Computer- und Videospiele als normale Freizeitbeschäftigung und können sich das Auftreten positiver Wirkungen des Spielens am Bildschirm zumindest vorstellen. Auf der anderen Seite vermuten sie, dass mit der Nutzung von Computer- und Videospiele erhebliche Risiken bzw. negativer Wirkungen verbunden sind.“ (S.29) Eine „einseitige Fokussierung“ (S. 29) auf die Gewaltthematik sei nicht vorhanden und Pädagogen seien aus den Erfahrungen der pädagogischen Praxis an Wirkungen, die mit einem exzessivem Bildschirmgebrauch zusammenhängen besorgt: Sucht, schlechte Schulleistungen und Bewegungsmangel. Pädagogen möchten des Weiteren verstehen warum Kinder gewalthaltige Computerspiele spielen.

In einer quantitativen Befragung von 695 Eltern, die in der Kölner Innenstadt, einem Nintendo-Promotiontruck und online befragt wurden hätten die Eltern starkes Interesse an Positiven (Straße: 78%, Truck: 85%, Online: 86%) und Negativen (Straße: 82%, Truck: 85%) Wirkungen von Computer- und Videospiele. Des Weiteren sei das Interesse an Computer- und Videospiele verbunden mit der eigenen Spielerfahrung der Eltern. Leider werden hier keine genauen Angaben über die Stichprobensammensetzung gemacht, was angesichts der möglichen Selektivität unerlässlich wäre. Im gleichen Zusammenhang der Selektion und Beeinflussbarkeit der Ergebnisse, wäre auch die Befragung in einem Promotion-Truck von Nintendo zu nennen.

In einer qualitativen Befragung von 3 Müttern und 3 Vätern mit keiner oder geringer Spielerfahrung zeige sich, dass Bildschirmspiele zum einen von den Eltern am stärksten reglementiert werden (sowohl zeitlich und inhaltlich), wobei mit zunehmendem Alter eine Kontrolle entgleite. Für die Eltern sei virtuelles Spielen in seiner Bedeutung sehr weit hinten anzusiedeln, es gäbe deutlich mehr sinnvollere Tätigkeiten. Die größte Gefahr läge in der Beeinflussung schulischen Lernens, der Zeitverdrängung durch Computer- und Videospiele und der in Computerspielen enthaltenen Gewalt.

Somit zeigen Pädagogen und Eltern dieser Befragungen eine durchaus realistische Sicht für das Medium Computer- und Videospiele und haben berechtigterweise den höchsten Informationsbe-

darf in den Bereichen Gewalt, Schulleistung und Sucht. Czauderna und Witting folgern trotzdem daraus: „Es gilt, den oft einseitig ausgeprägten Blick der Erziehenden auf mögliche Gefährdungsmomente virtueller Spielwelten um den Blick für den Unterhaltungswert und die Chancen, die Computer- und Videospiele bieten, zu erweitern.“ (S. 35) und stellen ferner zum Abschluss des Kapitels fest „Vielfach wird deutlich, dass diese von den Eltern geäußerte Wirkungsvermutung weniger auf die Beobachtung des möglicherweise veränderten Verhaltens der eigenen Kinder zurückgeht, als vielmehr auf die – oft skandalisierende – Berichterstattung in den Medien über Spielinhalte und Spielwirkungen.“ (S. 36). Beide Zitate machen deutlich, wie einseitig Czauderna und Witting bei der Interpretation ihrer Forschungsdaten und Interviews vorgehen. Der klar geäußerte Informationsbedarf der Eltern wird negiert. Kritische Befunde der Medienwirkungsforschung werden verharmlost. Und die Tatsache, dass es entgegenstehende Meinungen gibt wird mit der skandalisierenden Medienberichterstattung erklärt. Damit wird der Beitrag nicht den Sorgen und Erfahrungen gerecht, die Pädagogen und Eltern im Hinblick auf den Zusammenhang von exzessivem Computerspielen und Schulversagen sowie aggressivem Verhalten von Kindern und Jugendlichen verständlicherweise äußern.

3. Ralf Vollbrecht: Wie Wissenschaft Wissen schafft (S. 39 – 67)

Zielsetzung des Autors ist es, laut Jürgen Fritz, den Leser in diesem Kapitel „mit wissenschaftlichen Methoden und den Möglichkeiten (und Grenzen) des wissenschaftlichen Erkenntnisgewinns vertraut [zu machen. Das Kapitel]...bietet damit eine solide Grundlage, die sehr unterschiedlichen und sich teilweise widersprechenden Forschungsergebnisse angemessen einzuschätzen“ (S. 24). Um dies zu erreichen, möchte der Autor zunächst einige grundlegende Fragen klären, wie etwa „Ist wissenschaftliches Wissen besser als Alltagswissen?“ oder „warum sind wissenschaftliche Meinungen so widersprüchlich?“ und stellt die Lebenswelttheorien sowie die Medienforschung dar, wobei er bei letzterer noch zwischen traditionellen Wirkungsansätzen und der Gewaltforschung unterscheidet. Abschließend stellt der Autor Qualitätskriterien zur Beurteilung wissenschaftlicher Forschung vor.

Zunächst erscheint die so formulierte Zielsetzung dieses Kapitels eher fragwürdig und schließlich auf die Vermittlung der richtigen Qualitätskriterien verkürzt, da es in diesem Buch laut Jürgen Fritz eben „weniger um eine wissenschaftliche Aufarbeitung des aktuellen Erkenntnisstandes zu Computerspielen“ (S. 23) gehen soll und „auch nicht wissenschaftliche Ergebnisse der verschiedenen Forschungsbemühungen umfassend dargelegt werden“ (S. 23).

Ralf Vollbrecht demonstriert in seinen Ausführungen bereits zu Beginn eine sehr verkürzte Sicht wissenschaftlichen Erkenntnisgewinns, wenn er ausführt: „wissenschaftliches Wissen kann ... nur Sachverhalte klären und keine Anleitung für eine bessere Praxis oder das richtige Leben geben. Aus der PISA-Studie folgt ... also nichts, denn eine Zustandsbeschreibung des Schulsystems kann nicht vorgeben, wie es zu ändern sei, sondern nur aufzeigen, was unter welchen Bedingungen vergleichsweise gut oder schlecht funktioniert“ (S. 40). Jeglicher Form von Evaluationsstudien wird hiermit ihre Berechtigung abgesprochen. Bei der Darstellung der unterschiedlichen quantitativen wie qualitativen Forschungsbemühungen wird die Erwartung des Lesers, nun wenigstens einen Überblick zum aktuellen Stand von Forschungsmethoden und Erkenntnissen aus diesem Gebiet zu erhalten, nicht erfüllt (zu empfehlen stattdessen z.B. Anderson et al., 2007). Es geht dem Autor vielmehr darum, das Modell der Transferprozesse (von Jürgen Fritz, der aber nicht direkt im Text genannt wird) hier in Abgrenzung zur Wirkungsforschung darzustellen und herauszuheben. Neben einer veralteten und verkürzten Sichtweise der Medienwirkungsforschung werden die unterschiedlichen quantitativen Forschungsmethoden (vor allem im Bereich der Gewaltforschung)

durchweg wegen angeblicher Mängel kritisiert. Auf der anderen Seite wird aber nicht dargestellt, wie genau das Modell der Transferprozesse im Vergleich zur „traditionellen“ Wirkungsforschung besser wissenschaftlich überprüfbar sein soll und ob dies auch schon geschehen ist. So sind Laboruntersuchungen nach Ansicht des Autors zu realitätsfern und nur auf kurzfristige Wirkungen bezogen. „In der Schule würde man ja auch nicht von einem Lernerfolg sprechen, wenn der Stoff nach zwei, drei Wochen vergessen ist – in der Mediengewaltforschung geschieht dies durchaus.“ (S. 54) Auch Feldstudien, wie sie im Rahmen eines lerntheoretischen Ansatzes von Kunczik und Zipfel vorgeschlagen werden, müssen „in einem bescheidenem Erwartungshorizont beurteilt werden“, da es zu viele weitere Einflussfaktoren gibt. Längsschnittstudien, die Kausalzusammenhänge nachweisen könnten, gebe es andererseits einfach noch zu wenige.

„Das Problem [aller] dieser Studien liegt [für den Autor] offensichtlich im Forschungsdesign, nämlich dem Versuch, Medienwirkungen als allgemeine Wirkungen nachzuweisen“ (S.58). Den Einwand, dass dies möglicherweise auf Ebene bestimmter Problemgruppen doch gelingen könne, weist der Autor klar zurück, da dies ja „trotz jahrelanger Forschung bislang immer noch nicht nachgewiesen“ (S. 59) sei. Erneut demonstriert er damit seine Unkenntnis zum aktuellen Stand der Medienwirkungsforschung und seine mangelnde Bereitschaft, sich mit den alarmierenden Befunden der neueren Untersuchungen auseinanderzusetzen (Für einen Überblick siehe z.B. Anderson et al., 2007 oder Mößle et al., 2007). Als Lösung bietet Vollbrecht schließlich die qualitative Einzelfallforschung an, „wenn man als wirklich problematisch die Einzelfälle ansieht (die es zu verstehen und zu verhindern gilt) und nicht die Millionen unauffälliger Nutzer“ (S.49). Damit wird ein Argumentationsmuster deutlich, das auch an anderen Stellen des Buches immer wieder zum Tragen kommt. Wenn es denn wirklich geschehen sollte, dass ein Jugendlicher beispielsweise in suchtartiges Computerspielen verfallen ist, wenn daraus dann schulische Leistungskrisen erwachsen oder gar brutale Handlungsmuster des Spieles in reales Verhalten umgeschlagen wären, dann sind das aus der Sicht vieler Autoren des Buches Sonderfälle, die im Wege der Einzelfallanalyse als Folge individueller Defizite und mangelnder elterlicher Kontrolle erklärt werden können.

Bei der abschließenden Darstellung der Qualitätskriterien von Medienforschung kritisiert der Autor berechtigterweise unter dem Punkt Glaubwürdigkeit, wenn Zitate aus dem Zusammenhang gerissen werden. Er hält sich aber selbst nicht daran, wenn er die Forschungsberichte von Kunczik (1998) sowie Kunczik und Zipfel (2004) folgendermaßen zusammenfassen lässt: „Gerade für das Untersuchungsfeld der Medienwirkungen, zumal, wenn sie sich auf Kinder und Jugendliche richten, existieren viele, weithin kontroverse Spekulationen oder nur dürftig gestützte wissenschaftliche Behauptungen, und ständig kommen neue hinzu, während die wissenschaftlich anerkannten Befunde gemeinhin recht bescheiden ausfallen“ (S. 57). Nur für den gründlichen Leser, der der Fußnote nachgeht, wird erkennbar, dass es sich hierbei um eine reichlich veraltete, zusammenfassende Bewertung von Hans-Dieter Kübler handelt, die dieser 2003 in einem Sammelband der Bundeszentrale für politische Bildung publiziert hatte (Fritz & Fehr, 2003). Auf den ein Jahr später erschienen Forschungsbericht von Kunczik und Zipfel konnte sich Kübler also gar nicht beziehen.

Vollbrechts Einstellung gegenüber quantitativer Forschung wird schließlich recht deutlich, wenn er unter dem Punkt Theorielosigkeit schreibt: „Ein Ergebnis, dass beispielsweise (die folgenden Beispiele sind hypothetisch, also reine Fantasie) die Schulnoten in Deutsch und Latein mit der Nutzungsdauer von Computerspielen negativ korrelieren,..., erklärt noch nichts.“ (S. 64). Er führt danach weiter aus was noch zu leisten wäre, um diese Aussage genauer zu spezifizieren und in ihrer Aussagekraft zu belegen. Dass genau dies aber durchaus so in der Medienwirkungsforschung gemacht wird, erwähnt Vollbrecht nicht. Mit seinem „hypothetischen“ Beispiel („reine Fantasie“) erfindet er seinen dann leicht abzuschließenden Pappkameraden, versucht Untersuchungen zum

Zusammenhang von Mediennutzung und Schulleistungen lächerlich zu machen und demonstriert so erneut seine Unkenntnis zum Stand der aktuellen Forschung über den Zusammenhang von Medienkonsum und Schulleistungen.

4. Tanja Witting: Was die Spielinhalte für die Spieler bedeuten (S. 68 – 81)

Tanja Witting geht in diesem Kapitel am Beispiel drei exemplarischer Computerspiele der Frage nach, welche Bedeutung die Spielinhalte für die jeweiligen Spieler haben. Einführend werden Daten der KIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest, die an **6- bis 13-Jährigen** erhoben wurden, dargestellt: „Die Sims“, „Fifa“ und „Harry Potter“ seien die beliebtesten Spiele dieser Altersgruppe. Kinder wählen somit „lebensstypisch“ (S. 68) ihre Computerspiele aus. So bietet Harry Potter „als Held in Büchern, Filmen und eben auch den Bildschirmspielen bereits über sein jugendliches Alter Anknüpfungspunkte für die kindlichen User“ (S.68) und „bei FIFA können Fußballfans sportliche Erfolge einheimen und in Wettbewerb treten zu den virtuellen Stellvertretern großer Fußballstars (S.69).

Am Beispiel der Alltagssimulation „Die Sims“ wird die Frage beantwortet was genau dieses Spiel so erfolgreich macht. Berichtet werden die Ergebnisse einer Interviewstudie der Autorin an 80 Spielern im Alter zwischen **16 und 37 Jahren**, die öfters im diesem Buch als Datengrundlage herangezogen wird. Unklar bleibt jedoch auch an dieser Stelle die genaue Zusammensetzung der Stichprobe (Bildungsschicht, Migrationshintergrund, genaue Altersverteilung), nach Ralf Vollbrecht (siehe vorheriges Kapitel) eines der Kriterien um die wissenschaftliche Güte einer Studie zu beurteilen. Die angeführten Interviewfragmente lassen sich wie folgt zusammenfassen: „Die Sims“ ist beliebt, da Aspekte der eigenen Identität übertragen werden können; der „besondere Reiz des Spiels [liegt] in der unterstellten Parallele zum Alltagserleben der Spieler“ (S. 71) und in der Erprobung des Lebens.

Exemplarisch für das Genre der beliebten Echtzeitstrategiespiele, wird anschließend das WW2-Spiel „Sudden Strike“ und dessen Anreiz beschrieben. „Das Computerspiel „Sudden Strike“ bietet [kriegsinteressierten] Spielern eine Möglichkeit, ihr Interesse am Zweiten Weltkrieg aufzugreifen. Zugleich informieren sich diese sich aber in vielen Fällen auch mit Hilfe von Sachbüchern über das Geschehen und die Hintergründe des zweiten Weltkrieges...“ (S.74). Laut Auskunft der Spieler gebe es Parallelen zur realen Welt, wie z.B. Planen, Begeisterung für Waffen und Fahrzeuge oder das Thema zweiter Weltkrieg. Es gebe auch durchaus einen „Beigeschmack des Realen“. So äußert ein Interviewpartner „...für mich ist doch wichtig, dass das Spiel sehr realitätsnah ist. Wo man sagen kann: So war das im Krieg und so kann man das gut nachvollziehen“ (S.75). Statt dieses Statement dahingehend zu problematisieren, dass einige Spieler offenbar den Eindruck haben, durch ein Spiel wie „Sudden Strike“ einen Einblick in die Realität des zweiten Weltkriegs zu erlangen, stellt Witting nüchtern fest, der Einschätzung des befragten Spielers sei zu widersprechen. Schließlich verzichte „Sudden Strike“ auf Blut und Leid und stelle Verwundungen nicht dar. Im Vordergrund stünden strategische Entscheidungen. Hier stellt sich schon die Frage, welches Verständnis empirischer Forschung eine Autorin hat, die Äußerungen ihres Interviewpartners widerspricht, statt sie schlicht zu interpretieren. Ganz offenkundig bezieht sich die Einschätzung des Interviewpartners doch gar nicht auf Details von kriegerischen Kampfszenen, sondern betrifft die strategischen Entscheidungen, die man als Spieler in „Sudden Strike“ zu treffen hat und von denen er annimmt, dass sie der Realität des Krieges entsprechen. Daran wird deutlich, dass Witting der zentralen Frage ausweicht, um die es bei der wissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Interview eigentlich gehen müsste. Wird dem Spieler in „Sudden Strike“ eine spannende Realität von Kriegsstrategien

vermittelt, die die Schrecken des Krieges verharmlost und geeignet ist, Kriegsbegeisterung zu wecken?

Als Vertreter der Shooterspiele wird schließlich „Counter-Strike Source“ vorgestellt. Nach einer Einführung in dieses Spiel durch einen Auszug aus dem Spieleratgeber NRW, wird relativ schnell eine Verteidigungs- und Rechtfertigungshaltung gegenüber dem Thema Gewalt eingenommen. „Der Spielreiz, der von einem Action-Spiel wie Counter-Strike ausgeht ist vielfältig. Ihn nur auf den Aspekt der virtuell ausgeübten Gewalt zu reduzieren, wird den vielfältigen Erlebnisdimensionen,..., nicht gerecht. ... Virtuelle Gewalt erzeugt dabei – im Gegensatz – zur realen Gewalt keine Angst, weil mit jedem virtuellen Sterben auch die Gewissheit auf die virtuelle Auferstehung verbunden ist. ... Insbesondere Counterstrike [ist] ein Spiel, das nicht nur auf Aggression und Wettbewerb angelegt ist, sondern das auch teamplay innerhalb der eigenen Gruppe erfordert“ (S.78f). Die Frage, ob teamplay beim aggressiven Töten positiv zu bewerten ist, wird nicht gestellt. Tanja Wittings Spielbeschreibung liest sich damit wie eine Reklameschrift des Spieleherstellers, mit der man besorgte Mittelschichtseltern und Lehrer und Lehrerinnen beruhigen möchte.

Abschließend kommt Tanja Witting zu dem Fazit: „Medien können verstärken und abschwächen, pointieren und artikulieren, sie bieten Sprachregeln, Inhalte und Schemata zur Auswahl. Das Individuum setzt sich zu diesem Angebot in Beziehung indem es das (subjektiv) Brauchbare herausfischt und in seinen biografischen Entwurf einbaut. Spielinhalte sind in der Lage, eine Verstärkerfunktion zu entwickeln, wenn sie bereits vorhandene Ansichten, Weltbilder oder Handlungspräferenzen aufgreifen“ (S.79f). Erneut werden schlichte Meinungen produziert und empirische Behauptungen aufgestellt, ohne dass die Autorin für ihre Thesen überzeugende Belege bietet. Es wird ein gefälliges Bild des mündigen Konsumenten gezeichnet, der sich beim Computerspielen auf das einlässt, was zu ihm passt. Völlig ausgeblendet bleibt beispielsweise, was mit der von Witting so hoch geschätzten Methode des Interviews kaum ermittelt werden kann, was aber mit experimentellen Studien von Neurobiologen und Sozialwissenschaftlern eindrucksvoll belegt wird: Die abstumpfende, die Empathie für die Leiden von Opfern reduzierende Wirkung von brutalen Computerspielen (vgl. etwa Bartholow, Bushman, Sestier, 2006 oder Funk et al., 2004).

5. Winfred Kaminski: Was Männer lieben und Frauen hassen. Zum Geschlechteraspekt in Computerspielen (S. 82 – 95)

Der von Winfred Kaminski verfasste Text führt die eingangs dieses Buchteiles von Ralf Vollbrecht vorgestellten wissenschaftlichen Kriterien vollkommen ad absurdum, da Winfred Kaminski einfach (per copy and paste – samt Fußnoten und „falscher“ Satzzeichen) einige im Internet erhältliche Artikel fünf verschiedener Autoren aneinander reiht ohne diese korrekt zu zitieren. Der Text liest sich dadurch nicht nur schwer, sondern weist auch verständlicherweise inhaltliche Brüche auf. Auf eine inhaltliche Beurteilung soll an dieser Stelle deshalb verzichtet werden. Vielmehr sind exemplarisch für die Seiten 86ff (zwei Drittel des Gesamttextes) die Originaltexte und der Text von Winfred Kaminski gegenübergestellt (siehe Anhang - Auf der linken Seite findet sich der Originaltext, rechts der Text was Männer lieben und Frauen hassen, jeweils ohne Auslassungen.) Kaminiski verfährt bei vier dieser Autoren (Köhler, Aden, Frey und Rau) jeweils nach dem Muster, dass er einleitend einmal korrekt zitiert und danach teilweise über mehrere Seiten hinweg die Vorlage abschreibt, ohne dass dies für den Leser erkennbar wird. Damit erfüllt er hier ebenso die Kriterien des Plagiat-Vorwurfes wie in Bezug auf den Artikel „Frauen stürmen die Welt der Videospiele? Weibliche Noten in einstiger Männer-Welt“ (...), den er ohne jegliches Zitat mit kleinen Änderungen einfach übernommen hat.

6. Jürgen Fritz: Zwischen Lust und Frust: Warum Computerspiele faszinieren können (S. 97 – 111)

Im ersten Teil des Artikels (1. Was zum Spiel motiviert) stellt der Autor zunächst eine Typologisierung verschiedener Verhältnisse zwischen Spielfigur und Spieler dar. Die angebotenen Verhältnisstypen werden jedoch nicht empirisch begründet und erscheinen zudem nicht trennscharf voneinander abgrenzbar. Die ersten drei Kategorien, sensumotorische Synchronisierung (Figur von außen sichtbar), simulative Synchronisierung (Fahrzeug von außen sichtbar) und sensumotorische Substituierung (Egoperspektive), stellen letztlich unterschiedliche für bestimmte Spielgenre typische Spielperspektiven dar, die hier mit vermeintlich fachwissenschaftlichen Begriffen versehen werden. Die Relevanz der angebotenen Typologisierung für ein tieferes Verständnis des Unterhaltungserlebens bei Computerspielen erschließt sich dem Leser leider ebenso wenig wie bei den nachfolgenden Ausführungen zur direktionalen (Figuren werden Befehle gegeben, die sie selbstständig ausführen), semantischen (Spielinhalt wird zum Identifikationsfaktor) und rezeptiven Identifikation (Spielsequenzen fördern die Identifikation). Das Vergnügen des Spielers resultiere schließlich aus einem flow-Zustand, der mit der Kontrolle des Spiels einhergehe. Die Dichte der Spielerfolge könne so auch narzisstische Bedürfnisse befriedigen, indem der Spieler sich als wirkungsmächtig erlebe.

Im zweiten Teil des Artikels (2. Faszinationskraft und Nutzen) reißt Fritz weitere Spiel motive wie positive Emotionen, Eskapismus, Stressabbau und Mood-Management an. Näher ausgeführt wird ein Erklärungsmodell von Christoph Klimmt, welches für das Unterhaltungserleben drei funktionale Ebenen unterscheidet: Die motorische Ebene der Spielsteuerung, die Ebene der Erreichung konkreter Spielziele und die Ebene des narrativen Rahmens. Besonders intensiv sei das Unterhaltungserleben dann, wenn diese Ebenen synergetisch ineinandergreifen und der Spieler auf allen drei Ebenen das Gefühl von Selbstwirksamkeit erfährt.

Im dritten und letzten Teil des Artikels (3. Lust-Frust-Spirale) sucht der Autor die bestehenden Erkenntnisse in ein funktionales Prozessmodell einzubinden, welches das „Hineinwachsen des Spielers in eine virtuelle Spielwelt“ (S.105) veranschaulichen soll. Im Wesentlichen verbindet der Autor dabei mögliche Anreizmotive für eine Aufnahme des Computerspielens mit Faktoren, die zu einer Aufrechterhaltung (Flow-Spirale und Lust-Frust-Spirale) oder Beendigung des Spielens beitragen (z.B. Langeweile und anhaltender Misserfolg). Wenngleich dieser Grundansatz sicherlich nachvollziehbar erscheint, mangelt es dem Modell dennoch an substantiellem Erklärungswert. Bei der Frage, welche Motive zur Aufnahme des Spielens beitragen, erwähnt Fritz lapidar Langeweile und Alltagsstress. Zur Frage, was zur Auswahl bestimmter Spiele führe bemüht er abermals die strukturelle Kopplung zwischen Spielinhalten und Lebenswirklichkeit des Spielers sowie eine ansprechende Grafik, guter Sound und eine gelungene Präsentation. Leider geht der Autor hier kaum auf die Person des Spielers selbst ein. Welche Rolle spielt etwa die soziale Lebenswirklichkeit, das Geschlecht, die Persönlichkeit und die Intelligenz des Spielers? Warum wenden sich männliche Jugendliche oftmals gewaltbetonten Computerspielen zu? All das wird leider vollkommen ausgeklammert, womit das Modell kaum einen ernstzunehmenden psychologischen Erklärungswert für sich beanspruchen kann. Am Schluss weist Fritz zwar noch darauf hin, dass gerade in neueren Onlinespielen durch die Spielgemeinschaften die Lust-Frust-Spirale seines Modells eine geringe Bedeutung aufweise und die Flow-Spirale an Bedeutung gewinne. Hier verbinde sich die „ (...) Faszinationskraft der Computerspiele mit der Attraktivität virtueller Sozialkontakte (...)“ (S. 110), was zu einer erhöhten Sogwirkung der Spiele führen könnte. Diese Anknüpfung an bestehende Forschungsdaten zur Abhängigkeitswirkung von Computerspielen wirkt jedoch etwas hastig eingeschoben und nicht konsequent durchdacht. Letztlich fehlt der Konzeption von Fritz gerade auch

aufgrund des Verzichts auf individualpsychologische Theorien der Spielmotivation die nötige Tiefe, um die Entstehung und Aufrechterhaltung eines leidenschaftlichen ebenso wie eines pathologischen Spielens erklären zu können.

7. Winfred Kaminski: Die Stoffe, aus denen Computerspiele sind. Mythisch-märchenhafte Elemente in Computerspielen (S. 112 – 120)

In dem Beitrag wird veranschaulicht, wie mythische Elemente auch in den Geschichten und Konzeptionen von Computerspielen eine Rolle spielen. Dabei wird beispielhaft auf verschiedene Computerspiele, insbesondere der Genre Adventure und Rollenspiel, verwiesen. Es wird unter anderem dargelegt, dass sich Computerspiele zumeist auf die Taten übernatürlicher Wesen konzentrieren, wobei recht unhistorisch verschiedenste Stoffe zusammengefasst und Versatzstücke im Sinne einer Bricolage beliebig kombiniert werden. Computerspiele würden damit im Gegensatz zum Mythos keine wirkliche intellektuelle oder moralische Auseinandersetzung mit dem eigenen Tun fördern. Ein häufig anzutreffendes Grundmuster sei der Held, der auszieht, um das Böse zu besiegen und eine einst heile Welt wieder herzustellen. Der Artikel wirkt stellenweise geistig versponnen und in der Begriffswahl wenig präzise. Dies ist gerade im letzten Teil des Textes der Fall, wo den Computerspielen eine Symbolisierung des Todes zugesprochen wird, welche eine entlastende und befreiende Wirkung auf den Rezipienten und damit keine antisoziale sondern soziale Qualität habe.

8. Lothar Mikos & Suanne Eichner: Und ewig lockt Gewalt – folgenlos im Computerspiel? (S. 121 – 143)

Ein recht unsachlicher und polemischer Artikel: Schon gleich zu Anfang wird Christian Pfeiffer indirekt als ein von moralischen oder ideologischen Interessen geleiteter unseriöser Wissenschaftler bezeichnet. Medien seien zu Unrecht der Sündenbock. Die Autoren beklagen monokausale Erklärungsmodelle, die weder von Pfeiffer noch von anderen Mitarbeitern des KFN jemals vertreten wurden. Gleichzeitig nehmen Mikos und Eichner differenzierte Forschung und multi-variate Untersuchungen nicht zur Kenntnis. Die Befundlage gelange insgesamt zu keinem einheitlichen Ergebnis (verwiesen auf Kunczik & Zipfel: Medien und Gewalt). Gewalt habe ohnehin strukturelle Mehrdeutigkeit, sei schwer erfassbar und daher auch kaum zu verhindern.

Anschließend wird ausführlich die Unterscheidung verschiedener Gewaltformen und die Abgrenzung des Gewaltbegriffes diskutiert. Mediale Gewalt sei letztlich immer nur eine Inszenierung, welche bestimmte Gemütszustände hervorzurufen suche. Auch das Computerspielen sei letztlich eine Form unbeteiligter Beobachtung von Gewalt und müsse nicht mit einem Interesse an den Gewaltdarstellungen verbunden sein (S. 132). Statistische Kennwerte aus Untersuchungen werden von den Autoren grundsätzlich abgelehnt (S. 132), Studien müssten sich mit der tatsächlichen sozialen Lage von Kindern und Jugendlichen beschäftigen (hierbei wird auf eine qualitative Untersuchung von Christel Hopf verwiesen). Spiele könnten keine höhere Wirkung haben als Filme, da das Spiel als außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend erlebt wird. Mit dazu im Widerspruch stehenden Meinungen (vgl. z.B. Funk et al., 2004) findet keine Auseinandersetzung statt. Kinder müssten sich bewusst sein, ob es sich um Spiel oder Wirklichkeit handle, dies sei entscheidend (Rahmungskompetenz). Insgesamt sei nicht die Mediengewalt das Problem (hier wird ein Wirkungspotential abgelehnt) sondern diejenigen, die sich über Mediengewalt Sorgen machen. Insgesamt kann festgestellt werden, dass der Artikel auf die Zitation wesentlicher Literatur zum Thema verzichtet und keinen konstruktiven Beitrag zu der Frage leisten kann, wie sich mediale Gewaltdarstellungen in Computerspielen auf ihre Nutzer auswirken.

9. Tanja Witting: Wie das Computerspielen Denken und Handeln prägen kann – Erkenntnisse zu Transferprozessen (S. 144 – 162)

Berichtet werden die Ergebnisse einer Interviewstudie der Autorin an 80 Spielern im Alter ab 16 Jahren. Festgestellt wird, dass Spieler davon berichten, innerhalb eines Genres immer ähnliche Handlungsschemata anzuwenden. Daraus wird der Schluss gezogen, dass die spezifischen Merkmale (z.B. Story, Gestaltung) eines bestimmten Shooters keinen Einfluss auf die Handlungsschemata eines Spielers haben, die bei allen Spielen dieses Genres immer mehr oder weniger gleich seien.

Beim Kernthema „Transfer schädlicher Handlungsmuster in die reale Welt“ am Beispiel der Shooterspiele wird darauf verwiesen, dass aggressive Handlungsmuster nicht transferiert würden. Als Begründung wird angegeben, dass in den Spielen Schusswaffen eingesetzt würden, welche die Spieler in der realen Welt nicht zur Verfügung hätten (S. 149). Am Bsp. Rennspiele mit realistischem Lenkrad und Fußpedalen verdeutlicht Frau Witting jedoch, dass es durchaus bei Rennspielern zu gefährlichen Transferprozessen kommen kann, da diese von schnellem und riskantem Fahrverhalten im Anschluss an das Spielen berichten. Es stellt sich die Frage, warum dann beim Shooter einfach aufgrund der im Spiel präsenten Schusswaffen ein Transfer auf andere Formen der Aggression ausgeschlossen wird. Zudem stellt sich die Frage, wie dann beispielsweise violente Spiele einzuschätzen sind, bei denen der Hauptakteur mit den bloßen Händen, Schlag- oder Stichwaffen agiert? Diese Fragen drängen sich weiter in den Vordergrund, wenn Frau Witting auf S. 151 darlegt, dass Spieler zum Teil nach längeren Spielsitzungen unreflektiert mit automatisierten Handlungen in der realen Welt reagieren, indem sie z.B. im Auto nach der Alt-Taste suchen, um in den Rückspiegel blicken zu können. Doch diese Punkte führen leider insgesamt nicht zu einer vertiefenden Auseinandersetzung mit möglichen Transferprozessen hinsichtlich aggressionsbezogener Spielelemente. Auf S. 152 argumentiert die Autorin lediglich, dass Handlungsmuster der Vernichtung aus Shootern in die mentale Welt übernommen werden können, indem in der Phantasie Amokläufe absolviert würden. Diese verblieben jedoch in der reinen Vorstellungswelt, was bei den Probanden der Studie auf ihre Rahmungskompetenz zurückzuführen sei. Welche Folgen eine mangelnde Rahmungskompetenz hätte, wird nicht diskutiert.

Der Artikel enthält somit zwar insgesamt einige interessante Überlegungen, die jedoch nicht konsequent zu Ende geführt werden. So räumt die Autorin auf S. 149 ein, dass insbesondere beim Transfer gewaltbezogener Handlungsmuster Antworten durch Effekte der sozialen Erwünschtheit beeinflusst sein könnten. Dass die methodische Herangehensweise, Transferprozesse mittels qualitativer Interviews aufzudecken jedoch per se fragwürdig erscheint, weil Wissensbestände über solche individuellen Korrelationen kaum bewusstseinsfähig sind, wird hingegen nicht problematisiert. Dabei erscheint es durchaus fraglich, ob in solchen Gesprächen Spieler in der Lage sind, ihr Denken und Verhalten vor dem Hintergrund ihrer Spielerlebnisse erfolgreich zu reflektieren.

10. Karla Misek-Schneider: Lost in Cyberspace – Können Computerspiele „süchtig“ machen? (S. 163 – 186)

Der Artikel setzt sich zunächst mit der Begriffsverwirrung in diesem Forschungsbereich auseinander um anschließend das besondere Faszinationserleben von Computerspielen und den Suchtbegriff zu diskutieren. Anschließend wird dargelegt, wie sich Kriterien der Abhängigkeit auf die Computer- und Online-Spielsucht übertragen lassen könnten. Insgesamt gelingt es der Autorin sehr gut, die Forschungsbemühungen der letzten Jahre zum Thema verständlich zusammenzufassen, wenngleich dabei auch Studien zur Internetabhängigkeit verarbeitet werden. Die Problematisierung ist sachlich und dem Stand der Forschung angemessen. Es fehlt allerdings ein Verweis auf die

Befunde der Schülerbefragung 2005 des KFN zum Thema Computerspielabhängigkeit. Mögliche Ursachen der Abhängigkeit werden im abschließenden Teil des Artikels erörtert. Dabei legt die Autorin recht überzeugend dar, in welcher Weise die entwicklungspsychologischen Bedürfnisse von Jugendlichen mit dem Aufenthalt in virtuellen Welten verbunden sind. Der Artikel schließt mit praktischen Ratschlägen und Tipps für Eltern. Insgesamt ein guter Artikel der den Stand der Forschung und die besonderen Herausforderungen gut widerspiegelt.

11. Karin Wenz: Mein Leben als Rollenspielerin – Erfahrungsbericht aus virtuellen Spielwelten (S. 187 – 193)

Die Autorin berichtet von ihrem ersten Erleben eines Online-Rollenspiels, dem Spiel Ragnarok Online im Rahmen eines Betatests. Sie beschreibt dabei vornehmlich, wie schwer es als Anfängerin sein kann, sich in einem derartig komplexen Spiel zu Recht zu finden. Auch geht sie auf die sozialen Strukturen und Hierarchien im Spiel ein und zeigt auf, wie sehr dieses Spiel das Gefühl sozialer Verbundenheit beim Nutzer auslösen kann. Die Beschreibungen finden jedoch weder vor dem Hintergrund einer bestimmten Fragestellung noch eines gezielten Anliegens statt. Die Autorin möchte offenbar einfach ihre Spielerfahrungen schildern. Im Mittelteil geht sie auch kurz auf das Online-Spiel „World of Warcraft“ ein. Insgesamt ist nicht erkennbar, welchem Zweck der Text dient, welche Fragen damit ggf. beantwortet werden sollen oder inwieweit sich dieser ggf. pädagogisch einsetzen lässt.

12. Jürgen Fritz: Ein Jahr in der Welt des „Ogame“ (S. 194 – 209)

Der Bericht stellt ähnlich wie der vorangegangene Beitrag von Frau Wenz einen spielspezifischen Erlebnisbericht dar, in diesem Fall zum Online-Strategiespiel „Ogame“. Hier muss der Spieler in einem grafisch sehr nüchtern gestalteten Zukunftsszenario Planeten besiedeln und in Konkurrenz zu einer Vielzahl virtueller Mitbewerber eine wirtschaftliche bzw. militärische Machtstellung ausbauen. In dem Artikel wird zunächst anschaulich deutlich gemacht, in welcher Weise bestimmte Konstruktionsmerkmale von Computerspielen ein exzessives Spielverhalten hervorrufen können, und wie hierdurch das Spiel zu einem den Tagesverlauf maßgeblich bestimmenden Faktor werden kann. So beschreibt der Autor etwa, wie der Kampf um die begehrten Rangplätze und die zeitliche Dynamik (Spiel läuft in Echtzeit weiter, ob man mitspielt oder nicht) eine ständige gedankliche und spielerische Auseinandersetzung mit der Ogame-Welt provozieren und damit bereits nach einigen Wochen Spielzeit ein sehr großer zeitlicher Aufwand nötig ist, um den Spielerfolg sicherzustellen. Insgesamt legen die Schilderungen des Autors nahe, das Ogame ein exzessives Spielen geradezu fordert und es dem Spieler kaum möglich ist, das Spiel zeitlich maßvoll einzusetzen.

Leider wird auf diese eigentliche Kernproblematik nur sehr oberflächlich eingegangen: Es sei schließlich der Nutzer selbst dafür verantwortlich, nicht zu viel Zeit mit dem Spiel zu verbringen (was den Schilderungen nach zu urteilen offenbar nicht einmal dem Autor gelungen ist). Insgesamt erscheint der Artikel damit zwar geeignet anhand eines Beispiels deutlich zu machen, welche Spielmerkmale zu einem Kontrollverlust der Nutzer über ihre Spielzeiten führen können. Da dieses Verhalten und die verantwortlichen Spielmerkmale aber nicht problematisiert sondern eher augenzwinkernd kommentiert werden und der Autor zudem keinerlei wissenschaftliche Distanz zu den festgestellten Phänomenen einnimmt, erscheint die Wirkung eher verharmlosend und dem Gegenstand nicht angemessen. Dadurch verfehlt der Artikel leider auch seinen vermutlich denkbaren Zweck, pädagogisch zur Reflektion eines problematischen Sachverhaltes eingesetzt zu werden.

13. Ulrike Pilarczyk & Christine Schulz: Wie die USK Computerspiele einschätzt und was Eltern davon haben (könnten) (S. 210 – 224)

In diesem Artikel wird das System der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) beschrieben. Dabei gehen die Autoren insbesondere auf die Alterseinstufungen und das Prüfverfahren ein. Eine Verarbeitung der USK-Evaluation durch das Hans-Bredow-Institut (Brunn et al., 2007) sowie der Forschungserkenntnisse des KFN zur Alterseinstufung von 72 Computerspielen (Höynck, Mößle, Kleimann, Pfeiffer, & Rehbein, 2007; Höynck, Mößle, Kleimann, & Rehbein, 2007) bleibt dabei vollständig aus. Angesichts der Tatsache, dass der Artikel von Pilarczyk und Schulz etwa ein Jahr nach dem Erscheinen dieser beiden, die Arbeit der USK sehr kritisch reflektierenden Texte publiziert wurde, erscheint dieses Versäumnis wissenschaftlich völlig inakzeptabel.

Im Schlussteil „Wie Eltern von der Arbeit der USK profitieren könnten“ wird das Schutzinteresse der Institution näher beschrieben. Dabei verdeutlichen die Autoren zunächst zu Recht, dass die Alterseinstufungen keine pädagogischen Empfehlungen darstellen sondern primär sicherstellen sollen, dass „...Kinder, sollten sie das Spiel versuchen zu spielen, in ihrer emotionalen und psychischen Entwicklung nicht beeinträchtigt werden.“ (S. 218). Im Widerspruch zu diesem generellen Schutzanspruch wird nachfolgend das Problem exzessiven Computerspielens beschrieben, welches eine „problematische Entwicklung anzeigen und auch verstärken könnte“. Hier verweisen die Autoren jedoch auf die Eltern, Erzieher und Lehrer die gefordert seien, diesem entgegenzuwirken. Ursächlich seien Medien an diesen Entwicklungen niemals beteiligt.

Eine Verpflichtung, dem erhöhten Abhängigkeitspotential bestimmter Spiele auch von Seiten der USK entgegenzuwirken, wird daher nicht abgeleitet. Seltsam mutet zudem an, dass die Autoren den Verdacht einer möglichen Zunahme gewalthaltiger Spiele bzw. Spielinhalte auf dem deutschen Markt dadurch auszuräumen suchen, dass sie auf die USK Statistik verweisen, die seit Jahren einen Anteil von etwa 5 % bei den Spielen ohne Jugendfreigabe und ohne Kennzeichnung ausweise. Vor dem Hintergrund der geäußerten Kritik am Prüfsystem der USK aber auch der Tatsache, dass eine solche Statistik grundsätzlich nicht geeignet ist die Anzahl gewalthaltiger Computerspiele oder eine mögliche Zunahme oder Verschärfung von Computerspielgewalt einschätzen zu können, unterstreicht diese Aussage den insgesamt deutlich verharmlosenden Charakter des Artikels. Es erscheint sehr bedauerlich, dass nun, fast ein Jahr nach Vorlage der Evaluationsberichte und vielfältiger Vorschläge und Diskussionen, wie das System der USK nachhaltig verbessert werden könnte, Frau Schulz in ihrer Leitungsfunktion innerhalb der USK einen Bericht verfasst, aus welchem keinerlei konstruktive Auseinandersetzung mit diesen Problemfeldern erkennbar wird und die USK in ihrer ursprünglichen Funktion als einwandfreie Einrichtung beschrieben wird.

14. Christopher Scholtz: Zwischen Spielauswahl und Spielpraxis – Entscheidungsfelder für Eltern und Pädagogen (S. 225 – 236)

In Beitrag von Christopher Scholtz werden die verschiedenen Aspekte, die Eltern und Pädagogen bei der Beschäftigung mit dem Computerspielverhalten minderjähriger Spieler berücksichtigen müssen, zunächst nachvollziehbar strukturiert. So trennt er einleuchtend zwischen der Auswahl von geeigneten Spielen und der Beurteilung und Bearbeitung der Spielpraxis (also der Art, wie ein Spiel gespielt wird). Leider fehlt bei der Beschreibung einer sinnvollen Spielauswahl, in der Autor auch auf die USK –Alterseinstufungen zu sprechen kommt, jeglicher Kommentar zur Kritik an der Arbeit der USK, die von Seiten des KFN, aber auch vom mit der Evaluation des Jugendmedienschutzes in Deutschland beauftragten Hans-Bredow-Instituts geäußert wurde.

Obwohl das entwicklungsbeeinträchtigende Potential bestimmter Computerspiele und Spielpraktiken erwähnt wird, bleibt der Autor im gesamten Beitrag jegliche konkreten Beispiele für problematische Spiele und problematisches Spielverhalten schuldig und konstruiert statt dessen (ziemlich fernliegende) Beispiele, wie sich gewaltbeherrschte Spiele wie die GTA-Reihe entgegen dem eigentlichen Spielziel auch gewaltlos spielen lassen (vgl. S. 229). Vor dem Hintergrund der breiten Diskussion über das entwicklungsbeeinträchtigende Potential von GTA kommt dies einer Verharmlosung dieses Spielformates gleich. Zudem unterschlägt der Autor bei der Beschreibung wichtiger elterlicher und pädagogischer Handlungsfelder bezüglich des Computerspielens einen zentralen Aspekt vollständig: Die Einbettung des Computerspielens in den sonstigen Lebensalltag eines Kindes/Jugendlichen. So wird nicht diskutiert, in welchem familiären und sozialen Umfeld das Computerspielen besonders dysfunktionale Wirkungen entfalten kann und in welchem Verhältnis das Computerspielen zu anderen Freizeitaktivitäten stehen sollte.

Der Aspekt der Spielzeiten wird zwar als wichtiger und beachtenswerter Punkt erwähnt. Konkrete und wünschenswerte zeitliche Spielobergrenzen für bestimmte Altersgruppen werden jedoch nicht genannt. Der Autor bemerkt dazu in seiner Einleitung, dass es ihm nicht darum gehe, detaillierte Anleitungen zu geben, sondern „einen Rahmen ... liefern“ zu wollen, „...von dem aus ein dem Einzelfall angemessenes Vorgehen entwickelt werden kann.“ Hier stellt sich allerdings die Frage, warum der Autor es in seinem Artikel dann nicht bei einer kurzen Auflistung aller relevanten pädagogischen Handlungsfelder belässt und die Konkretisierungen anderen Autoren des Buches überlässt, sondern immer wieder mit Beispielen arbeitet, die eine kritische Auseinandersetzung mit einigen Computerspielen zumindest nicht nahe legen. Im Abschnitt „Konsequenzen für die pädagogische Praxis“ schlägt der Autor Pädagogen etwa vor, „Felderkundungen bei LAN-Partys“ zu organisieren oder die Rolle von Computerspielen auf normalen Partys zu analysieren (vgl. S. 234). Abgesehen von der Frage, welchen pädagogischen Wert solche Projekte haben können, wird hier wie im gesamten Kapitel nur sehr wenig zwischen den verschiedenen Altersgruppen differenziert und oftmals ist nicht klar, welche Aussagen und Beispiele sich auf Kinder und welche sich auf ältere Jugendliche beziehen. Gerade im Bezug auf die Spielauswahl und Spielpraxis von Kindern wären aber breitere Ausführungen wünschenswert gewesen, da gerade diese Gruppe elterlicher / pädagogischer Anleitung und Begleitung bedarf.

15. Ralf Vollbrecht: Computerspiele als medienpädagogische Herausforderung (S. 236 – 262)

Leider unterlässt es Ralf Vollbrecht zu Beginn seines Beitrags, dem Leser einen Überblick darüber zu geben, welche Aspekte von „Computerspiele[n] als medienpädagogische[r] Herausforderung“ er in seinem 25 Seiten langen Artikel in welcher Reihenfolge zu bearbeiten gedenkt. Da der Text weder mit Zwischenüberschriften noch mit anderen Lese- oder Navigationshilfen versehen ist, wäre ein anfänglicher Überblick über Themen und Struktur des Artikels äußerst hilfreich gewesen.

Nach einer Definition des Mediums „Computerspiele“ gegenüber anderen, bereits etablierten Medien präsentiert der Autor die Welt der Computerspiele und ihrer Nutzungsmöglichkeiten als ein äußerst facettenreiches Phänomen. Dabei springt er zwischen der Beschreibung verschiedener Spiele und Genres, Nutzungsmotiven, Wirkungen von Computerspielen und ihren Nutzungsmöglichkeiten als Lernmedien hin und her, ohne dass dem Leser eine wirkliche Argumentationsstruktur erschließt. Kritisch setzt sich Ralf Vollbrecht mit Computerspielen nur in einer Passage auseinander, in der er die Gefahren der großen Nähe zum Bildschirm sowie die Problematik nichtergonomischer Bildschirmarbeitsplätze beschreibt. Hier empfiehlt er ausreichend Pausen zwischen einzelnen Spielsessions und gegebenenfalls die Verabreichung künstlicher Tränenflüssigkeit.

Die Diskussion über mögliche Gefahren der Nutzung von Gewaltcomputerspielen führt der Autor nicht, da er es nicht für lohnenswert hält, „... die Ewigkeitsdebatte über Mediengewalt eine Runde weiter zu führen“ (S. 238). Statt den „Gefährdungshammer“ (S. 242) herauszuholen, wird dem Leser eine breite Palette der Vorteile der Computerspiels präsentiert, etwa das Potential der „Serious Games“, die positiven Effekte der Erfahrung von Selbstwirksamkeit in Computerspielen, die Steigerung von Aufmerksamkeit und Reaktionsvermögen durch Actionspiele sowie die Schulung feinmotorischer Fähigkeiten, räumlichem Vorstellungsvermögen und Orientierungsfähigkeiten (vgl. S. 243; S. 248 ff.). Der Autor beschließt seinen Artikel mit einer fünfeinhalbseitigen Beschreibung eines Fantasyrollenspiels und seiner vielfältigen Nutzungs- und Modifikationsmöglichkeiten durch den Spieler, ohne dass deutlich wird, welchen Wert diese Information (über ein weit- hin unbekanntes Spiel) für interessierte Eltern und Pädagogen hat. Aber vielleicht ist es ja gerade der Zweck dieser breiten Darstellung, Reklame für dieses Spiel zu machen und so dazu beizutragen, dass es sich auf dem Markt besser durchsetzt. Eigentlich fehlt nur noch eine Fußnote, in der der Kaufpreis des genannten Spiels angegeben wird. Insgesamt wirkt Ralf Vollbrechts Text als ein kaum strukturierter Lobgesang auf die Welt der Computerspiele, nicht aber als ernstzunehmender Beitrag zur pädagogischen Diskussion über das Medium.

16. Horst Pohlmann: Entwicklung von Beziehungsnetzen in „World of Warcraft“ (S. 263 – 276)

In „Entwicklung von Beziehungsnetzwerken in „World of Warcraft“ beschreibt Horst Pohlmann das MMORPG „World of Warcraft“ (WoW) und konzentriert sich dabei auf die verschiedenen Interaktionsformen zwischen Spielern, die im Spiel und außerhalb des Spiels entstehen. Der Autor umreißt kurz verschiedene pädagogische Handlungsfelder, die sich zu dem Spiel ergeben und schließt seinen Beitrag mit einigen sehr konkreten Tipps für Eltern, wie sie das Spielverhalten ihrer Kinder sinnvoll steuern und begleiten können. Obwohl in dem Artikel an mehreren Stellen die Problematik des extremen Zeitaufwandes aufgegriffen wird, den Spieler für ein Weiterkommen im Spiel investieren müssen, und obwohl diese Problematik auch in den Tipps für Eltern berücksichtigt wird, ist schon erstaunlich, dass der Autor die Sucht- bzw. Abhängigkeitsdebatte die derzeit fast ausschließlich in Bezug auf World of Warcraft geführt wird, nicht erwähnt, sondern allenfalls von „exzessiven Spielzeiten“ spricht. Aber auch hier bleibt er mit der veralteten Angabe einer durchschnittlichen Spielzeit pro Tag von ca. drei Stunden weit hinter der Wirklichkeit zurück. Der aktuelle Befund des KFN, wonach bei 14- bis 16-Jährigen die durchschnittliche Spieldauer pro Tag 4 Stunden und 39 Minuten beträgt, wird nicht erwähnt. Ferner fehlt an dieser Stelle die kritische Auseinandersetzung damit, wie das Spiel durch sein spezifisches Belohnungssystem Anreize dafür schafft, die tägliche Spielzeit schrittweise zu erhöhen und so immer mehr in den Bann dieser virtuellen Erfahrungswelten zu geraten.

In den Tipps für Eltern wird zwar deutlich auf eine notwendige Begrenzung der täglichen Spielzeiten hingewiesen. Der Umgang mit Fällen von suchtartigem Computerspielen wird jedoch nicht thematisiert. Die USK-Einstufung des Spiels „ab 12 Jahren“ wird zudem an keiner Stelle in Frage gestellt. Dabei wäre hier aus pädagogischer Sicht dringend zu diskutieren, ob Computer- oder Videospiele, die eine Nutzungszeit von mehreren Stunden täglich erfordern (oder dies zumindest nahelegen), wirklich eine Alterseinstufung „ab 12 Jahren“ erhalten dürfen bzw. ob der Umstand der langen Spielzeiten durch ergänzende Formen der Kennzeichnung angezeigt werden müsste. Dieser offensichtliche „blinde Fleck“ bei der Einstufung von Computerspielen bleibt dem Autor offenbar verborgen oder wird bewusst ignoriert. Letztes liegt tatsächlich nahe, denn der Autor beschreibt im einleitenden Teil seines Artikels WoW als ein Spiel, bei dem „zum ersten Mal Men-

schen jeglichen Alters und beiderlei Geschlechts, vom 5-jährigen Kind bis zum 70-jährigen Rentner, unabhängig von Ländergrenzen und Kulturen, sozialer Schicht oder Beruf gemeinsam miteinander in einer sie faszinierenden Spielwelt [spielen]“ (S. 263 f.). Statt also die Altersfreigabe des Spiels wegen des extremen Zeitaufwandes als eher zu niedrig zu diskutieren, legt die oben zitierte Passage eher nahe, das Spiel sei bereits von Kindergartenkindern zu bewältigen.

17. Marco Fileccia: Computerspiele in der Schule – Vom Unterricht zur LAN-Party (S. 277 – 288)

Der Bericht von Marco Fileccia beschreibt das Konzept und den Ablauf so genannter Mediennächte, die in seiner Schule einmal pro Jahr stattfinden. Im Zentrum einer Mediennacht steht eine LAN-Party, die von anderen medienbezogenen Aktivitäten begleitet wird. In einem gut strukturierten und interessant geschriebenen Artikel schildert der Autor, der als Lehrkraft maßgeblich an der Konzeption und Organisation dieser Schulveranstaltung beteiligt ist, die dem Konzept der Mediennächte zugrundeliegenden Überlegungen sowie die Grundregeln einer pädagogischen Begleitung der Mediennächte. Außerdem macht er konkrete Vorschläge zu einer Bearbeitung der Thematik „Computerspiele“ innerhalb eines Unterrichtsmoduls für 10. Klassen. Obwohl der Artikel zunächst ein äußerst positives Bild des pädagogischen Wertes von Computerspielen zeichnet, und es dem Verfasser, der sich selbst als Digital Immigrant beschreibt, an einigen Stellen an der notwendigen kritischen Distanz zu fehlen scheint, präsentiert der Autor innerhalb seines Beitrags auch didaktische Überlegungen, wie Schülerinnen und Schüler zu einem kritischen und reflektierten Umgang mit Computerspielen geführt werden können. Trotzdem würde dem Artikel, der innerhalb des dritten Teils des Buches (Erziehung und Bildung) aufgrund seiner Praxisnähe und guten Lesbarkeit ohne Frage den größten Wert für interessierte Pädagogen hat, gut tun, wenn der Autor neben den Lerneffekten, die er durch den Einsatz von Computerspielen erwartet, auch die Grenzen und Probleme der schulischen Arbeit mit Computerspielen stärker thematisieren würde.

18. Jürgen Fritz: Civilization IV – ein Impuls für die politische Bildung?

Im Abschlusskapitel des dritten Teils des Buches (Erziehung und Bildung) widmet sich Jürgen Fritz der Frage, ob der Einsatz des Computerspiels Civilization IV in Schulen und Hochschulen geeignet ist, um die politische Bildung der Spieler/innen (= Schüler/innen; Studierenden) zu fördern. Seine Antwort fällt letzten Endes recht eindeutig aus: „Die Verwendung des Spiels Civilization IV ist eine Möglichkeit, politisches Lernen in Form von transferierbaren Spielerfahrungen zu intensivieren.“ Der Beitrag beginnt mit rund zehn Seiten Spielbeschreibung (untergliedert in acht Unterkapitel). Daran anschließend wird auf vier Seiten die Frage bearbeitet, ob die Abläufe im Computerspiel mit historisch-politischen Prozessen vergleichbar sind. Abschließend gibt der Autor methodische Anregungen zur Anwendung des Spiels in Schule und Universität (zwei Seiten).

Deutlich kritikwürdig erscheint am Beitrag von Jürgen Fritz die Tatsache, dass der Autor es unterlässt, dem Leser eine Definition von politischer Bildung und ihren Vermittlungszielen an die Hand zu geben. So bleibt bis zum Schluss unklar, was genau den Autor zu dem Schluss kommen lässt, das Spiel könne tatsächlich einen Beitrag zum politischen Lernen leisten. Dabei hätte ein Zitat aus dem Erlass über die Bundeszentrale für politische Bildung gereicht, um ein Grundverständnis der Ziele politischer Bildung zu vermitteln: „Die Bundeszentrale hat die Aufgabe, durch Maßnahmen der politischen Bildung Verständnis für politische Sachverhalte zu fördern, das demokratische Bewusstsein zu festigen und die Bereitschaft zur politischen Mitarbeit zu stärken.“ (Diese Beschreibung ist im Übrigen in etwa deckungsgleich mit der Definition von politischer Bildung in gängigen Nachschlagewerken). Man sucht als Leser allerdings vergeblich nach Passagen, in denen der Autor

prüft, inwieweit Civilization IV das demokratische Bewusstsein festigt oder die Bereitschaft der Spieler zur politischen Mitarbeit stärkt.

Lediglich die Frage, ob das Spiel das Verständnis für politische Prozesse fördert, wird im Rahmen des Artikels hin und wieder diskutiert. So verweist Fritz auf die dem Spielerfolg zugrunde liegende erfolgreiche Steuerung elementarer Spielparameter (z.B. Bevölkerungswachstum, Produktivität, Regierungssystem, Forschung, Militär, etc.), die dem Spieler ein „Verständnis staatlicher Systeme und ihrer Entwicklungsdynamik“ vermitteln (S. 300). Allerdings handele es sich, so Fritz selbst, bei Civilization IV nach um „eine fiktive und jedes Mal neue Entwicklungsgeschichte“, die nicht erwarten lassen dürfe „dass konkrete historische Verläufe und Prozesse simuliert werden“ (S. 299). Zudem erscheint innerhalb der Grundparameter des Spiels die dominante Rolle des Militärs als höchst fragwürdig (zumindest vor dem Hintergrund der vom Autor verfolgten Fragestellung). Jürgen Fritz selbst schreibt im Unterkapitel 6 (Ausbildung und Ausrüsten militärischer Einheiten): „Von besonderer Wichtigkeit für das Spiel sind die verschiedenen militärischen Einheiten“ (S. 294). Sinn und Unsinn militärischer Operationen wird im gesamten Artikel aber lediglich vor dem Hintergrund spielstrategischer Überlegungen bewertet, während eine Problematisierung dieser Spielelemente unter Rückbezug auf die Frage nach der Eignung des Spiels als Instrument der politischen Bildung durchweg fehlt. Vielmehr sieht Jürgen Fritz in den militärischen Operationen im Spiel ein starkes Motivierungspotential: „Für viele Spieler ist es höchst befriedigend, eine eigene (virtuelle) Zivilisation über viele Stunden hindurch zu entwickeln, : sich auszubreiten, Fortschritte zu machen, Schlachten und Kriege zu gewinnen.“

Außerdem stellt sich bei der Lektüre des Artikels die Frage, inwiefern der Glaube des Autors, das Spiel könne zur politischen Bildung von Schüler/inne/n und Studierenden beitragen (der im Übrigen an keiner Stelle durch ein bereits erfolgreich durchgeführtes Civilization-Unterrichtsprojekt illustriert, geschweige durch Daten einer Unterrichtsevaluation gestützt wird), den hohen zeitlichen Spielaufwand rechtfertigt, den ein solches Projekt erfordert. Der Autor selbst legt interessierten Pädagogen nahe, im Rahmen eines Hochschulprojektes ein drei- bis fünfstündiges Seminar anzusetzen oder im Rahmen des Unterrichts eine Projektwoche der Schule für das Spielen von Civilization IV zu nutzen. Beide Vorschläge erscheinen jedoch geradezu absurd. Weder wird ein solches Konzept dem politischen Bildungsgrad erwachsener Studierender gerecht, noch setzt Civilization IV an einem Punkt an, von wo aus Schüler/inne/n sinnvolle politische Bildung vermittelt werden kann.

Es mag grundsätzlich möglich sein, Computerspiele gewinnbringend im Rahmen der politischen Bildung einzusetzen. Die Ausführungen von Jürgen Fritz liefern dafür jedoch keine guten Argumente. Stattdessen wird einem zweifellos spannenden und komplexen Spiel mit zehn Seiten Spielbeschreibung derart viel Platz eingeräumt, dass Take 2 Interactive, der Publisher des Spiels, sich herzlich bedanken dürfte.

19. Winfred Kaminski: Kurzkomentare zu ausgewählter Fachliteratur (S. 309 – 312)

20. Andre Czauderna: Empfehlenswerte Websites zu virtuellen Spielwelten (S. 313 – 317)

Den Abschluss des Buches bilden im vierten Teil zwei kurze Übersichten zu ausgewählter Fachliteratur (Autor: Winfred Kaminski) und empfehlenswerten Internetseiten (Autor: André Czauderna). Während die Zusammenstellung der Internetseiten einen recht guten Überblick über die wichtigsten deutschsprachigen Internetangebote zum Thema „Computerspiele“ liefert, wirft die von Winfred Kaminski vorgenommene Sichtung der Fachliteratur einige Fragen auf.

So wird das Buch der Herausgeber Rudolf und Renate Hänsel („Da spiel ich nicht mit!“), welches als einziges aufgenommenes Werk dezidiert computerspielkritisch argumentiert, auf recht fragwürdige Weise zusammengefasst. Die sehr zugespitzten Thesen des Buches (Aus dem Klappentext: „Eminem, Counterstrike und Co. – wirkliche Vorbilder für unsere Kinder?“, „Erfurt ist noch lange nicht vergessen!“, „Mit viel Erfahrung [...] informieren Sie Menschen aus der Praxis [...] und zeigen Ihnen anschaulich, wie Sie die Kinder und Jugendlichen vom Computer oder Fernseher weglocken können.“) lesen sich in der Zusammenfassung von Kaminski folgendermaßen: „Wie unterhalten sich gegenwärtig Kinder und Jugendliche, wie wirkt sich der erhöhte Konsum elektronischer Medien auf sie aus und wie kann man damit als Eltern oder Lehrer umgehen bzw. alternative Beschäftigungen bieten?“ Abgesehen davon, dass Kaminskis Zusammenfassung die umfassende Kritik des Buches an der Dominanz von Gewalt in elektronischen Unterhaltungsmedien verschleiert, stellt sich die Frage, warum ausgerechnet dieses (schon etwas ältere) Buch, nicht aber die deutlich breitenwirksameren und viel diskutierten aktuelleren Publikationen von Manfred Spitzer („Vorsicht Bildschirm!“) sowie Wolfgang Bergmann und Gerald Hüther („Computersüchtig. Kinder im Sog er modernen Medien“) besprochen werden, die neben der Gewaltdebatte auch andere Wirkungen des Computerspielens thematisieren.

Statt dessen führt Kaminski eine (von ihm herausgegebene) Dokumentation einer von EA-Games gesponserten Tagung an, verweist auf die von Steven Johnson verfasste Polemik „Neue Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden“, bespricht mit „Crashkurs Kind und Computerspiele“ (Gerstenberger/Feibel) ein äußerst fragwürdiges, weil klar verharmlosendes Buch oder listet die Publikation einer Diplomarbeit (Stefan Gesmann, „Friendly Fire im Kinderzimmer“) auf, die zwar der Frage nach den Motiven des Spielens von Gewaltcomputerspielen nachgeht, nicht aber den Folgen. Insgesamt erscheint die ausgewählte Fachliteratur deutlich tendenziös und spiegelt mitnichten das gesamte Meinungsspektrum der Debatte zum Thema Computerspiele wieder. Neben den genannten Literaturtipps finden sich noch wenig einschlägige Publikationen zum Thema Jugendschutz sowie einige weitere, für Eltern und Pädagogen nur wenig hilfreiche Werke, die für sich gesehen interessante Aspekte der Thematik „Computerspiele“ bearbeiten mögen, die aber in einer 15 Titel umfassenden Literaturübersicht eher fehl am Platze sind.

Literaturverzeichnis

Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents*. New York: Oxford University Press.

Bartholow, B. D., Bushman, B. J., & Sestir, M. A. (2006). Chronic violent video game exposure and desensitization to violence: Behavioural and event-related brain potential data. *Journal of Experimental Psychology*, 42, 532-539.

Brunn, I., Dreier, H., Dreyer, S., Hasebrink, U., Held, T., Lampert, C., et al. (2007). *Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele: Endbericht*. Retrieved 11.01.2008, from <http://www.hans-bredow-institut.de/presse/070628Endbericht.pdf>

Funk, J. B., Baldacci, H. B., Pasold, T., & Baumgardner, J. (2004). Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desentization? *Journal of Adolescence*, 27(1), 23-40.

Höynck, T., Mößle, T., Kleimann, M., Pfeiffer, C., & Rehbein, F. (2007). *Jugendmedienschutz bei gewalthaltigen Computerspielen. Eine Analyse der USK-Alterseinstufungen (KFN-Forschungsbericht Nr. 101)*. Hannover: KFN.

Höynck, T., Mößle, T., Kleimann, M., & Rehbein, F. (2007). Alterseinstufung von Computerspielen durch die USK in der Kritik. *Politik und Kultur. Zeitung des Deutschen Kulturrats*, 04/07, 11-12.

Mößle, T., Kleimann, M., & Rehbein, F. O. (2007). *Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität*. Baden-Baden: Nomos Verlag.