

Maike Groen

Rachel Kowert, Thorsten Quandt (Hg.): The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games

2017

<https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7686>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Groen, Maike: Rachel Kowert, Thorsten Quandt (Hg.): The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 34 (2017), Nr. 4. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2017.4.7686>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 3.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 3.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

Rachel Kowert, Thorsten Quandt (Hg.): The Video Game Debate: Unravelling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games

New York: Routledge 2016, 196 S., ISBN 1317567161, GBP 24,99

Der Sammelband *The Video Game Debate* beschäftigt sich mit grundlegenden Fragen gesellschaftlicher Auseinandersetzungen im Kontext digitaler Spiele. Dabei geht es ebenso um Sucht- und Gewaltfragen wie die mögliche konstruktive Nutzung digitaler Spiele in pädagogischen Kontexten. *The Video Game Debate* wird von zwei grundlegenden Artikeln eingeleitet, zunächst über die Geschichte der digitalen Spiele (James Ivory), und dann geht Nicholas Bowman der Frage nach, ob, wie und auch warum neue Medien häufig von breiten gesellschaftlichen Schichten anfangs moralisch verurteilt werden.

Die meisten weiteren Texte thematisieren mögliche Lerneffekte digitaler Spiele: Cheryl Olson legt einen Fokus auf gesundheitliche Aspekte, wobei sie praxisnahe Vorschläge für die Verbesserung von gesundheitsfördernden Spielen macht. Mark Coulson und Christopher Ferguson hingegen beleuchten biologisch-medizinisch-

psychologische Aspekte der Debatte. Dabei kritisieren und relativieren sie nahezu durchgehend alle beschriebenen wissenschaftlichen Messversuche zur Aggression (vgl. S.58ff.). Ihr größter Kritikpunkt ist die mangelhafte Kausalität in den Argumentationsketten, die sie mit Verweisen auf Spielkontexte systematisch entkräften. Sie schließen mit einem übersichtlichen Leitfaden, der zur Qualitätsüberprüfung derartiger Studien dienen kann und halten fest, dass es sehr unwahrscheinlich ist, dass gewalthaltige digitale Spiele Gewalt in der Gesellschaft fördern (vgl. S.71).

Auch Gillian Dale und Shawn Green diskutieren, wie man von, mit und durch digitale Spiele lernen kann. Aufgrund von abwechslungsreichen und interaktiven Elementen seien sie besonders motivierend und könnten so eine Vielzahl unterschiedlicher Fähigkeiten (abhängig vom Spiel) fördern, wie sie in einem Forschungsüberblick darlegen (vgl. S.133ff.). Auch John

Sherry argumentiert, dass digitale Spiele eine ideale Lernumgebung böten. Daher fordert er eine stärkere Kooperation von Designer_innen, pädagogischen Fachkräften und Forschenden, um (noch) bessere Lernspiele zu produzieren (vgl. S.127f.). Beide Artikel empfehlen eine systematische Ausweitung der Forschung, da alle bisherigen Ergebnisse auf bestimmte Spiele oder Settings begrenzt sind.

Der zweite große Themenkomplex des Sammelbandes befasst sich mit der Beeinflussung von Sozialverhalten im weitesten Sinne durch digitale Spiele. Mark Griffith fokussiert dabei die Spielsucht: Handlungsbedarf sieht er unter anderem in der Ursachenforschung, wo derzeit zu pauschale Urteile gefällt würden, was Betroffenen nicht helfe. Er fordert außerdem eine klarere Abgrenzung zu problematischem Spielverhalten, weil die bisherige Forschung in Bezug auf die Frage unklar bleibt, wo digitale Spielsucht beginnt. So könnten bestimmte Verhaltensweisen zwar Anzeichen einer Sucht sein oder aber nur auf eine hohe Involviertheit hinweisen – wie beispielsweise Stimmungsveränderung aufgrund digitaler Spielerlebnisse (vgl. S.76f.).

Rachel Kowert geht in Anlehnung an ihre bisherigen Forschungen (vgl. *Video Games and Social Competence*. New York: Routledge, 2014) der Frage nach, ob vermehrter Online-Spielekonsum mit verminderten (oder verschlechterten) sozialen Offline-Kontakten einhergeht (*social displacement effect*) oder ob schlechte soziale Beziehungen eher einer der Gründe dafür sein könnten, warum Menschen Online-Multiplayer-

spiele spielen (*social compensation effect*). Sie plädiert für eine dritte Lösung, das *cycle model of use*, das beide Aspekte als Kreislauf miteinander kombiniert. Auch sie argumentiert aufgrund empirischer Grundlagen, dass es sehr unwahrscheinlich sei, dass Spielende soziale Nachteile durch ihr Spielverhalten haben.

Frans Mäyrä überlegt in seinem Artikel, inwiefern sich ‚Gemeinschaft‘ aufgrund themenzentrierter Zusammenschlüsse im Internet ändert. Dabei werden seiner Meinung nach ebenso Singleplayer-Modi als Teil von Gemeinschaft praktiziert, wie auch toxische Verhaltensweisen – nur mit anderen Motivationen und Ergebnissen. Er betont die möglichen positiven Effekte und starken sozialen Bindungen, die aufgrund des gemeinsamen Interesses entstehen können. Er hält jedoch fest, dass sowohl die Communities als auch ihre Bedeutung für das Individuum sehr differenziert sind (vgl. S.171f.).

Der abschließende Artikel von Thorsten Quandt und Kowert ist in einem gewissen Sinne eine zusammenfassende Einführung, die auf die verschiedenen Perspektiven durch unterschiedliche wissenschaftliche Zugänge verweist. Dabei wird immer wieder betont, wie zentral es ist, den Kontext zu beachten, wenn man über Spiele und Spielende forscht. Der Sammelband bietet insgesamt einen sehr guten einführenden Forschungsüberblick, in dem von verschiedenen wissenschaftlichen Perspektiven potenzielle Lerneffekte und Wirkungen digitaler Spiele kritisch beleuchtet werden.

Maike Groen (Köln)