

Michael Kunczik: Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele

Berlin: LIT 2013 (Medien. Forschung und Wissenschaft, Bd. 31),
277 S., ISBN 978-3-643-12258-2, € 19,90

Kein anderes Medienthema wird so oft, aufgeregt und kontrovers in der Öffentlichkeit diskutiert wie die Mediengewalt – wobei die Medien selbst den Löwenanteil bestreiten und häufig genug Öl ins Feuer gießen. Schnell bei der Hand ist notorisch der Vorwurf, die Wissenschaft könne für die Verursachung von Aggressivität und dissozialem Verhalten durch Mediengewalt keine stichhaltigen Beweise liefern. Besonders dann, wenn sich wieder einmal ein Amoklauf oder eine Gewalttat eines Jugendlichen ereignet – inzwischen neudeutsch schon als ‚school shooting‘ apostrophiert – überbieten sich selbsternannte Expert_innen der sogenannten „Do it Yourself Social Science“ (S.235) mit vermeintlich eindeutigen, monokausalen Beweisen zu den Gewaltwirkungen besonders der berüchtigten Ego-Shooter, ohne die meist überaus komplizierten und verborgenen Entwicklungs- und Motivationskonstellationen der Täter_innen auch nur annähernd auszuloten. In wohlfeilen Bestsellern und populären

Talkshows präsentieren sie ihre simplen, oft unverantwortlichen Thesen den verunsicherten Eltern und Erwachsenen – heißen sie nun Spitzer oder Sloterdijk oder früher Pfeiffer oder Glogauer. Meist konservative Politiker_innen und Journalist_innen schließen sich willfährig an und unterstützen sie mit noch spekulativerem Halbwissen und unhaltbaren Parolen. Dagegen haben sich nur wenige bemüht, wissenschaftliche Standards einzuhalten und den jeweiligen Stand der einschlägigen Forschung gründlich und differenziert aufzuarbeiten, allen voran der ehemals in Mainz lehrende Autor. Nach seinem fünfmal aufgelegten, zuletzt mit Astrid Zipfel verfassten Standardwerk *Gewalt und Medien: Ein Studienbuch* (Köln: Böhlau, 2006) liefert er nun einen Überblick über die internationale Forschung zur Gewaltproblematik von Computerspielen, der auf einem Gutachten für das Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend von 2010 beruht.

Wie schon bei seinem Standardwerk belässt es Kunczik nicht nur bei der engeren wissenschaftsinternen Perspektive, sondern getreu seinem Wissenschaftsbegriff – wonach Theorie und Praxis in einem untrennbaren Wechselverhältnis stehen – rekapituliert er gleich eingangs besagte öffentliche Debatte, zumal sich auch seriöse Forscher_innen jeweils durch einen verqueren Wust von fragwürdigen Begriffen, dubiosen Behauptungen, schrägen Theorien und vorgeschobenen Experimenten quälen müssen. Dabei kann sich Kunczik manchen sarkastischen Seitenhieb auf die „Kulturpessimisten“ (S.183), Scharlatane und besserwisserischen Eiferer nicht immer verkneifen. Doch insgesamt bescheinigt er der Debatte über die Gewalt in Computerspielen am Ende, dass sie im Vergleich zur jahrelangen Debatte über Fernsehgewalt hierzulande sachlicher (vgl. S.235) verlaufen sei – auch im Vergleich zu der in den USA. An die wissenschaftliche Forschung legt er durchgängig, wenn auch nicht dogmatisch, den Maßstab der empirischen Verifikation an.

Im Überblick handelt er danach die bekannten theoretischen Ansätze zur Erklärung von Mediengewalt – also Lern-, Katharsis-, Habitualisierungs- und Kultivierungsthese – ab, die nun auf die der Computerspiele – sofern verfügbar – appliziert werden. Doch wiederholt trifft er auf beliebige, ungeklärte oder inkonsistente Begriffe, dubiose Theorien, oberflächliche Erhebungen und fragwürdige Behauptungen, so dass er abschließend zu dem Fazit kommt, dass die Theorie-diskussion „oft nicht wissenschaftlichen

Standards“ (S.236) entspricht. So wird etwa die längst widerlegte Katharsisthese für die Computerspiele wieder aufgewärmt, und viele der vermeintlich neuen Ansätze sind entweder nur verbrämte Varianten des anerkannten Lernens durch Beobachtung oder substanzlose Profilierungen für die wissenschaftliche Karriere der Urheber_innen. Kaum hinlänglich methodisch bedacht ist die inhaltsanalytische Aufarbeitung: Nach wie vor werden die gewalthaltigen Sachverhalte unterschiedlich – auch entsprechende des jeweiligen kulturellen Hintergrundes – betrachtet, ebenso wenig wird genügend der Umstand berücksichtigt, dass Computerspiele keine fixierten Inhalte mehr haben, sondern Plot, Dramaturgie, Figuren, Szenen und Aktionen erst durch und im Spiel individuell generiert und im sozialen Austausch modifiziert werden. Kunczik betont zwar die zu berücksichtigende Interaktivität und favorisiert deshalb W. Frühs funktionale Inhaltsanalyse, bei der von der Wahrnehmung und Deutung der Rezipient_innen ausgegangen wird (vgl. S.78ff.), aber ein gänzlich angemessenes und überzeugendes Konzept bietet sie gewiss (noch) nicht.

Immens und einzigartig ist die Zahl der bearbeiteten Studien, die Kunczik kompetent und strukturiert darstellt. Ihre „Pseudo-Vielfalt“ (S.237), aber natürlich auch die Komplexität des Gegenstandsfeldes lassen im Fortgang allerdings nicht immer den festen Überblick behalten. Vielmehr führen sie auch dazu, dass zum einen die Gliederungsprinzipien zwischen Untersuchungsfeldern, relevanten Variablen

und Studientypen wechseln, zum anderen unausweichlich Redundanzen und Wiederholungen in Kauf genommen werden müssen. Für den Überblick und das Nachschlagen wäre ein Sachregister gewiss hilfreich gewesen.

In seinen „Schlussbemerkungen“ fasst Kunczik die wichtigsten Befunde konzis zusammen. Davor widmet er ein Kapitel noch der vielbeschworenen Spielsucht, ihren wissenschaftlichen Erklärungen und öffentlichen Bewertungen sowie ein weiteres den medienpädagogischen Maßnahmen. In beiden bezieht er deutlich Stellung: Auch wenn Spielsucht ein gesellschaftlich vergleichsweise geringes Problem sei, könne man seine Existenz nicht leugnen (vgl. S.213) – wobei der Begriff der Sucht durchaus umstritten sei und mit ihm viel Schindluder getrieben werde. Medienpädagogik versteht Kunczik im engen Sinn als Prävention und Intervention und bescheinigt ihr – aufgrund der verfügbaren empirischen Studien – durchaus nachweisliche Erfolge.

Im besagten Resümee weist Kunczik aber auch auf die Schwächen der bisherigen Forschung hin: Es mangelt an langfristigen, umfänglichen Studien, die dem komplexen Gegenstand, aber auch dem internationalen Forschungsstand gerecht werden, zumal jegliche empirische Forschung nicht perfekt sein könne und wissenschaftlicher Fortschritt nur durch intensiven Austausch zu erreichen sei. An der hierzulande meist hochgelobten anglo-amerikanischen Forschung bemängelt Kunczik daher, dass sie beispielweise die partiell weiter gediehene deutsche

Forschung überhaupt nicht zur Kenntnis nimmt, weil sie in der dortigen *scientific community* offenbar nichts zählt. Theoretisch bewertet er den Uses-and-Gratifications Approach als vielversprechend; er werde wohl auch die sich inzwischen anbahnende Forschung zu den positiven Aspekten des Computerspiels, zu den sogenannten *Serious Games* oder Lernspielen, voranbringen. Außerdem müsse die Forschung differenzierter werden und die bereits entdeckten Risikogruppen und Problemkonstellationen genauer untersuchen. Denn bei ihnen könnten sich durchaus negative Wirkungskumulationen ergeben, die die gemeinhin pauschal unterstellte Aggressivität und Devianz verursachen; aber sie bleiben „im Promillebereich“ und seien kein Massenphänomen (vgl. S.229). Noch immer gelte die Faustregel: „Je einfacher und einsichtiger [...] eine These ist, desto schwächer ist die empirische Grundlage, auf der sie gründet“ (S.235). Hingegen hat es Kunczik erneut verstanden, Wirkungsforschung – hier zur Menge an Gewaltdarstellungen und zu möglichen Gewaltwirkungen von Computerspielen auf die Rezierenden – und ihren aktuellen internationalen Stand und Ertrag möglichst vielschichtig, transparent und solide aufzubereiten, so dass auch für diesen neuen, wachsenden Mediensektor ein überaus nützliches, deutschsprachiges Standardwerk vorliegt, das hoffentlich breit zur Kenntnis genommen wird.

Hans-Dieter Kübler (Werther)