

Neue Medien

Esther Köhler: Computerspiele und Gewalt. Eine psychologische Entwarnung

Berlin, Heidelberg: Springer 2008, 235 S., ISBN 978-3-8274-1997-2, € 19,95

Mit diesem Band, einer Diplomarbeit, liegt eine weitere Studie zum Zusammenhang von Computerspielen und Gewalt vor. Die Autorin geht das Thema in sieben Anläufen an.

Nach der Einleitung skizziert sie die Veränderungen in Gesellschaft, Familie und Kindheit, erörtert die Mediennutzung von Kindern in pädagogischer Perspektive, fokussiert auf die Nutzung von Computerspielen, diskutiert deren Charakteristika sowie die Auswirkungen des Computerspielens und schließt mit Hinweisen zur Medienkompetenz, nachdem sie in einem Exkurs die Sicht der Gewaltforschung auf die Entstehungsbedingungen von Gewalt beschrieben hat.

Bereits mit ihrer zu unspezifisch gehaltenen Fragestellung klinkt sich die Autorin in die von Schlagworten dominierte Kontroverse um die Wirkungen von Mediengewalt ein: „Ich möchte mir anschauen, wie viel wirklich dran ist an den negativen Auswirkungen und ob nicht auch die Angst vor Neuem, vor Veränderung, eine Rolle spielt. Mich interessieren in Bezug auf viele Fragen vor allem das derzeit umstrittene Medium, der Computer, und insbesondere die Spiele.“ (S.2)

Vor diesem Hintergrund sind die am Schluss nochmals knapp hervorgehobenen Ergebnisse bereits einleitend ausgeleuchtet – denn die Autorin zieht aufgrund ihrer Analyse keine detaillierten, gut begründeten Schlüsse. Damit fragt sich, worin die „psychologische Entwarnung“ (Untertitel) bestehen soll. Denn eine Zusammenfassung der bereits lange bekannten medienpädagogischen Verlegenheitsfloskeln (vgl. S.207) im Gewand von Aufrufen an Familie und Schule ist der gegenwärtigen Problemlage unangemessen. Dazu kommt: Die Autorin bezieht sich kaum auf die empirische medienpsychologische Forschung (Ausnahme: Kapitel 3.1.), sondern begnügt sich mit Kompilationen der hinreichend bekannten Primär- und eingängiger Sekundärliteratur zum Thema (so etwa im Kapitel über die Kindheit, wo direkte Bezüge zu Philippe Ariès und Lloyd de Mause keinesfalls fehlen dürfen), die sie referierend, aufzählend und der weitgespannten erkenntnisleitenden Optik ihrer Fragestellung folgend, ausufernd und detailverliebt darstellt (gute Passagen finden sich bei der Charakterisierung der Computerspiele, vgl. Kapitel 4.1.). Im Übrigen ist die Rezeption der klassischen Spielliteratur zu wenig fokussiert (vgl. Kapitel 4.5.) – auch hier geht die Autorin zu weitschweifig vor.

Angesichts des unpräzisen Duktus, der ungenau verwendeten Begriffe, der oft flapsigen Sprache und der Unergebnisbarkeit auf der Ergebnisebene ist kein einziger Grund erkennbar, diese Diplomarbeit als Buch zu publizieren. Sie ist weder

wissenschaftliche Darstellung (mit exakten Fragen, Thesen, klarer, nüchterner Sprache, vorsichtigen Folgerungen, eigener Positionierung) noch Sachbuch (was eine übersichtliche Darstellungsweise der weitgehend zufällig zusammengesuchten Nutzungsdaten vorausgesetzt hätte) oder gar Ratgeber. Darum bleibt ein enttäuschendes Fazit: Was an diesem Buch neu scheint, ist unoriginell. Was originell scheint, ist nicht neu.

Hans-Ulrich Grunder (Solothurn, Schweiz)