

Neue Medien

Tilo Hartmann: Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen

Köln: Herbert von Halem Verlag 2006 (Unterhaltungsforschung, Bd. 4), 210 S., ISBN 978-3-938258-20-0, € 29,-

Die medienpsychologische Theoriearbeit von Tilo Hartmann erklärt die Selektion von unterhaltsamen Medienangeboten am Beispiel von Computerspielen. Überlegungen zur medialen Selektionsentscheidung und zum Unterhaltungserleben münden in ein formalisiertes, subjektbezogenes Erwartungs-Wert-Modell zur Erklärung unterhaltungsorientierter Medienzuwendung. Erwartete Erlebensqualitäten und Kosten sowie soziale Implikationen bestimmen dann in Abhängigkeit von Wissensbeständen, Motivlagen und Kompetenzzuschreibungen die Zuwendung zu unterhaltsamen Medienangeboten.

Insbesondere die in diesem Zusammenhang vorgenommene Auseinandersetzung mit den unterschiedlichen Ansätzen zur Erklärung der Medienselektion ist eine der Stärken der Arbeit. Innovativ sind auch die Überlegungen zu den Erlebensqualitäten von Computerspielen. Die konsequente Verfolgung der Fragestellung und die fast schon sezierende, logische Herleitung begrifflicher Präzisierungen runden die theoretische Abhandlung ab. Die stark formalistische Sprache – die zu einem guten Teil der begriffsanalytischen Herangehensweise geschuldet ist – erschwert jedoch an mancher Stelle den Zugang zum an sich griffigen Themenkomplex. Und auch wenn, wie in der Einleitung der Arbeit erläutert, davon ausgegangen wird, „dass theoretische Explikationen durchaus einen Erkenntnisgewinn erzielen können, der von seiner Substanz her einer empirischen Absicherung nicht unähnlich ist“ (S.14), wäre eine Konfrontation des theoretischen Modells mit der Alltagsrealität von Computerspielern ebenso konsequent wie erfrischend gewesen.

Nicole Zillien (Trier)