

Hans-Ulrich Grunder

Sammelrezension: Computerspiel und Pädagogik

2011

<https://doi.org/10.17192/ep2011.3.225>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Grunder, Hans-Ulrich: Sammelrezension: Computerspiel und Pädagogik. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 28 (2011), Nr. 3, S. 392–395. DOI: <https://doi.org/10.17192/ep2011.3.225>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

Sammelrezension: Computerspiel und Pädagogik

Jürgen Hardt, Uta Cramer-Düncher, Matthias Ochs (Hg.): Verloren in virtuellen Welten. Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik

Göttingen: Vandenhoeck&Ruprecht 2009, 152 S., ISBN 978-3-525-40205-4, € 19,90

Ulrich Dittler, Michael Hoyer (Hg.): Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht. Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht

München: kopaed 2010, 339 S. ISBN 978-3-86736-093-7, € 18,80

Was ist Computerspielsucht? Wie diagnostiziert man sie? Welche Therapien kennen wir heute? Wo liegen die Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Medienwelten? Auf zwei Bände, die sich sowohl an wissenschaftliche Experten als auch an ein breiter interessiertes Publikum (Lehrkräfte, Medienpädagogen, Schulpsychologen, Sozialarbeitende, Therapeuten) richten, ist hinzuweisen. Antworten auf die gestellten Fragen haben die Teilnehmenden der Tagung *Verloren in virtuellen Welten* (2008) gesucht. Im vorliegenden Band sind die Beiträge der Tagung abgedruckt. Das schmale Buch ist deshalb lesenswert, weil in ihm der Stand der Diskussion zum Computerspielverhalten Jugendlicher, zur Computerspielsucht und Hinweise zu pädagogischem, sozialpsychologischem und therapeutischem Handeln nachzulesen ist. Video- und Computerspiele gehören heute zu einem der wichtigsten Märkte der Medienindustrie. Die Branche wies 2008 in Deutschland einen Umsatz von 2,3 Milliarden Euro aus – 2007 hat sie umsatzmäßig die Filmindustrie überflügelt. Die Onlinegames sind dabei die Trendsetter. Online-spiele bergen erhebliches ökonomisches Potential – mit ihnen wird Geld verdient. Allerdings sind sie unter den Generalverdacht geraten, Kinder dick, dumm und kriminell zu machen. An vorderster Stelle steht das Spiel *Counter Strike*, zu nennen ist aber auch *World of Warcraft*. Anzumerken bleibt, dass die Bildschirmsspiele längst kein Jugendphänomen mehr sind. Doch: Was ‚machen‘ die Online-Computerspiele mit den Jugendlichen? Wie spielen die Jugendlichen am Bildschirm? Ausgehend von der These, es sei besser *mit* Kindern über Medien zu reden als *über* Kinder und ihren Mediengebrauch, sowie vom Axiom, viele Computerspiele seien zwar virtuell, aber doch mit der Realität verbunden (*Second Life*), setzt der Band (nach einer Einleitung des Herausgeberteams) mit einem Text von Thomas Graf zum Thema ‚Onlinegames als Trendsetter‘ ein. Darin knüpft der Autor auch den Bezug zwischen Spielsucht und Spielmarkt. Dann stellt Michael Grunewald *Second Life*, *World of Warcraft* und *Counter Strike* als Internet-Spielwelten dar, gefolgt von einem Aufsatz, in dem die subjektive Optik der jugendlichen Spieler

im Online-Rollenspiel *World of Warcraft* im Zentrum steht. Darauf folgt ein skeptischer Einwurf von Antje Hornung und Helmut Lukesch zu den Internet- und Computerspielen als ‚unheimlichen Miterziehern‘. Nach kulturwissenschaftlichen Bemerkungen präsentiert Hinderk Emrich ‚Fälle‘ von Internet- und Computerspielabhängigkeit, bevor in zwei Aufsätzen Phänomenologie, Diagnostik und Therapie von Computerspielsucht zur Diskussion gestellt werden.

Dass Spiele mit dem Computer weit mehr sind als ‚Kinderkram‘, ist damit klar geworden. Denn in ihnen geht es um den Umgang mit Computerprogrammen, die konstitutiven Regeln unterworfen sind. Diese Programme verlangen partizipatives Verhalten. Sie bestehen aus einem vielfältigen Gefüge von Interaktionsmöglichkeiten und Rollenangeboten. Im Spiel verschwimmen Grenzen – zwischen Sender und Empfänger, zwischen dem Ich und dem Nicht-Ich und zwischen Spiel, Arbeit und formalen Lernprozessen. Dass man ihre Relevanz und ihre (vermuteten Effekte) unterschätzt, wenn man Computerspiele als Medien einstuft, welche triviale Inhalte verbreiten, oder wenn man sie als von der wirklichen Welt abgetrennt beurteilt, legen die Texte der Autorinnen und Autoren des anderen, hier anzuzeigenden Bandes nahe. Sie vertiefen etliche der im ersten angesprochenen Themen, erweitern den eher engen Fokus jedoch mit verwandten Sachverhalten. Insofern enthält dieser Reader sehr viel mehr ‚Umgebungswissen‘ zum Thema – er ist auch umfangreicher als das hier eingangs angesprochene Buch. In ihm sind die Vorträge, die am 3. *Medienkongress Villingen-Schwenningen* gehalten worden sind, abgedruckt. Zunächst geht es in drei Aufsätzen um die Bedeutung von Medien für die Biografien von Kindern und Jugendlichen, dann in vier Beiträgen um den Erwerb von Handlungskompetenz in virtuellen Welten. Computerspiele als virtuelle Erlebniswelten werden im dritten Teil thematisiert. Im nächsten Abschnitt stehen in drei Beiträgen die Wirkungen von Computerspielen zur Debatte, bevor in drei Texten die Computerspielsucht erörtert wird. Zum Schluss fokussieren zwei Beiträge auf die Handy- und Fernsehnutzung. Was an beiden Bänden auffällt – jenseits des unterschiedlichen Themenfokus: Die Autorinnen und Autoren bemühen sich um einen klaren, von unnötigem Ballast gereinigten und sachlichen Duktus. Beide Bücher sind ‚Steinbrüche‘ für mediale Fakten. Und beide Bände weisen ein eklatantes Defizit auf: Die Argumentation der Autorinnen und Autoren basiert zu oft noch auf vermutetem Wissen, auf vermeintlich gesicherten Aussagen. Das heißt: Die empirische Bearbeitung des Feldes – so wird klar – ist noch viel zu wenig intensiv erfolgt. Empirische (quantitative und qualitative) medienpädagogische und medienpsychologische Forschung ist demzufolge gefragt, wenn es künftig um gesicherte Aussagen und Folgerungen zum Thema Mediensucht/Computerspielsucht gehen soll.

Hans Ulrich Grunder (Solothurn)

Anm. d. Red.: Zum hier verhandelten Thema erscheint in der kommenden Ausgabe ein Artikel der „AG Games“ der Gesellschaft für Medienwissenschaft (GfM).