

Bernhard Runzheimer

Jeannine Simon: Die Gaming-Falle: Wie digitale Spiele uns um Zeit, Geld und Daten bringen

2025

<https://doi.org/10.25969/mediarep/24403>

Veröffentlichungsversion / published version

Rezension / review

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Runzheimer, Bernhard: Jeannine Simon: Die Gaming-Falle: Wie digitale Spiele uns um Zeit, Geld und Daten bringen. In: *MEDIENwissenschaft: Rezensionen | Reviews*, Jg. 42 (2025), Nr. 4, S. 638–639. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/24403>.

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>

Jeannine Simon: Die Gaming-Falle: Wie digitale Spiele uns um Zeit, Geld und Daten bringen

München: kopaed 2024, 162 S., ISBN 9783968481555, EUR 16,80

Während der etwas un subtil klingende Buchtitel *Die Gaming-Falle* auf den ersten Blick etwas Skepsis hervorruft, erfährt man auf den folgenden Seiten, dass die Autorin Jeannine Simon promovierte Kommunikationswissenschaftlerin mit dem Schwerpunkt Medienwirkungsforschung ist, berufliche Erfahrung im Marketing besitzt und in ihrer Familie das Thema ‚Gaming‘ allgegenwärtig ist. Aus diesem Spannungsfeld heraus zeigt sich die inhaltliche Stoßrichtung, die im Vorwort „Warum dieses Buch?“ (S.9) weiter ausgeführt wird: Neben den strukturellen Hinweisen, dass im Buch das generische Maskulinum zugunsten der besseren Lesbarkeit verwendet wird, die Leser:innen – „wie in der Gaming-Welt üblich“ – konsequent geduzt werden und die einzelnen Kapitel des Buches „nur unwesentlich aufeinander auf[bauen]“, wird das Buch als „Beitrag zu mehr Fairplay zwischen Industrie und Spielerschaft“ (S.11) beschrieben.

Ein Blick ins Inhaltsverzeichnis zeigt die thematische Bandbreite, die von den üblichen Statistiken und der Faszination fürs Gaming über typische Mechanismen der Branche (In-Game-Käufe und Glücksspielsimulatoren) bis hin zu Advertising sowie Daten- und Sozialkapital reichen. Dass für diesen Rundumschlag knapp über 120 Seiten etwas knapp bemessen wirken,

erscheint auf den ersten Blick schlüssig – nicht zuletzt nehmen die in jedem Kapitel vorhandenen Unterkapitel jeweils kaum mehr als eine Seite ein. Dieser Vorwurf greift jedoch zu kurz, wenn man sich vergegenwärtigt, dass man als Rezensent für ein wissenschaftliches Fachmagazin eigentlich nicht zur Zielgruppe für dieses Buch gehört: Der populärwissenschaftliche Aufbau und Zugang von *Die Gaming-Falle* (in Kombination mit den hier bereits beschriebenen Faktoren) verdeutlichen, dass sich das Buch vor allem an Menschen richtet, die ein Problem mit der eigenen Selbstregulation in Bezug auf digitale Spiele haben, was sich auch daran zeigt, dass jedes Kapitel abgeschlossen wird durch „Tipps und praktische Lösungsansätze, die dich dabei unterstützen, ein gesünderes Spielverhalten zu entwickeln“ (S.11).

Unter diesem Aspekt fällt auch die Kürze der einzelnen Themenblöcke nicht negativ ins Gewicht, sondern beschränkt sich auf die Nennung von Schlagwörtern, Konzepten und Zusammenhängen, die thematisch zum Kapitel passen. Dementsprechend ist die Sprache nicht wissenschaftlich überfrachtet, sondern führt trotz der manchmal etwas zu salopp geratenen Formulierungen und vereinzelt eingestreuten Anekdoten zu einer angenehmen Lesbarkeit. Dennoch werden

nicht nur Thesen in den leeren Raum gestellt, sondern auch mit insgesamt knapp über 300 Quellennachweisen belegt – teilweise werden dem wissenschaftlichen Diskurs auch neue Begriffe hinzugefügt: „Den Appetit auf Selbstdarstellung wecken Publisher mit geeigneten Angeboten, für die ich an dieser Stelle den Begriff ‚Pay-to-Impress‘ einführe“ (S.69f.).

So bleibt am Ende ein Buch, das einen guten Ersteinstieg in die Thematik des digitalen Gamings und der dahinterstehenden Mechanismen von Motivation, Belohnungssystemen und Abhängigkeiten gibt, um ebendiese für die Leser:innen, die sich in den beschriebenen Verhaltensmustern wiederfinden, transparenter zu machen. Der Text bleibt dabei lesbar, ohne zu überfordern, lässt aber auch gleichzeitig den wissenschaftlichen Hintergrund durchscheinen. Das kann

nun gleichzeitig sowohl als Vorteil als auch als Nachteil gesehen werden, wenn an manchen Stellen nicht ganz klar erkennbar ist, ob sich das Buch nun primär an Kinder und Jugendliche oder an Erwachsene richtet. Somit ist es insgesamt nicht als wissenschaftlich raumgreifendes Theoriewerk zu verstehen, sondern eher ein niedrigschwelliger Einstieg ins Thema und Ratgeber für Betroffene und Angehörige.

Jedoch – um an dieser Stelle eine eigene Anekdote einfließen zu lassen – müssen betroffene Jugendliche auch gewillt sein, das Buch zu lesen, was sich bei dem nicht ganz wertfreien Buchtitel und der für Gen-Z-Personen ungewohnten Materialität des Mediums als etwas schwieriges Unterfangen erweist: „Nee, sorry, kein Bock...“ (Sohn des Rezensenten, 15 Jahre, Gamer).

Bernhard Runzheimer (Marburg)