



**Joan K. Bleicher:**  
*Internet*. Konstanz 2010:  
UVK/UTB. 102 Seiten m. Abb.,  
9,90 Euro



**Harald Gapski (Hrsg.):**  
*Jenseits der digitalen Spaltung.*  
*Gründe und Motive zur Nicht-*  
*nutzung von Computer und*  
*Internet*. Düsseldorf/München  
2009: kopaed. 117 Seiten m.  
Tab. u. Abb., 14,80 Euro



**Clemens Bohrer/Bernadette  
Schwarz-Boenneke (Hrsg.):**  
*Identität und virtuelle Beziehun-*  
*gen im Computerspiel*. München  
2010: kopaed. 110 Seiten m.  
Tab., 14,80 Euro

## Internet

Anliegen des vorliegenden Bandes ist es, „die Kernbereiche der bisherigen medien- und kommunikationswissenschaftlichen Forschung in einer kompakten Gesamtdarstellung“ zusammenzufassen (S. 7). Das ist der Autorin gelungen. In sechs Kapiteln werden die wesentlichen Erkenntnisse zusammengetragen. Sie beleuchtet die Rahmenbedingungen und Funktionsweisen, die historische Entwicklung, die Angebotsformen, die Nutzung und Wirkung ebenso wie Ästhetik und Design. Die Systematisierung der Angebotsformen (S. 57 ff.) sollte zur sachlichen Auseinandersetzung auch in medienpädagogischen Kontexten herangezogen werden, denn da bleibt oft unklar, welche Angebote gemeint sind, wenn vom Internet die Rede ist. Bleicher bleibt im Ton wohl-tuend sachlich ohne pauschalisierende Kritik und ohne unreflektierte Lobeshymnen auf das Medium. Die „Potenziale der virtuellen Identitätskonstruktion“ (S. 84) werden ebenso abgehandelt wie „Konflikt- und Problempotenziale“ (S. 85). Abschließend stellt die Autorin fest: „Trotz dieser rechtlichen und ethischen Probleme ist das Internet aus der individuellen und gesellschaftlichen Wirklichkeit nicht mehr wegzudenken“ (S. 87). Eine Zeittafel zur Entwicklung des Internets rundet den Band ab. Ein Index ermöglicht anhand von Stichworten einen schnellen Überblick. Eine sehr empfehlenswerte Einführung in die medien- und kommunikationswissenschaftliche Beschäftigung mit dem Internet.

Prof. Dr. Lothar Mikos

## Nichtnutzung von Computer und Internet

Jedes Jahr weisen neue Zahlen auf die steigende Nutzung von Computer und Internet hin. Doch gibt es weiterhin Menschen, die sich diesen Techniken verweigern. Mit den Gründen und Motiven hierfür setzen sich die sieben Beiträge dieses Bandes auseinander. Hans-Ullrich Mühlenfeld zeigt, dass es einen deutlichen Zusammenhang zwischen Bildung und Einkommen bei der Computernutzung gibt. „Je höher die formale Bildung und das Haushaltsnettoeinkommen sind, desto besser ist die Ausstattung mit diesen Technologien und desto intensiver ist deren Nutzung“ (S. 32 f.). Das heißt aber nicht, dass Nichtnutzer schlechter gebildet seien und ein geringeres Einkommen hätten. Vielmehr gibt es zahlreiche Gründe, warum Computer und Internet nicht genutzt werden. Für Nicole Zillien liegen die Ursachen in einer fehlenden Motivation (kein Bedarf/Interesse) und in fehlenden Kompetenzen (geringe Computer-/Internetkenntnisse). Erst an dritter Stelle sind materielle Barrieren (fehlende technische/finanzielle Ressourcen) für die Nichtnutzung verantwortlich (S. 43). Weitere Gründe: Der Zweifel an der Zweckmäßigkeit und die generelle Ablehnung, die z. T. auf eigenen Erfahrungen beruht. So geht Ulrich Riehm davon aus, „dass es auf absehbare Zeit einen relevanten Teil der Bevölkerung geben wird, der das Internet nicht nutzt“ (S. 63). Dieser Teil der Bevölkerung wird auch von der Medienkompetenzbildung für das Internet nicht erreicht.

Prof. Dr. Lothar Mikos

## Identität im Computerspiel

Der Titel des vorliegenden Bandes führt etwas in die Irre, da sich die Mehrheit der Beiträge mit den potenziellen Gefahren einer Spielsucht befasst. Der Psychotherapeut Manfred E. Beutel und sein Team legen „das Modell der Verhaltenssucht“ (S. 26) zugrunde und stellen in Bezug auf Onlinerollenspiele fest: „Hoch attraktiv sind die Online-Spielwelten für unsicher gebundene Personen, die unter Stress keine Sicherheit und Beruhigung in der realen Welt, sondern einfacher in der virtuellen Welt finden“ (S. 26). Die Risiken und die Sorge um das Suchtpotenzial der Spiele treiben die meisten Autoren an. Lediglich der Erziehungswissenschaftler Alexander Gröschner leitet aus einer Gegenüberstellung der Suchtrisiken und den Potenzialen eines spielbasierten Lernens pragmatische Perspektiven ab. Er kann u. a. zeigen, dass problematische Ausgangslagen von Jugendlichen zu Computerspielsucht führen können, aber nicht zwangsläufig müssen. Der Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates, Olaf Zimmermann, sieht Computerspiele auch als eine Kunstform und ist sich „sicher, dass sich in einigen Jahren die Sorge über das Suchtpotenzial von Spielen relativieren wird, genauso wie die Sorge vor den negativen Auswirkungen des Lesens von Romanen. Kunst hat, und das ist das Schöne daran, ein gewisses Suchtpotenzial“ (S. 41). Über Identität und virtuelle Beziehungen im Computerspiel verrät der Band dagegen kaum etwas.

Prof. Dr. Lothar Mikos