



Michael Kunczik:
Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele.
 Berlin u. a.: LIT Verlag, 277 Seiten,
 19,90 Euro

Computerspiele

Sieben Jahre nach der letzten Überarbeitung des inzwischen als Standardwerk geltenden Buches *Gewalt und Medien* (Kunczik/Zipfel: *Gewalt und Medien: Ein Studienhandbuch*. Stuttgart 2006⁵⁾) und nunmehr 38 Jahre nach Erscheinen seiner Arbeit zur Gewalt im Fernsehen widmet sich Michael Kunczik in seiner aktuellen Monografie ausschließlich dem Medium „Computerspiele“. Auf etwas kompakteren 277 Seiten (anstelle der vorhergehenden 477 Seiten) fasst er die verschiedenen Ansätze und den aktuellen Forschungsstand zur Wirkung gewalthaltiger Computerspiele und zum Suchtpotenzial von Computerspielen zusammen. Obwohl er gleich im Vorwort ankündigt, keine Vollständigkeit anzustreben und gewährleisten zu können, ist das vorliegende Buch beeindruckend umfassend und beschränkt sich nicht nur auf den deutschsprachigen Raum, sondern bezieht insbesondere den forschungsaktiven angloamerikanischen Raum in die Betrachtungen mit ein. Die Lektüre von Kunczik lebt dabei von mehreren Faktoren: Der Autor kennt seinen Gegenstand sehr genau und vermittelt einen nachvollziehbaren Einblick in jede der vorgestellten Studien. Dabei geht er über das Beschreiben hinaus und evaluiert die vorgestellten Studien auf Grundlage seines eingangs aufgeführten Wissenschaftsverständnisses – zu dem u. a. die Wechselbeziehungen zwischen Praxis und Theorie gehören. Der Autor prüft jeweils, ob eine These durch die vorliegende Studie bewiesen oder eine Theorie wissenschaftstheoretisch überhaupt als solche gewertet werden kann. Dabei spart Kunczik nicht mit deutlichen Urteilen und

straft beispielsweise Ansätze, die nicht dem aufgeführten Wissenschaftsverständnis entsprechen, als „sinnlose Pseudo-Theorie“ (S. 9) ab oder kritisiert, dass viele Inhaltsanalysen den Eindruck entstehen ließen, es ginge den Autoren lediglich um die Verlängerung ihrer Publikationsliste (S. 93). Trotz oder gerade wegen dieser oft sehr erfrischend anmutenden Ehrlichkeit bietet das vorliegende Buch eine umfassende Bestandsaufnahme an Theorien und Studien rund um den Themenkomplex „Computerspiele, Gewaltwirkung und Suchtpotenzial“. Die Suggestionsthese, die Katharsisthese, die Habitualisierungs- und Desensibilisierungsthese, die Kultivierungsthese, die Angstausslösung, das Priming-Konzept und die Skript-Theorie, das General Aggression Model, die Katalysatorenthese oder das Transfermodell von Jürgen Fritz werden mitsamt angelegelter Studien vorgestellt. Ein weiterer Teil widmet sich den Inhaltsanalysen zur Gewaltwirkung. Beispielhaft sei hier die Vorstellung mehrerer Studien zur Darstellung von Blut genannt, die zwar mehrheitlich ein Wirkpotenzial bezüglich der Blutdarstellung feststellen, wobei jedoch die Farbe des Blutes keine Rolle spielt. Besonders lohnenswert ist ein weiterer Teil (Kapitel 6: Zum Einflusspotenzial gewalthaltiger Computerspiele), der computerspielspezifische inhaltliche Aspekte wie Flow und Präsenz, Interaktivität oder die Form des Controllers auf ihr Gewaltwirkungspotenzial hin untersucht. Aber auch Persönlichkeitsvariablen (z. B. Alter, Geschlecht, Sensation Seeking oder Aggressivität), Problem- und Risikogruppenanalysen sowie Metaanalysen bezieht Kunczik in seinen Überblick mit ein. Deutlich kürzer fällt im An-

schluss der Bereich „Computerspielsucht“ aus, die jedoch auch ein relativ neues Forschungsfeld darstellt. Neben einer allgemeinen Einleitung in das Thema „Sucht“ werden auch hier wieder konkrete Studien vorgestellt, die ein umfassendes Bild des aktuellen Forschungsstandes bieten. Insgesamt kommt Kunczik zu dem Schluss, dass weder die Einzel- noch die Metastudien zu eindeutigen Ergebnissen hinsichtlich der Gewaltwirkung bei Computerspielen kommen. Allerdings legen die Studien nahe, dass gewalthaltige Spiele negative Auswirkungen auf das Aggressionspotenzial bestimmter Risikogruppen haben. Auch mahnt er, die Computerspielsucht trotz des geringen prozentualen Vorkommens nicht zu ignorieren, sondern hier tätig zu werden. Gleichzeitig plädiert der Autor immer wieder für die Einhaltung von wissenschaftlichen Standards und kritisiert die in der öffentlichen Diskussion vorfindbare Komplexitätsreduktion und die sogenannte „Overconfidence“, also „Vermessenheitsverzerrung“, von populären Kulturpessimisten, wie sie in Deutschland insbesondere durch Manfred Spitzer repräsentiert werde. Meinungsbildung ohne stichhaltige wissenschaftliche Belege, das merkt man diesem Buch an, ist dem Autor ein Gräuel.

Dr. Susanne Eichner