



Claudia Wilhelm:
Digitales Spielen als Handeln in Geschlechterrollen. Eine Untersuchung zu Selektion, Motiven, Genrepräferenzen und Spielverhalten. Wiesbaden 2015: Springer VS. 274 Seiten, 29,90 Euro



Kathrin Demmler/Klaus Lutz/Sebastian Ring (Hrsg.):
Computerspiele und Medienpädagogik. Konzepte und Perspektiven. München 2014: kopaed. 248 Seiten, 18,00 Euro

Wissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele

Aggressives Gendermarketing der Spieleindustrie hat uns – in Hinblick auf die Genderdebatte – fragwürdige Errungenschaften wie *Lego Friends* beschert. Doch während es bestehende Klischees und Stereotype verstärken mag, sind Lego, Disney und Co. sicherlich nicht für die dominierenden Geschlechterkonstruktionen selbst verantwortlich. Sie greifen diese lediglich – ökonomisch erfolgreich – auf. Eine Orientierung an sozial konstruierten Geschlechterrollen findet sich dabei nicht nur im Spielverhalten von Kindern, sondern auch im Freizeitverhalten Erwachsener. Wie Geschlechterrollen und die Orientierung an diesen Rollen Einfluss auf Aspekte wie Nutzungsmotive oder Genrepräferenzen von Computerspielen nehmen, untersucht Claudia Wilhelm mittels einer Onlinebefragung. Deutliches Fazit der Erhebung: Die Geschlechterrollenorientierung ist weder klar nach biologischem Geschlecht einzuordnen, noch determiniert sie eindimensional das Spielverhalten. Ausschlaggebend sind auch andere Faktoren wie z. B. Alter und Bildung: Je niedriger beispielsweise das Bildungsniveau, desto eindeutiger ist auch die Selbsteinschätzung nach traditionellen Geschlechterrollen, was wiederum einen klaren Einfluss auf das Spielverhalten hat: So meiden traditionell „feminin“ orientierte Frauen eher Actionspiele. Ihre Studie bettet die Autorin in einen fundierten theoretischen Rahmen ein, der Handlungstheorie, Gendertheorie und theoretische Überlegungen zu Computerspielen umfasst. Digitales Spielen versteht sie dabei, analog zu anderen Medienhandlungen, als soziales Handeln.

Die Spielhandlungen bzw. das spezifische „Spielverhalten“ (S. 71), so die zentrale These, ist u. a. von dem Genderselbstkonzept der Spielenden abhängig. Als methodische Herausforderung gestaltete sich die Überprüfung der Geschlechterrollenorientierung der Befragten. Inwieweit positionieren sich diese als „feminin“ oder „maskulin“ innerhalb des Geschlechterrollenspektrums? Mittels einer Abfrage von Items wie „führungsstark“ und „weichherzig“ konnten sich die Befragten selbst einschätzen. Doch lässt sich ein komplexes Konstrukt wie Geschlechterrollenorientierung mit wenigen Items erfassen? Spannend wäre aus kulturwissenschaftlicher Perspektive sicherlich eine Kombination mit qualitativen Verfahren zur Überprüfung von Grundeinstellungen und deren biografischen Einbettungen. Innerhalb des gewählten methodischen Designs hat die Autorin jedoch die zur Verfügung stehenden Mittel bestens ausgenutzt. Ihr ist damit ein Brückenschlag zwischen den eher deskriptiv orientierten Ansätzen der Nutzungsforschung und kulturwissenschaftlich-hermeneutisch angelegten Ansätzen hinsichtlich der geschlechtsspezifischen Nutzung von Computerspielen gelungen. Lesenswert.

Eine vielfältige Perspektive auf Computerspiele offeriert der Sammelband *Computerspiele und Medienpädagogik*. Medienarbeit mit Kindern bedeutet in Deutschland nach wie vor auch eine Auseinandersetzung mit einer medienkritischen Verbotsmentalität. Doch wie Klaus Lutz bereits im einleitenden Kapitel des Bandes betont: „Sicher kann die Lösung nicht darin liegen [...], Freizeitangebote ohne Medien anzubieten“ (S. 12).

Vielmehr gehe es im Kern darum, „Kinder und Jugendliche zu befähigen, Medien für sich gewinnbringend in ihren Alltag einzubinden“ (S. 13). Wie das genau gehen kann und welche Diskurse zum Themenbereich virulent sind, wurde im Umfeld des Projekts „MyGames“ zusammengetragen. Der Band präsentiert sich in einer Mischung aus theoretischen Reflexionen, Informationen und konkreten Projektbeschreibungen. So finden sich in der Rubrik „Alles nur ein Spiel“ allgemeine Diskurse zu Computerspielen und deren gesellschaftlicher Relevanz, wie der Beitrag von Silja Rheingans zu Computerspielen als Kulturgut. In der Rubrik „Theorie und Praxis zu Games“ finden sich sowohl speziellere Themenbeiträge wie Anna Hoblitz' und Sonja Ganguins Reflexion über den Einsatz von Computerspielen an Schulen als auch allgemeinere Überblicksbeiträge zum Wesen des Spiels. Die dritte Rubrik, „Medienpädagogische Ideen und Konzepte“, bietet schließlich konkrete Projekte und Erfahrungsberichte. Neben „MyGames“, einer von Jugendlichen organisierten Peer-to-Peer-Tagungsreihe, werden auch Projekte wie „gamescompact“, ein Computerspiel-Kompetenzkoffer für Eltern, Pädagogen und Multiplikatoren, vorgestellt. Eine engere Textauswahl wäre aufgrund einiger thematischer Dopplungen wünschenswert gewesen, doch die Vielfalt der unterschiedlichen Perspektiven und Themen sowie die Aktualität der Diskurse und Projekte machen den Band zu einem durchaus bereichernden Beitrag in der medienpädagogischen Debatte zu Computerspielen.

Dr. Susanne Eichner