

senschaftlicher Streitkultur“ (Haarkötter) bis hin zur Wiederentdeckung Georg Simmels Aufsatz *Der Streit* von 1909 und dessen Eintreten für konfliktzügelnde Faktoren, damit sich Streit für die handelnden Subjekte positiv und wohltuend auswirken kann (Pöttker). Der zweite Abschnitt widmet sich aktuellen Themen: Im ersten Beitrag wird zunächst eine korpuslinguistische Analyse des gegenwärtigen Diskurses zum Koran geleistet, und zwar anhand zweier der bekanntesten Online-medien im Bereich „Rechtspopulismus und Antiislamismus“. Mit ihr kann im Vergleich zu konventionellen Mainstream-Medien wie „Der Spiegel“ und „Die Zeit“ gezeigt werden, dass in den untersuchten Onlinemedien eine rationale, differenzierende Streitkultur mit und über den Islam gänzlich verhindert wird (Krasselt/Dreesen). Anhand einer kürzlichen Kontroverse innerhalb der DGPK bzw. der Zeitschrift „Publizistik“ greift der nächste Beitrag (Schicha) aktuelle Momente um Cancel Culture in der Wissenschaft auf und plädiert für eine grundsätzliche Offenheit und tolerante Streitkultur. Ob der demokratietheoretisch zentrale Begriff der Deliberation für digitale Kampagnen noch aussagekräftig ist, diskutieren die Autor*innen des letzten Beitrags (Roberts/Filipović) in diesem Abschnitt. Sie kommen zu einem dialektischen Resultat, das Inhalte in den Hintergrund rückt, aber immerhin an formalen Kriterien festhält.

Unter dem für User und Prosumerinnen der sozialen Netzwerke nicht mehr ganz passenden Rubrum der „Publikumsethik“ finden sich im dritten Abschnitt folgende Beiträge: immerhin eine Auseinandersetzung mit Shitstorms und mit ihrem zunehmend disziplinierteren Umgang der Nutzer*innen. Deshalb formulieren die Beiträger (Wiedel/Dietrich/Knieper) am Ende Kriterien, mit denen die User*innen die diversen Einlassungen beurteilen können. Nach dem Einfluss, den das jeweilige Interface einer Social-Media-Plattform wie WhatsApp, Facebook, Instagram und Twitter auf die digitale Kommunikation nimmt, fragt der nächste Beitrag (Gürtler). Die Analyse illustriert die normierende Funktion der technischen Skripte; darüber Bescheid zu wissen, könnte einen reflektierteren Umgang fördern. Nach der exemplarischen Befassung mit Desinformationen, Bots und weiteren Risiken im Netz plädieren die Autor*innen des letzten Beitrags (Büsch/Prinzing) in diesem Abschnitt für einen Basiskatalog zum sozialverantwortlichen Medienumgang in der digitalen Gesellschaft, entsprechend den vielen medienpädagogischen Diskussionen über Kompetenzen und Literacy.

Die drei Beiträge des letzten Abschnitts befassen sich mit „Ordnung und Regulierung“ auch eher aus der Perspektive der klassischen Massenmedien; die bereits ergangenen und noch erforderlichen Regelungen der sozialen Medien auf internationaler, europäischer und nationaler Ebene erwähnen sie nur am Rande. Der erste

Beitrag (Ruppert) fragt aus demokratietheoretischer Sicht, welche Zusammenhänge zwischen Pluralismustheorie und den sozialen Medien zu ziehen sind. Er folgert vor allem, dass die Verbände die sozialen Medien noch zu wenig nutzen, um die gesellschaftliche Basis der digitalen Öffentlichkeit zu verbreitern. Der zweite Beitrag (Jarren) fokussiert die strukturellen und rechtlichen Voraussetzungen, unter denen der etablierte Journalismus und die publizistischen Medien gesellschaftliche Öffentlichkeit herstellen, und fordert, dass Intermediäre und Plattformen eben solchen Regulierungen und Vorgaben unterworfen werden. Schließlich untersucht der letzte Beitrag (Brosda), wie sich eine „Vielfalt der Ver-nunft“ in der öffentlichen Diskussion (wieder-)herstellen lässt, und identifiziert sieben medienpolitische Felder für einschlägige Reformen.

Den aktuellen problematischen Phänomenen und vielfach geäußerten Besorgnissen über die Verwerfungen, Dysfunktionen und aggressive, manipulative Nutzungen der sozialen Medien, wie sie öffentlich diskutiert und von Gesetzgebern geahndet werden, nähern sich mithin nur einige Beiträge dieser weitgehend akademischen Diskussion. Dementsprechend bleiben auch die ethischen Fragen und vor allem die daraus zu ziehenden konkreten Vorgehensweisen weitgehend allgemein.

Prof. i. R. Dr. Hans-Dieter Kübler

7.

Jan Husemann:

Die Problematisierung von Gewalt in Computerspielen. Zur Geschichte einer Themenkarriere. Bielefeld 2022: transcript. 328 Seiten, 49,00 Euro

Gewalt in Computerspielen als Problem

In seiner Dissertation beschäftigt sich der Soziologe Jan Husemann mit der Bewertung und Problematisierung von Gewalt in Computerspielen, die immer wieder Thema öffentlicher Debatten ist. Ihm geht es in seiner Arbeit aber nicht um die Wirkung von Gewalt, sondern darum, wie sich verschiedene Institutionen diesem Thema annehmen und dadurch ein öffentliches Problembewusstsein schaffen. Als Untersuchungszeitraum wählt der Autor die Jahre 1984 bis 2014. So kann er über den langen Zeitraum hinweg auch Veränderungen im Problembewusstsein und in den Bewertungen nachvollziehen. Die institutionalisierten Sichtweisen analysiert er anhand der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM; heute Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz [BzKJ]), der Fachliteratur in Computerzeitschriften sowie der Sach- und Ratgeberliteratur. Um dieses umfangreiche Material handhabbar zu machen, wählt Husemann fünf Computerspiele aus, die von der BPjM indiziert wurden: *River Raid*, *Doom*, *Command & Conquer: Generals*, *Call of Duty: Modern*

Warfare II und *Dead Rising 3*. Für alle Spiele analysiert er zunächst die Art der Gewaltdarstellung und anschließend die Problemmuster, wie sie in den Diskursen der drei institutionellen Bereiche sichtbar werden.

Theoretisch ist die Arbeit in der Soziologie sozialer Probleme verortet. Dabei wird deutlich, dass institutionelle Deutungsmuster stets konstruiert sowie kulturell und zeitlich variabel sind (vgl. S. 30). Das zeigt sich dann später auch in der Analyse, da sich die Kriterien für die Bewertung von Gewalt in Computerspielen über die Zeit verändern. So kann Husemann für die Prüfpraxis der BPjM feststellen: „So lassen die ausgewerteten Problemmatisierungs- und Bewertungsstrukturen im Laufe des Untersuchungszeitraums von rund 30 Jahren eine Entwicklung von einer eher subjektiv und affektiv geprägten Prüfpraxis hin zu einer differenzierten und rationalisierten Bewertung von Computerspielgewalt erkennen. Die Versachlichung der Problemmatisierungsstrukturen wird im Vergleich der Prüfberichte bis 2003 und ab 2009 deutlich. Die ungefähre zeitliche Eingrenzbarkeit dieses Umbruchs lässt vermuten, dass das Inkrafttreten des *Jugendschutzgesetzes* (JuSchG) maßgeblichen Einfluss auf die veränderten Gewaltbewertungen gehabt haben muss“ (S. 267, H.i.O.). Während sich in der Fachliteratur keine Veränderungen zeigen, lässt sich für die Sach- und Ratgeberliteratur für den Zeitraum von 2005 bis 2011 das Problem einer schädigenden Wirkung von gewalthaltigen Computerspielen nachweisen. Der Autor vermutet, dass die Sach- und Ratgeberliteratur von der öffentlichen Debatte um „Killerspiele“ beeinflusst wurde, die nach dem Amoklauf von Erfurt entbrannte (vgl. S. 287).

Ein soziales Problem existiert gemäß dem soziologischen Ansatz, den der Autor wählt, erst, wenn es fassbar und benennbar ist und wenn es eine soziale Relevanz hat, weil Organisationen oder Institutionen zur Problembewältigung geschaffen werden (vgl. S. 31). In seiner Analyse kann Husemann zeigen, wie dies in den drei untersuchten institutionellen Bereichen geschieht. So sind die Problemmatisierungen von Gewalt in der Fachliteratur am geringsten, bei der Bundesprüfstelle und in der Sach- und Ratgeberliteratur erheblich höher. Allerdings befasst sich Letztere nur mit drei der fünf analysierten Computerspiele, vor allem aber mit *Doom*. Autoren wie Dave Grossman, Manfred Spitzer u. a. thematisieren nicht mehr die Analyse der Arten von Gewalt und deren Inszenierung, sondern gehen direkt von einer Konditionierung der Spieler durch die Gewalt aus und stellen „somit eine unmittelbare Kausalität zwischen virtueller und realer Gewalt her“ (S. 290). Diese Literatur geht von sehr emotionalen und moralischen Bewertungen aus, die sehr subjektiv gefärbt sind. Dagegen haben sich die Begründungen in den Indizierungsentscheidungen der BPjM mit der Zeit versachlicht: „Die *situativ-statische Diskursstrategie* sowie die

Novellierung des *Jugendschutzgesetzes* liefern Erklärungsansätze, warum sich die teilweise subjektiv geprägten Prüfberichte (bis 2003) spürbar von den differenzierten und versachlichten Prüfberichten (nach 2003) unterscheiden, obwohl übergeordnete Gewaltbewertungen (Problemmuster *Darstellung von Gewalt* und *Darstellung von Krieg*) größtenteils unverändert geblieben sind“ (S. 299, H.i.O.). Und es ist nicht verwunderlich, dass in der Computerspiel-Fachliteratur zwar auf die Gewalt in den Spielen eingegangen, diese aber meist nicht negativ bewertet wird.

Das Buch von Jan Husemann macht zweierlei deutlich: 1) die Bewertung von Gewalt in Computerspielen verändert sich mit der Zeit und 2) die analysierten institutionalisierten Bereiche haben ihre eigenen Diskursregeln und ihr eigenes Problembewusstsein. Während das Kapitel über die Gewaltdefinition für einen Soziologen etwas mager geraten ist, ist die Analyse des Problembewusstseins in den drei institutionellen Bereichen sehr erhellend.

Prof. i. R. Dr. Lothar Mikos

Außerdem auf *mediendiskurs.online*:

Hagen Myller:

Filme drehen. Geschichten, Montage, Regie.
München 2023: UVK/utb. 281 Seiten, 29,90 Euro

**Annika Domainko/Tobias Heyl/Florian Kessler/
Jo Lendle/Georg M. Oswald (Hrsg.):**

Canceln. Ein notwendiger Streit. München 2023:
Carl Hanser. 224 Seiten, 22,00 Euro

Lisa Dillinger/Johannes Drerup/Phillip D. Th.

Knobloch/Jürgen Nielsen-Sikora: *Jim Knopf, Gonzo und andere Aufreger. Zur Analyse und Kritik engagierter Pädagogiken.* Berlin/Heidelberg 2023:
J. B. Metzler. 178 Seiten, 49,99 Euro