



Chi-Kim Cheung:
Media Literacy Education in China.
Singapore 2016:
Springer. 179 Seiten
m. Tab., 106,99 Euro



Victoria Knight:
Remote Control. Television in Prison.
Basingstoke/New York
2016: Palgrave
Macmillan. 253 Seiten,
96,29 Euro



Florian M. Kaiser:
Videospiele in Japan. Pädagogisches Medium oder Anleitung zur Gewalt? Berlin 2016:
EB-Verlag Dr. Brandt.
302 Seiten, 22,80 Euro

Media Literacy Education in China

Der Band enthält zwölf Beiträge, die sich mit der Erziehung zur Medienkompetenz in China befassen. Die rasante ökonomische Entwicklung hat China zu einem Land gemacht, in dem auch die Verbreitung von Medien, insbesondere dem Fernsehen und dem Internet stetig gewachsen ist. Zwar übt der Staat noch immer weitgehend Kontrolle über das Fernsehen und über das Internet aus, aber gleichzeitig wächst das Bedürfnis nach einer Medienerziehung der Kinder. Die Beiträge setzen sich u. a. mit dem Einfluss von Medien auf die chinesischen Kinder auseinander, betrachten aber auch die Möglichkeiten der Integration von Medienerziehung in schulische Curricula. Chi-Kim Cheung macht deutlich, dass die Erziehung zur Medienkompetenz zwar von den Lehrern ausging, der Erfolg aber langfristig von der Rolle der Regierung abhängt, die sich – zumindest in den letzten zehn Jahren – des Problems angenommen hat. Medienkompetenz wird jedoch nicht als eine Fähigkeit zur kritischen Beurteilung und Bewertung von Medien gesehen, sondern vor allem als Vermittlung von Wissen, um selbst Medieninhalte produzieren zu können (S. 174 ff.). Denn, so resümiert Cheung, mit diesen Fähigkeiten ausgestattet, haben die jungen Menschen bessere Chancen, in der boomenden chinesischen Medienindustrie einen Job zu bekommen.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Fernsehen im Gefängnis

Fernseher gehören zur Standardaustattung von Gefängniszellen. Die britische Sozialwissenschaftlerin Victoria Knight hat in Gefängnissen in England und Wales Interviews zur Rolle des Fernsehens im Haftalltag geführt. Sie kann zeigen, wie das Medium dazu beiträgt, das Leben in der Zelle während der Haft zu normalisieren. Dabei setzt sie sich mit den Zugangsmöglichkeiten und der Nutzung von Fernsehen in der Zelle ebenso auseinander wie mit der emotionalen Rolle des Mediums, das den Gefangenen einen mediatisierten Kontakt zur Außenwelt ermöglicht und auf diese Weise zur Normalisierung beiträgt. So wundert es nicht, wenn Gefängniswärter und Häftlinge betonen, dass das Fernsehen von den Leiden der Inhaftierung ablenke. Wärter und Insassen benutzen das Fernsehen, um soziale Beziehungen und die Psychobiografie der Häftlinge zu kontrollieren. Denn viele Häftlinge bleiben mittlerweile lieber in der Zelle, weil sie dort alle Annehmlichkeiten – inklusive Fernsehen – haben (vgl. S. 195). Das englischsprachige Buch bietet einen überaus wertvollen Einblick in eine Welt, die den meisten Lesern dieser Zeitschrift verschlossen bleibt. Deutlich wird, welche soziale Funktion das Fernsehen in Gefängnissen erfüllt.

Prof. Dr. Lothar Mikos

Videospiele in Japan

In öffentlichen Diskursen über Computerspiele dominieren bis heute oftmals (unausgesprochene) monokausale und unterkomplexe Wirkungsvermutungen. Das Buch verspricht hier einen interessanten Beitrag zum Forschungsstand, da es aus interdisziplinärer Perspektive untersuchen möchte, ob im technologie- und medienaffinen Japan die These gilt, dass „Killerspiele aus Spielern ‚Killer‘ machen“ (S. 5). Im Anschluss an Reinhard Kellers wissenssoziologische Diskursanalyse analysiert der Autor die Argumentationen zentraler Wissenschaftsautorinnen und -autoren und setzt diese vor allem in den medienkulturellen und gesellschaftspolitischen Kontext Japans. Die Durchführung der Studie und deren Ergebnisse sind ambivalent zu beurteilen. Es werden hochinteressante, bisher nicht zugängliche japanische Forschungsarbeiten zusammengetragen. Das „close reading“ der Positionen von sechs „Befürwortern“ und „Gegnern“ digitaler Spiele ist äußerst detailliert (über 120 Seiten) und teilweise amüsant zu lesen (u. a. spielt der Namenspatron des Spiels *Dr. Kawashimas Gehirnjogging* eine wichtige Rolle im japanischen Diskurs). Ärgerlich ist dagegen der fast völlige Verzicht auf die Dokumentation und Diskussion der methodischen Details der Studie (Operationalisierung, Sampling, Analyse-kategorien etc.). Auch überzeugt nicht, dass zum „empirischen“ Abgleich der Diskursbefunde allein auf eine (veraltete) Synopse zur Gewaltwirkung von Computerspielen von Kunczik/Zipfel (2010) zurückgegriffen wird.

Prof. Dr. Jeffrey Wimmer