



Ein schlechtes Buch und ein massiver Plagiatsvorwurf

Resultat einer problematischen Kooperation der Fachhochschule Köln mit zwei Firmen der Computerspielindustrie und der Bundeszentrale für politische Bildung

Christian Pfeiffer

In den letzten fünf Jahren hat die empirische Medienwirkungsforschung sowohl international als auch in Deutschland überzeugende Belege dafür vorgelegt, dass intensives Computerspielen mit drei Risiken verknüpft ist:

- Je mehr Zeit Kinder und Jugendliche in Computerspielen investieren und je brutaler die Inhalte sind, umso schlechter fallen die Schulnoten aus.¹
- Vor allem bei so genannten Online-Spielen wie etwa „World of Warcraft“ gerät ein steigender Anteil der männlichen Jugendlichen in suchtartiges Spielen.²
- In Verbindung mit anderen Gefährdungsmerkmalen erhöhen stark gewalthaltige Spiele das Gewaltisiko der jugendlichen Nutzer beträchtlich.³

Diese Erkenntnisse können freilich nur dann Wirkung entfalten, wenn sie den Kindern und Jugendlichen eindrücklich vermittelt werden. Voraussetzung hierfür ist, dass Eltern, Lehrerinnen und Lehrer sowie die Fachkräfte von Kindergärten und anderen pädagogischen Einrichtungen zum aktuellen Wissenstand über das Computerspielen differenzierte Informationen erhalten. Normalerweise könnte man davon ausgehen, dass die Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) sich dieser Aufgabe engagiert annimmt und die interessierte

¹ Siehe z. B. Roberts, Foehr & Rideout (2005). Generation M: Media in the lives of 8-18 year olds; Fuchs & Wößmann (2004). Computers and student learning: Bivariate and multivariate evidence on the availability and use of computers at home and at school. CESifo Working Paper, 1321(November 2004). Für einen Überblick siehe Mößle, Kleimann & Rehbein (2007). Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität. Baden-Baden: Nomos Verlag; vgl. ferner Pfeiffer, Mößle, Kleimann & Rehbein (2008). Die PISA-Verlierer – Opfer ihres Medienkonsums, in Dittler & Hoyer (Hrsg.): Aufwachsen in virtuellen Medienwelten. Chancen und Gefahren digitaler Medien aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Perspektive. München: kopaed.

² Siehe z. B. Griffiths, Davies & Chappell (2004). Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. Journal of Adolescence, 27(1), 87-96; Grüsser, Thalemann, Albrecht, & Thalemann (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter - Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. Wiener Klinische Wochenschrift, 117(5-6), 188-195; Mößle et al. (2007).

³ Siehe z. B. Anderson, Gentile, & Buckley (2007). Violent video game effects on children and adolescents. New York: Oxford University Press; Kunczik, & Zipfel, (2004). Medien und Gewalt. Osnabrück: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend; Mößle et al. (2007).

Öffentlichkeit mit qualitativ hochwertigem Informationsmaterial versorgt. Faktisch geschieht jedoch zurzeit das Gegenteil.

Die bpb vertreibt seit März 2008 zu einem stark subventionierten Preis von zwei Euro pro Stück in ihrer Schriftenreihe den Sammelband „Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen“, der von Prof. Jürgen Fritz (Fachhochschule Köln) herausgegeben wird. 13 der 20 Beiträge des Buches stammen von Autoren, die dem Institut zur Förderung der Medienkompetenz „Spielraum“ der Fachhochschule Köln angehören. Das Institut wurde 2006 als Kooperationsprojekt der Fachhochschule Köln mit den Unternehmen Electronic Arts Deutschland (der Welt größter Computerspielhersteller) und Nintendo Deutschland gegründet. Die beiden Firmen unterstützen das Institut finanziell durch Übernahme von Personal- und Sachkosten. Allein im Jahr 2007 waren dies, wie GEO Wissen in seiner neuen Ausgabe (2008, Nr. 41, S. 69) auf der Grundlage eigener Recherchen berichtet, mehr als 250.000 Euro. „Spielraum“ wird von den beiden Fachhochschulprofessoren Dr. Winfried Kaminski und Dr. Jürgen Fritz geleitet. Einmal pro Jahr veranstalten sie gemeinsam mit den beiden Unternehmen in Köln den Kongress „Clash of Realities“, eine internationale Fachveranstaltung über Computerspiele. Beim zweiten Kongress hielt der Direktor der bpb, Thomas Krüger die Eröffnungsrede und kündigte in seiner Ansprache an, dass der erwähnte Sammelband „Computerspiele(r) verstehen“ demnächst in der Buchreihe der Bundeszentrale erscheinen wird.

Wir halten diese Kooperation für sehr problematisch, weil sie eine Grundregel verletzt. Wissenschaftler, die als zentralen Gegenstand ihrer Forschung eine bestimmte Kategorie von Industrieprodukten gewählt haben, dürfen von den Herstellern dieser Waren kein Geld nehmen. Wer gegen diese Regel verstößt, verliert die für Forschung unverzichtbare Unabhängigkeit und gerät in Gefahr, zum Interessenvertreter der Geldgeber zu werden. Die Wissenschaftler, die in den 60er und 70er Jahren in zwei von der amerikanischen Zigarettenindustrie finanzierten Forschungsinstituten die These widerlegen wollten, das Kettenrauchen das Risiko des Lungenkrebses erhöht, sind hierfür ein eindrucksvolles Beispiel.⁴

Drei auf Medienwirkungsforschung spezialisierte Mitarbeiter des KFN (Dr. Thomas Mößle, Matthias Kleimann und Florian Rehbein) haben deshalb das Buch gründlich durchgearbeitet. In ihrer 19-seitigen Rezension gelangen sie zu einer klaren Einschätzung. Mit Ausnahme zweier Beiträge von Mises-Schneider und Fileccia wird den Lesern weder der aktuelle Stand der wissenschaftlichen Erkenntnisse zu den unterschiedlichen Fragestellungen des Buches zutreffend vermittelt, noch gelingt es den meisten Autoren ihre eigenen Anliegen gut strukturiert und überzeugend zu vertreten. Stattdessen ist die große Mehrheit der Artikel davon geprägt, die mit Computerspielen verbundenen Risiken zu verharmlosen oder völlig zu negieren und einseitig einen Lobgesang auf die mit dem Spielen angeblich verbundenen Lerneffekte und positiven Selbsterfahrungen anzustimmen. Hinzu kommt, dass die Texte teilweise wie Werbeschriften für bestimmte Computerspiele verfasst wurden und die Autoren sich dann wie Lobbyisten der Computerspielindustrie gebärden. Es ist von daher nicht nachvollziehbar, dass die bpb in beträchtlicher Höhe Steuergelder dafür eingesetzt hat, für das Buch einen subventionierten Kaufpreis von zwei Euro sowie bundesweit Werbung und Vertrieb zu ermöglichen.

⁴ Vgl. Imbusch (2007). „Enjoy Smoking“ – Die Zigarettenindustrie und ihre Abwehrschlachten, 77ff), in Imbusch & Rucht (Hrsg.): Profit oder Gemeinwohl, Fallstudien zur gesellschaftlichen Verantwortung von Wirtschaftseliten (2007).

Negativer Höhepunkt des Buches ist ausgerechnet ein Text, den einer der beiden Direktoren des Instituts zur Förderung der Medienkompetenz, Prof. Dr. Winfried Kaminski unter dem Titel „Was Männer lieben und Frauen hassen“ in dem Sammelband veröffentlicht hat. Sein Inhalt stellt sich dar als eine Anhäufung von sehr unterschiedlichen und schlecht miteinander verknüpften Aussagen zu Geschlechteraspekten des Computerspielens. Eine Quellenrecherche erbrachte dann die Erklärung, Prof. Dr. Kaminski hat aus fünf von ihm zu dem Thema im Internet gefundenen Artikeln einen sechsten verfasst, in dem er nach einer eigenen, vierseitigen Einleitung, auf den folgenden acht Seiten diese Texte schlicht aneinandergereiht hat. Zwei von ihnen wurden von Prof. Dr. Kaminski ohne jegliche Zitatangaben mit kleinen Kürzungen einfach abgeschrieben oder an wenigen Stellen geringfügig verändert. Drei weitere Autorinnen hat er einleitend ein- oder zweimal kurz zitiert. Aber danach handelt es sich auch hier über Seiten hinweg jeweils um ein klares Plagiat, d.h. um eine gravierende Verletzung des Urheberrechts. Für den Leser wird nicht erkennbar, dass diese langen Textpassagen von anderen Autoren stammen und in Wahrheit auf geistigem Diebstahl beruhen.

Wir haben darauf hin versucht, die fünf betroffenen Personen zu informieren. Bei einer Autorin, Inga Köhler, ist uns das bisher nicht gelungen. Drei wurden inzwischen durch eine von uns erstellte Synopse der fünf Originaltexte mit dem kritisierten Artikel detailliert über den Plagiatsvorwurf unterrichtet. Bei zwei von ihnen (Mareike Aden und Carina Frey) sind die Urheberrechte an den Originalbeiträgen auf ihren Arbeitgeber übergegangen – an das ZDF sowie die Presseagentur dpa. Die dpa hat zwischenzeitlich ihr Urheberrecht gegenüber Herrn Kaminski geltend gemacht. Die vierte Autorin, Frau Dr. Anja Rau, wird selber entscheiden, wie sie auf die zitatlose Übernahme von großen Teilen ihres Textes in den Sammelband reagiert. Ferner ist die österreichische Nachrichtenagentur apa betroffen, von der Prof. Kaminski ebenfalls einen Text ohne Quellenangabe übernommen hat. Auch sie wurde inzwischen von uns informiert.

Eine Konsequenz des Schreibens von dpa ist, dass das von Prof. Dr. Fritz herausgegebene Buch in der vorliegenden Form nicht mehr vertrieben werden darf. Unabhängig davon ist es Angelegenheit der Bundeszentrale für politische Bildung und des Bundesinnenministeriums als der zuständigen Fachaufsichtsbehörde eine Entscheidung darüber zu treffen, ob ein mit einem Plagiatsvorwurf belastetes Buch, das zudem beträchtliche Mängel aufweist, weiterhin in der Buchreihe der bpb erscheinen soll.

Anschließend werden dann die bpb und das Bundesinnenministerium als das für die Fachaufsicht über die Bundeszentrale zuständige Ministerium zu prüfen haben, ob es angesichts der von uns gerügten sonstigen Mängel des Sammelbandes gerechtfertigt erscheint, eine Neuauflage drucken zu lassen.