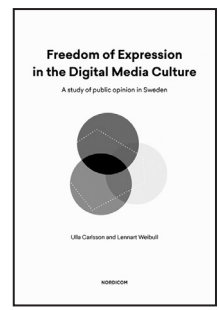
ner Abschlussarbeit (MA) hervorgegangen. Dem Verlag wäre zu empfehlen, wenigstens im Kleingedruckten auf die Herkunft aufmerksam zu machen. Es ist gut und wichtig, wenn Absolventen ihre sehr guten Arbeiten veröffentlichen. Man wüsste aber gerne, ob man fachwissenschaftliche Ansprüche (bspw. auf Dissertationsniveau) stellen darf oder nicht. Vielleicht sollte der Autor dieses Werk vertiefen und aktualisieren, Bedarf daran besteht in jedem Fall.

Stefan Piasecki, Mülheim an der Ruhr

Ulla Carlsson/Lennart Weibull: Freedom of Expression in the Digital Media Culture. A study of public opinion in Sweden. Göteborg: Nordicom 2018, 39 Seiten, 10,00 Euro. (Online frei verfügbar unter: https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1229692/FULLTEXT01.pdf).



Es braucht nicht immer epische Längen und üppige Aufmachung, um wichtige Erkenntnisse zur aktuellen Medienwirklichkeit öffentlich zu machen und Diskursimpulse zu geben. Ulla Carlsson, Professorin an der Universität Göteborg und UNESCO Chair on Freedom of Expression, Media Development and Global Policy und Lennart Weibull, Senior Researcher und einer der Gründer des Society, Opinion and Media (SOM) Instituts und Professor Emeritus der Universität Göteborg, machen mit dem schmalen Buch „Freedom of Expression in the Digital Media Culture. A study of public opinion in Sweden" vor, wie viele relevante Befunde auf wenigen Seiten anschaulich darstellbar und kontrovers diskutierbar sind.

Die Gliederung des Buches hat eine schlüssige Struktur: In den ersten Kapiteln behandeln die beiden Autoren zusammenfassend ihren Themenkomplex, geben für das Verständnis der hier analysierten SOM-Studie wichtiges Hintergrundwissen über Schweden und seine Gesellschaft (S. 7), definieren den zentralen Begriff „freedom of expression" (S. 11 ff.) und seine komplexen Kontexte in der modernen digitalisierten Medienwelt (S. 13 ff.). Darauf aufbauend stellen sie die Befunde dar: zunächst den Stand der Zufriedenheit mit den Medien in Schweden (S. 17 ff.), dann die Akzeptanz von Einschränkungen der Meinungsfreiheit und deren Bedingungen (S. 23) und schließlich den Zusammenhang von beidem und weitere Einflussfaktoren (S. 31 ff.). Einziges Manko des Buches: Wen Methode und Design der Studie interessieren, muss sich mit etwas dürftigen Informationen in einem halbseitigen Anhang zufrieden geben.

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2019-1-131
Generiert durch IP '18.220.160.76', am 26.09.2024, 23:53:16.
Das Erstellen und Weitergeben von Kopien dieses PDFs ist nicht zulässig.

Bereits zu Beginn der Studie klingt an, wo die Autor_innen die wichtigsten Probleme und Herausforderungen sehen, wenn es um Meinungsfreiheit und Pressefreiheit in einer freien Gesellschaft geht: die Balance zwischen eben dieser Freiheit und der Achtung der individuellen Privatsphäre und der persönlichen Rechte (S. 7) zu halten. Carlsson und Weibull interessiert, wie die Schweden dazu stehen, Meinungsfreiheit zugunsten persönlicher Rechte und Schutzräume sowie zum Schutz bestimmter Werte einer freiheitlichen demokratischen Gesellschaft einzuschränken. Außerdem erfragten sie, inwieweit die Menschen in Schweden mit der Leistung der Medien zufrieden sind und ob es hier einen Zusammenhang gibt zwischen Zufrieden- bzw. Unzufriedenheit und der Bereitschaft die Freiheiten der Medien einzuschränken (S. 11).

Die Befunde sind gleichermaßen lesenswert wie die Interpretationen und (bisweilen normativen) Schlussfolgerungen der Autoren.

Zentrale Befunde sind: Mit der Leistung ihrer Medien (S. 17 ff.) sind die Schweden weitgehend zufrieden und nur unter bestimmten Bedingungen sind sie damit einverstanden, die Meinungsfreiheit zu beschränken – z. B. wenn es um den Schutz von Kindern und Jugendlichen geht, um nationale Sicherheit oder den Schutz der Privatsphäre (S. 25 ff.). Carlsson und Weibull können ferner zeigen, dass Bildung und vor allem politisches Interesse Einfluss auf die Bereitschaft haben, die Meinungsfreiheit zu beschränken. Besonders aber sehen die Autor_innen einen Zusammenhang zwischen der Bewertung der Medienleistung und der Akzeptanz von Beschränkungen. Hier nehmen sie die Medien in die Pflicht und – und das ist besonders bemerkenswert – belegen, dass Rezipient_innen in ihren Urteilen überlegt differenzieren (S. 19 und S. 34).

Die Befunde sind gleichermaßen lesenswert wie die Interpretationen und (bisweilen normativen) Schlussfolgerungen der Autoren. Darin unterstreichen die Autor_innen einmal mehr die Leistung der Medien für die Demokratie einerseits und die differenziert kritische Sicht der Rezipient_innen andererseits und machen so das komplexe Spannungsfeld von freien Medien und Grundrechten, Politik und Öffentlichkeit deutlich (S. 32 ff.). Mit dem Appell an Politik, Medien und Öffentlichkeit, das Verständnis für den Wert von „Freedom of Expression" in einer Demokratie zu stärken – gerade wenn Digitalisierung und gesellschaftliche Umbrüche dazu verleiten, diese Freiheit zu beschränken – , schließen sie die Studie.

Ein zentraler Satz steht fast beiläufig in dieser komprimierten Abhandlung: „In sum, freedom of expression can never be

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2019-1-131
Generiert durch IP '18.220.160.76', am 26.09.2024, 23:53:16.
Das Erstellen und Weitergeben von Kopien dieses PDFs ist nicht zulässig.

taken for granted. It must continually be reasoned and given substance in each era of change“ (S. 13). Das gilt besonders in Zeiten wie diesen, in denen in immer mehr Staaten Europas und weltweit die Pressefreiheit angegriffen und eingeschränkt wird. Vor diesem Hintergrund sind die Befunde von Carlsson und Weibull von großer Brisanz und hohem Wert – nicht nur für Schweden und daher hoffentlich Beispiel für internationale Anschlussstudien.

Annika Franzetti, Eichstätt

Manuela Pietraß: Formen von Medialitätsbewusstsein. Relationen zwischen digitalem Spiel und Wirklichkeit am Beispiel moralischer Entscheidungen. München/Baden-Baden: Nomos 2017 (= BLM-Schriftenreihe, Band 105), 195 Seiten, 22,00 Euro.

Computerspielwelten stellen für ihre Spieler_innen Räume für Selbstkonstruktion, Identitätserprobung und Gemeinschaftserfahrung dar. Sie sind als eine Art soziales Labor jenseits körperlicher Widerstände und realweltlicher Hindernisse zu verstehen. Diese kommunikativen Konstruktionsprozesse sind trotz ihres medialen Charakters unter bestimmten Voraussetzungen und in spezifischen Kontexten nicht weniger physisch wie psychisch wirkmächtig und damit auch in realweltlicher Hinsicht identitäts- und gemeinschaftskonstituierend. So gesehen kann das virtuelle Eintauchen in Computerspielwelten – jenseits der Zerstreuung und bloßen Unterhaltung – nicht nur einen Akt der individuellen Empfindung, sondern auch unter spezifischen Bedingungen einen zutiefst moralischen Charakter besitzen. Aus dieser Perspektive erlangt die bislang in der Forschung eher vernachlässigte Frage nach den ethischen Implikationen des Computerspielens eine gewichtige Rolle.

Ein moralisches Dilemma kann man grundsätzlich als eine Zwangslage definieren, bei der ein_e Spieler_in die Wahl zwischen zwei oder mehr Optionen hat, z. B. muss man sich in dem Roleplaying-Shooter „BioShock“ entscheiden, kleine Mädchen („Little Sisters“) zu töten, um „ADAM“ (eine Ressource im Spiel) zu erhalten, die den Spieler mächtiger werden lässt, oder es zu unterlassen, um dann nur die Hälfte des „ADAM“ zu empfangen. Die moralischen Entscheidungen entstehen dadurch, dass aufgrund eines Widerspruchs der Normen und Werte einer Spieler_in mit den Normen und Werten des (Computerspiel-)Be-

https://doi.org/10.5771/0010-3497-2019-1-131
Generiert durch IP '18.220.160.76', am 26.09.2024, 23:53:16.
Das Erstellen und Weitergeben von Kopien dieses PDFs ist nicht zulässig.