



## Magisterabschlussarbeit Florian Kaiser (M.A.)

### **Gehirnjogging ins Versagen oder heilende Headshots? Akteure und Positionen im japanischen Diskurs über die Wirkung von Videospiele.**

Frankfurt am Main: Magisterarbeit an der J.W. Goethe-Universität, Fachbereich 9: Sprach- und Kulturwissenschaften 2010. 139 Seiten, 16 Abbildungen.

Die Magisterarbeit zeichnet den Diskurs in Japan über die Wirkung von Videospiele vor dem Hintergrund scheinbar immer drastischer werdender sozialer Probleme (steigende Jugendkriminalität, Entwicklungsstörungen, Schul- und Sozialphobien, aufsehenerregende Fälle von Jugendgewalt), des hohen Stellenwertes des Unterhaltungsmediums in Industrie, Populärkultur, der kindlichen Lebensrealität und nicht zuletzt dem Erkenntnisstand der internationalen Wirkungsforschung nach. Dazu werden Beiträge stellvertretender Akteure auf Inhalt, Argumentation und Motivation hin analysiert und in gesellschaftliche und diskursive Zusammenhänge eingeordnet.

Wie in Deutschland auch besteht der Großteil der massenmedial verbreiteten Diskursäußerungen aus Schuldzuweisungen auf der Basis monokausaler Wirkungsvorstellungen (Videospielekonsum verursacht Verhaltensauffälligkeiten). Diese Annahme vertritt etwa der Sportmediziner Mori Akio, doch liegt seinem Werk „Gêmu-nô no kyôfu“ (2002, Der Schrecken des Videospiele-Gehirns) ein eigens entwickeltes neurologisches Messverfahren zugrunde, mit dem er eine chronisch niedrige Hirnaktivität infolge von Videospielekonsum belegen zu können glaubt. Der Psychiater Okada Takashi argumentiert ähnlich, beruft sich aber auf ausgewählte Ergebnisse der internationalen Wirkungsforschung. Beide Autoren nutzen zudem den Videospieldiskurs, um makrosoziologische Probleme der japanischen Gesellschaft auf Medienkonsum zurückzuführen. Der Sozialpsychologe Sakamoto Akira dagegen weist auf der Basis eigener Tests und Befragungen darauf hin, dass nur unter bestimmten Umständen und in Abhängigkeit von Spielinhalten und -motivation eine negative Beeinflussung auftreten könne.

Die Psychiaterin Kayama Rika wiederum stellt in ihrem Werk „Terebi-gêmu to iyashi“ (1996, Videospiele und Heilung) charakterbildende und sozialisierende Eigenschaften von Videospiele unter Beweis, indem sie von Anwendungsformen in ihren Therapiesitzungen berichtet. Aus diesem Grund ist sie zusammen mit dem Neurologer Kawashima Ryûta, verantwortlich für das Konzept hinter der „Gehirnjogging“-Videospieleserie einer Diskursfraktion zuzuordnen, die Videospiele als Hilfs- und Lernmittel begreift.

Die Arbeit zeigt anhand dieser Beispiele, dass in Japan ein facettenreicher Diskurs vorliegt, der bisher allerdings weder in der japanologischen Forschung noch in der internationalen Wirkungsforschung wahrgenommen wurde.

Florian Kaiser hat sein Magisterstudium der Japanologie (Nebenfächer Pädagogik und Deutsche Sprachwissenschaft) erfolgreich abgeschlossen und plant eine Promotion über japanische Mediendiskurse.

geändert am 02. Dezember 2015 E-Mail: paulat@em.uni-frankfurt.de

---

© 2004 Goethe-Universität Frankfurt am Main

Druckversion: 02. Dezember 2015, 12:23

[http://www.uni-frankfurt.de/fb/fb09/ophi/japanologie/arbabgeschl/ma\\_arbeiten\\_exposees/Kaiser-Florian.html](http://www.uni-frankfurt.de/fb/fb09/ophi/japanologie/arbabgeschl/ma_arbeiten_exposees/Kaiser-Florian.html)