

Pressemitteilung, 21.05.2012

Mehr Spielraum für Plagiatoren

Clash of Realities an der FH Köln: Gamesbranche & Forschung

Erneut gibt die Fachhochschule Köln Raum für Computerspiele-Designer & Co, die als Forscher getarnten Werbetrommler der IT-Branche. Allen voran Literaturpädagogin und Plagiatorin Prof. Winfred Kaminski, die nach wie vor das Institut für Medienforschung und Medienpädagogik an der FH Köln leitet und die „Clash of Realities“-Tagung ausrichtet. Allerdings hält man sich mit der Nennung seines Namens auf den Ankündigungen zurück, wie sich inzwischen auch renommierte Vertreter der Branche durch Nichtteilnahme auffallend zurückhalten.

Die Computerspiele-Konferenz ist seit ihrem Auftakt vor vier Jahren in der Kritik – wegen der Verharmlosung und Propagierung von Mediengewalt, dem Verkleiden so manchen Software-Produkts als Bildungsmotor, sowie der Beteiligung nicht ganz neutraler Wissenschaftler, die vom Sponsoring der IT-Branche profitieren. Dabei gibt man sich in der Ankündigung für den Beginn am 23. Mai 2012 mit Begriffen wie „Konferenz, Campus, Wissenschaftlerinnen, Fachpublikum...“ betont wissenschaftlich.¹

Wie seriös das Unterfangen ist, kann man an der Federführung von Prof. Kaminski ablesen, der des Plagiats überführt wurde – in seinem Beitrag zum Sammelband „Computerspiele(r) verstehen“ des Kollegen und Herausgebers Jürgen Fritz, der das von Electronic Arts und Nintendo finanziell unterstützte Spielraum-Institut der FH mit initiierte. Selbst die Bundeszentrale für politische Bildung, die nicht für eine kritische Haltung zu dieser Thematik bekannt ist und LAN-Partys als Partner von Turtle Entertainment ausrichtet (siehe spielbar.de), hat die Werke der unseriösen Forscher aus ihrem Programm gestrichen. Allerdings tauchen Fritz und Kaminski noch auf der Website der Bundeszentrale (bpd.de) auf, letzterer bezeichnenderweise mit einem Foto, das von Spielehersteller Electronic Arts zur Verfügung gestellt wird.²

Das ins Gerede gekommene Spielraum-Institut wird inzwischen kaum mehr erwähnt, stattdessen das „Cologne Game Lab“, das den „Clash of Realities“ mit ausrichtet³ – treffender könnte die Bezeichnung für eine als Kongress getarnte Spiele- und Spiele-macher-Messe kaum sein. Auch Kaminski bietet ein anschauliches Beispiel für einen Realitätencrash: Während dank Plagiatssoftware Politiker ihre erschlichenen Titel und in Extremfällen sogar ihre Ämter verlieren, hatte der Nachweis des Betrugs für Kaminski & Co. bisher keine vergleichbaren Folgen. Das vom Innenministerium verbotene Plagiat listet Kaminski ganz unbefangen – und regelwidrig – weiterhin in

¹ http://www.verwaltung.fh-koeln.de/kalender/2012/01/verw_msg_04598.html

² <http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63559/winfred-kaminski>

³ <http://www.ea.com/de/news/clash-of-realities-2012-elite-der-computerspielforschung-kommt-erneut-nach-koeln>

seiner Publikationsliste auf.⁴ Eine Beschädigung der Wissenschaft scheint die FH Köln nicht sehen zu können. Auf der Website von Electronic Arts wie auch auf der der FH wird die Sponsoring-Realität sogar unverblümt formuliert: „Das Institut [für Medienforschung und Medienpädagogik] zählt zu den drittmittelstärksten [sic!] Einrichtungen der Fachhochschule Köln und ist bundesweit ein gefragter Ansprechpartner im wissenschaftlichen und pädagogischen Diskurs über Computerspiele.“

Man will den „Clash of Realities“ als Plattform für Journalisten und die Öffentlichkeit nutzen⁵. Da der Skandal um Fritz und Kaminski offenbar nicht in seiner ganzen Tragweite bekannt ist, steht eine kritische Berichterstattung durch unsere Medien noch aus. Lobbyismus und PR werden zu recht häufig kritisiert. Events wie „Clash of Realities“ – auch wenn sie sich als wissenschaftliche Veranstaltung tarnen – sind ein Beispiel dafür. Derlei PR-Konzepte gehören zu dem, was man inzwischen als Fünfte Gewalt bezeichnet, welche darauf abzielt die öffentliche Meinung zu beeinflussen.

Freundliche Grüße

Dr. Sabine Schiffer

Das Institut für Medienverantwortung richtet sich mit seinen Analysen und Vorschlägen an Medienmacher und Mediennutzer gleichermaßen. Nicht nur mehr Verantwortung vonseiten Medienmachender gegenüber dem jeweiligen Medienprodukt wäre erstrebenswert, sondern auch mehr Verantwortung vonseiten der Mediennutzer gegenüber dem Erkennen von Meinungsbildungsprozessen. Darum setzt sich das IMV unter anderem für eine umfassende Medienbildung sowie einen systematischen Lehrplan für den Schulunterricht ein, der sich an der Kindsentwicklung orientiert.

Siehe auch:

[Aus einer Pressemitteilung des Vereins gegen Mediengewalt heißt es:](#)

Der von Jürgen Fritz 2008 herausgegebene Sammelband "**Computerspiele(r) verstehen**", veröffentlicht von der Bundeszentrale für politische Bildung (BpB), musste schon kurz nach Erscheinen zurückgezogen werden. Der Beitrag von Kaminski wurde durch das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen, Leitung Prof. Christian Pfeiffer, als massives Plagiat entlarvt. Die Wissenschaftler Kleimann, Mößle und Rehbein hatten bei ihrer Rezension festgestellt (<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/rezension.pdf>), dass fast der gesamte Aufsatz von Kaminski aus mehreren Texten, die im Internet standen, kopiert und zusammengesetzt wurde. Hat der Herausgeber Fritz die Beiträge seiner Mitautoren nicht gelesen und überprüft oder war er Mitwisser des Plagiats? Am 18./19. Mai 2008 wurde in Presse und Rundfunk der Plagiatsskandal an die Öffentlichkeit gebracht. Gleichzeitig stellte das KFN seine Rezension ins Internet. Dort konnten die plagiierten Texte Kaminskis mit dem Original verglichen werden. Am 19.05.08 hatte Thomas Krüger, Präsident der BpB, den Versuch unternommen, im Deutschlandfunk den Plagiatsskandal von Kaminski herunter zu spielen. Vergeblich! Das Innenministerium untersagte der Bundeszentrale umgehend die weitere Verbreitung des Buches "**Computerspiele(r) verstehen**". 12 000 Exemplare mit je 320 Seiten, aus Steuergeldern bezahlt, wurden eingestampft. Es kam noch schlimmer: Sämtliche Titel von Jürgen Fritz sind aus dem Programm der BpB gestrichen. (<http://www.mediengewalt.eu/pressemit.html>)

Den Textvergleich der plagiierten Wissenschaftler des Kriminologischen Forschungsinstituts kann man hier nachlesen: <http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/Textvergleich-Synopse.pdf>

⁴ "Was Männer lieben und Frauen hassen. Zum Geschlechteraspekt in Computerspielen" in: Jürgen Fritz (Hrsg) Computerspiele(r) verstehen. Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen Bpb: Bonn 2008 S.82-95 (<http://www.f01.fh-koeln.de/fakultaet/personen/profs/winfred.kaminski/00462>)

⁵ http://www.verwaltung.fh-koeln.de/kalender/2012/01/verw_msg_04598.html