merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Kai Hanke: Eine eigene Welt

Beitrag aus Heft »2007/02: Männliche Identität(en) und Medien«

Für Außenstehende liest sich das Programmangebot von GIGA TV wie ein Fachmagazin für Informatik: GIGA Games Maxx, WC3L Qualifikation bei GIGA eSports oder YAVIDO. Die Moderationen, Themen und Schlagwörter in den Sendungen muten oft ebenso fremd an – kaum zu verstehen für viele Eltern und Pädagoginnen und Pädagogen, die sich nur selten mit Computer- oder Konsolenspielen befassen. Doch darauf kommt es dem Sender auch gar nicht an. Denn bei GIGA TV handelt es sich um einen Special-Interest-Sender, der sich mit einem entsprechenden Programmangebot auf eine spezielle Zielgruppe konzentriert. Für GIGA besteht sie vor allem aus denjenigen, die sich für Video-, PC- oder Konsolenspiele begeistern oder einfach nur interessieren.

Das Angebot reicht von ausgiebigen Informationen zu Spielen und ihren Spielerinnen und Spielern bis hin zu Musiksendungen und Datingshows. Beiträge über Hard- und Software werden ergänzt durch News zu Spam-Mails, Internet-Videos oder Berichte über Online-Games. Für Letztere haben sich regelrechte Spielgemeinschaften und eSport-Ligen gebildet, in denen Einzelspieler oder Teams um den obersten Tabellenplatz streiten. GIGA eSports berichtet darüber, auch wenn mittlerweile Sender wie DSF vergleichbare Formate im Programm haben. MedienkonvergenzAls Sender schafft GIGA dem Konvergenzgedanken in Bezug auf Medien einen speziellen Raum. Dies zeigt sich sowohl programm- als auch marketingtechnisch. Programmtechnisch fällt die Fülle der thematisierten Medien auf. Aufgrund des Senderschwerpunkts stehen dabei Software und Hardware als Basis für On- und Offline-Spiele im Mittelpunkt der Berichterstattung. Jedoch wird immer wieder auch auf andere Medien wie MP3-Player, Mobilfunktechnik, Zeitschriften oder Neuerungen im Bereich der Internet-Kommuniaktion eingegangen. Zudem scheint GIGA TV davon auszugehen, dass das Publikum auch eine Vielfalt von Medien nutzt und sie gegebenenfalls auch zum Empfang von GIGA TV einsetzt. Darüber hinaus werden im Programm von GIGA TV immer wieder Marketingprinzipien reproduziert, die auf eine multimediale Vermarktung von Produkten setzen: In den Kino-News wird der dritte Teil einer großen Filmproduktion besprochen, in der darauffolgenden Sendung dreht sich alles um das dazugehörige Computerspiel und tags darauf schließ-lich läuft dann noch der Titelsong des Films als Musikvideo in einer Musiksendung.

Empfang

GIGA TV ist in den meisten Regionen Deutschlands als normales Fernsehprogramm über Kabel und Satellit zu empfangen. Zusätzlich gibt es die Möglichkeit, das Programm übers Internet anzusehen. Seit Juni 2006 ist mit GIGA 2 sogar ein weiteres, jedoch kostenpflichtiges Pay-TV-Programm von GIGA auf den Markt gekommen, das als Internetfernsehen funktioniert, jedoch inhaltlich dieselben programmlichen Schwerpunkte setzt wie GIGA TV. Abgesehen von den inhaltlichen Schwerpunkten zeichnen sich die Programme von GIGA durch einen regen Einsatz des Internets aus. Das Fernsehprogramm wird durch ein Internetangebot ergänzt, bei dem die Zuschauerinnen und Zuschauer oftmals ganze Sendungen interaktiv begleiten und mitbestimmen können. Zusätzlich bieten die Internetseiten des Kanals den Nutzerinnen und Nutzern durch ein Forum und einen Communitybereich die Möglichkeit, sich gezielt über Themen und Spiele auszutauschen und neue Online-Bekanntschaften zu knüpfen.Einschätzung aus medienpädagogischer PerspektiveIn der Förderung von interaktiven Teilhabemöglichkeiten sowie der programmlichen Spezialisierung liegt auch einer der Gründe, weshalb Kinder und

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Jugendliche sich (möglicherweise) dem Programm von GIGA TV zuwenden.

Denn all diejenigen, die Computer- oder andere Spiele lieben und sie auch regelmäßig spielen, finden bei GIGA Anregungen und Tipps dafür und erfahren Wissenswertes über die Entwicklung ihrer Lieblingsspiele. Außerdem können sie sich durch die spezielle Programmausrichtung und die zahlreichen Teilhabemöglichkeiten für Zuschauerinnen und Zuschauer über das Internet als Teil einer Gemeinschaft fühlen, die ähnliche Interessen hat wie sie selbst. Durch die Vorstellung von Spielen und neuen Techniken macht GIGA TV allerdings immer auch Werbung für kommerziell zu erwerbende Produkte. Gerade für jüngere Kinder ist diese versteckte, crossmediale Werbung nicht leicht zu durchschauen. Ein zusätzliches Problem kann die Auswahl der besprochenen und live im Fernsehen gespielten Spiele darstellen. Einige von ihnen, zum Beispiel der Ego-Shooter Counterstrike, sind von der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) nicht für alle Altersgruppen freigegeben. Auch wenn GIGA TV versichert, entsprechende Spiele erst ab 22.00 Uhr ins Programm zu nehmen, sind sie dort für Kinder und Jugendliche leicht zu verfolgen. Aus medienpädagogischer Perspektive ist es in jedem Fall sinnvoll, sich einen vorurteilsfreien Eindruck vom GIGA-Programm zu verschaffen, der einerseits die Nutzungsgewohnheiten von Kindern und Jugendlichen berücksichtigt und darauf aufbauend mögliche Risiken bei der Rezeption verschiedener Programminhalte und -formate offen legt.

Kai Hanke

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de