

24 Problematische Nutzungsaspekte von Computerspielen

*Thomas Mößle, Florian Rehbein, Matthias Kleimann und
Christian Pfeiffer, Hannover*

Inzwischen sind es nicht mehr vorrangig Fernsehen und Kino, welche als jugendkulturelle Leitmedien das Unterhaltungsinteresse einer ganzen Generation bestimmen, vielmehr übersteigt der weltweite Umsatz mit Computer- und Videospielen (im Folgenden zusammengefasst: Computerspiele) mittlerweile alljährlich den der Kinoproduktionen. Ein Ende dieser Begeisterungswelle ist nicht erkennbar, zumindest nicht in Deutschland, dem hinter Großbritannien zweitstärksten Markt für interaktive Unterhaltungsmedien in Europa. Für das Jahr 2007 berichtet der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BDI) einen Rekordumsatz mit Computerspielen in Deutschland von 1,37 Milliarden Euro, gegenüber 1,1 Milliarden Euro im Vorjahr. Schon in den Jahren 2002 bis 2006 ist der Markt für Computerspiele um über 40% gewachsen, wie einem Bericht der Gesellschaft für Konsumforschung (GfK) zu entnehmen ist (Zeh, 2007).

Es wurde an anderer Stelle bereits mehrfach festgestellt, dass Computerspiele vielfältige Bedürfnisse erfüllen und ein umfassendes Belohnungserleben beim Nutzer hervorrufen können (vgl. etwa Kunczik & Zipfel, 2004; Stierle, 2007). Gerade in der Lebensphase der Adoleszenz (vor allem männlicher) Jugendlicher, einer Phase der Identitätsfindung und erhöhter Unsicherheit, können Computerspiele eine wesentliche Rolle im Alltag von Jugendlichen einnehmen (vgl. Misek-Schneider, 2008). Solange Computerspiele altersgerecht und in Maßen eingesetzt werden, besteht auch kein Anlass zur Besorgnis. Probleme können jedoch erwachsen, wenn Computerspiele exzessiv (zeitlich ausufernd) genutzt werden oder wenn altersinadäquate, violente Spiele mit entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten von (häufig männlichen) Kindern und Jugendlichen bevorzugt werden (Mößle et al., 2007). Im Folgenden sollen diese beiden Problemkomplexe näher beleuchtet werden.

24.1 Problemkomplex 1: Exzessives Computerspielen

Eine Befragung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) an 14.301 Schülern 9. Schulklassen im Durchschnittsalter von

15 Jahren (Baier & Rehbein, 2008; Mößle et al., 2007) hat gezeigt, dass die meisten Jugendlichen ein »normales« Spielverhalten mit weniger als 3 Stunden täglicher Nutzung aufweisen. Etwa 10% der Jugendlichen spielt jedoch täglich mehr als 4,8 Stunden und ist damit der Gruppe exzessiver Computerspieler zuzurechnen (Jungen: 15%, Mädchen: 4%). Zwischen den Normalspielern und den Exzessivspielern liegen die Vielspieler (15%), welche Computerspiele immerhin bereits 3 bis 4,8 Stunden täglich nutzen. Auch dieser Gruppe gehören Jungen deutlich häufiger an (20,3%) als Mädchen (5,9%).

Computerspielabhängigkeit: Bislang gilt in der Forschung noch als strittig, ob Computerspiele angesichts dieser hohen Nutzungszeiten auch abhängig machen können und auch bezüglich der Definition und Operationalisierung dieses möglichen Störungsbildes besteht deutliche Uneinigkeit (Charlton & Danforth, 2007; Grüsser et al., 2005; te Wildt, 2004; Wood et al., 2007). Legt man 3 zentrale Merkmale einer Abhängigkeit nach ICD-10 (International Classification of Diseases) zugrunde (Kontrollverlust, Entzugserscheinungen und negative Konsequenzen), zeigen die Ergebnisse unserer Studie, dass etwa 5% der Jugendlichen als computerspielabhängig bzw. abhängigkeitsgefährdet einzustufen sind. Demnach erfüllt nicht jeder Jugendliche, der ein exzessives Spielverhalten aufweist, auch die klinischen Merkmale einer Abhängigkeit. Jungen sind mit 9% gegenüber Mädchen mit 1% jedoch wesentlich häufiger davon betroffen, und zwar nicht nur aufgrund ihrer längeren Spielzeit. Betrachtet man nur vielspielende Jugendliche, so sind von den Mädchen etwa 3% als auffällig einzustufen, von den Jungen (mit nahezu identischer Spielzeit) hingegen 13%. Analog hierzu sind von den exzessiv spielenden Mädchen etwa 8% auffällig, von den exzessiv spielenden Jungen aber fast 24%.

Neben der besonderen Bedeutung von Computerspielen für männliche Jugendliche, insbesondere dem in Computerspielen häufig inszenierten Wettkampf bzw. dem Kampf ums »Überleben« in einer feindlich gesonnenen Umgebung, spielt sicherlich auch die höhere Technikaffinität der Jungen eine Rolle für ihre besondere Spielleidenschaft (vgl. auch Miseschneider, 2008). Darüber hinaus kann die geschlechtsspezifische Abhängigkeitsgefährdung auch dadurch zu erklären sein, dass Jungen andere Spiele bevorzugen. Gerade die von Jungen oftmals genutzten komplexen und wettkampforientierten **Onlinegames**, die sich vernetzt auf LAN-Partys oder im Internet spielen lassen, können in der Regel sehr viel stärker und anhaltender motivieren als **Offlinegames**, bei denen das Spielgeschehen in der Regel aufgrund mangelnder Abwechslung irgendwann langweilig wird. Eine Untergruppe der **Onlinegames**, die **Onlinerollenspiele**, steht im Verdacht eines besonders hohen Abhängigkeitspotenzials. Hier könnte die intensive und differenzierte Belohnungswirkung (z. B. in Form

von Punkten, Ranglistenplatzierungen, einem Voranschreiten der Spielgeschichte, Zwischensequenzen, Bonusgegenständen, neuen Fähigkeiten oder Gestaltungsmöglichkeiten der Spielfigur, Entdeckung von Geheimnissen oder Anerkennung durch Spielkameraden) aber auch die soziale Vernetzung in der Spielgemeinschaft (z. B. Clans, Gilden) und die aus ihr erwachsenden Verpflichtungen eine wichtige Rolle spielen. Ein prototypischer Vergleich kann die Relevanz des Spielgenres bestätigen: So sind Spieler des Onlineshooters **Counterstrike** zu etwa 46% und Spieler des Onlinerollenspiels **World Of Warcraft** sogar zu 60% den Viel- oder Exzessivspielern zuzurechnen. Zugleich zeigt sich bei Spielern dieser Spiele, unabhängig von den Nutzungszeiten, ein erhöhter Anteil von Abhängigen und Abhängigkeitsgefährdeten (Mößle et al., 2007).

Die Relevanz des Themas wird umso deutlicher, wenn betrachtet wird, mit welchen weiteren Problemen Computerspielabhängigkeit in Zusammenhang steht. So weisen computerspielabhängige Jugendliche neben ihrer stark erhöhten Spielzeit ein geringeres Verbundenheitsgefühl zur Schule (Jungen) bzw. zur Schulklasse (Mädchen) auf. Zudem geht Computerspielabhängigkeit auch mit einer größeren Leistungsangst einher, wobei es sich hier vermutlich um eine sich gegenseitig verstärkende Wechselwirkung handelt: Eine Leistungsangst provoziert eher eine Flucht in die virtuellen Welten und ein exzessives Spielverhalten hat gleichzeitig zur Folge, dass auch die Angst vor schulischem Versagen weiter ansteigt. Schulische Leistungen fallen bei auffälligen Jugendlichen erwartungsgemäß geringer aus. Auch weisen computerspielabhängige Jugendliche hinsichtlich anderer Medien wie Fernsehen und Internet ein auffälliges Nutzungsverhalten auf. Zudem ist der Anteil von ADHS (Aufmerksamkeitsdefizit/Hyperaktivitätsstörung) betroffenen Jugendlichen in der Gruppe der Computerspielabhängigen deutlich erhöht (Baier & Rehbein, 2008; Mößl et al., 2007). Wenngleich hinsichtlich dieser Variablen noch das genaue Ursache-Wirkungs-Gefüge aufgeklärt werden muss, zeigt sich doch, dass Computerspielabhängigkeit nicht nur, wie oftmals angenommen, mit hohen Spielzeiten und damit einer einseitigen Ausrichtung des Freizeitverhaltens, sondern durchaus mit weiteren psychosozialen Auffälligkeiten einhergeht.

Adipositas: Als körperliche Folgen einer exzessiven Mediennutzung, die insbesondere durch eine einseitige Ausrichtung des Freizeitverhaltens gekennzeichnet ist, werden in der Forschung v. a. Schlafmangel und Übergewicht berichtet (vgl. Crönlein et al., 2007; Egmond-Fröhlich et al., 2007; Marshall et al., 2004). Zur Ergänzung der querschnittlichen Befunde der Schülerbefragung 2005 und zur genaueren Betrachtung des Wirkgefüges bestimmter Mediennutzungsmuster läuft am Kriminologischen Forschungsinstitut eine zunächst auf 4 Jahre angelegte Längsschnittstudie. Im

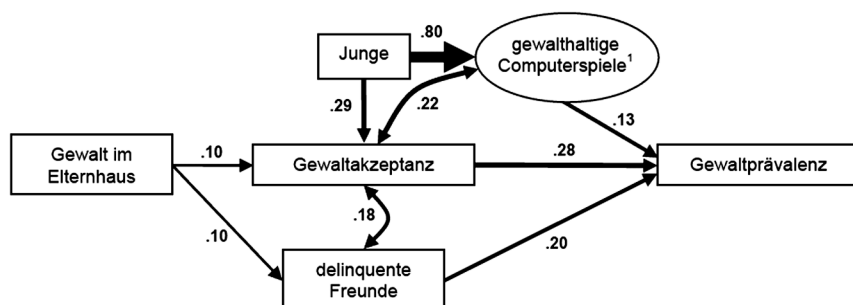
Rahmen dieser Studie fand im November 2005 an 47 Berliner Grundschulen die erste Welle der Datenerhebung statt. 4 weitere Messungen konnten mit insgesamt ca. 1.100 Schülerinnen und Schülern und deren Eltern bis dato durchgeführt werden. Neben unterschiedlichen Schulleistungsparametern haben wir bei dieser Studie zu jedem Messzeitpunkt auch die Körpergröße und das Körpergewicht der Kinder erhoben, um einen möglichen Zusammenhang von Medienkonsum und Übergewicht untersuchen zu können. Als ein Ergebnis zeigt sich, dass von den Kindern, die bei der 1. Messung über einen Fernseher und eine Spielkonsole verfügten, schon zu diesem Zeitpunkt doppelt so viele übergewichtig bzw. adipös waren wie in der Vergleichsgruppe der Kinder ohne diese Ausstattung. Vor allem aber stieg bei Ersteren in den beiden folgenden Jahren der Anteil der gewichtsbelasteten Kinder stark an, während er bei der Gegengruppe nur geringfügig bzw. gar nicht zunahm. Bei der letzten Messung waren 27% der Kinder mit Gerätevollausstattung adipös oder übergewichtig gegenüber 11,9% der Kinder ohne Gerätevollausstattung. Ein Zusammenhang zwischen exzessivem Medienkonsum und dem BMI (Body Mass Index) der Kinder ist auch dann noch festzustellen, wenn aus der Literatur bekannte Drittvariablen wie Wohlstand und Bildungshintergrund der Familie berücksichtigt werden.

24.2 Problemkomplex 2: Violente Computerspiele

Daten der KFN-Schülerbefragung 2005 zeigen, dass gewalthaltige Computerspiele bei Kindern und Jugendlichen (insbesondere den Jungen) weit verbreitet sind: Jungen 4. Schulklassen im Alter von durchschnittlich 10 Jahren geben zu 50% an, schon einmal ein Spiel ab 16 Jahren gespielt zu haben. Fast 30% äußern, schon einmal ein Spiel ab 18 Jahren gespielt zu haben. 21,3% spielten zum Befragungszeitpunkt (Frühjahr 2005) mindestens ein Spiel, welches aufgrund seiner entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalte erst ab 16 Jahren oder ab 18 Jahren freigegeben ist. Bei den durchschnittlich 15-jährigen Neuntklässlern unter 18 Jahren nutzen ca. 80% gelegentlich Spiele ab 18 Jahren, jeder Dritte tut dies sogar häufig (Mößle et al., 2007).

Unter empirisch arbeitenden Medienwissenschaftlern wird inzwischen kaum mehr ernsthaft bezweifelt, dass die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele im Sinne eines Risikomodells im Zusammenspiel mit anderen Variablen die Wahrscheinlichkeit aggressiven Verhaltens erhöht und die Wahrscheinlichkeit prosozialen Verhaltens vermindert (Anderson, 2004; Anderson & Bushman, 2001; Anderson & Dill, 2000; Emes, 1997; Möller, 2006). Je nach Studie wird dabei mit unterschiedlichen abhängigen Variablen zur Messung von »Aggressivität« gearbeitet, die mehr oder weniger

verhaltensnah sein können (Anderson et al., 2007). Wir haben untersucht, inwieweit die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele in Zusammenspiel mit weiteren für Jugendgewalt maßgeblichen Einflussfaktoren gewalttätiges Verhalten von Jugendlichen beeinflussen kann (■ Abb. 24.1). Dabei zeigt sich ein direkter Zusammenhang zwischen der Nutzung gewalthaltiger Computerspiele und der Gewaltprävalenz von Jugendlichen, wenn gleich der Erklärungswert der Spiele in seiner Relevanz erwartungsgemäß hinter den anderen betrachteten Faktoren zurücktritt. Von übergeordneter Bedeutung ist, inwieweit der Jugendliche Gewalt als unverzichtbaren Bestandteil des eigenen Alltags befürwortet (Gewaltakzeptanz). Jugendliche mit einer erhöhten Gewaltakzeptanz spielen jedoch auch häufiger gewalthaltige Spiele, und das Spielen gewalthaltiger Spiele fördert wiederum die Akzeptanz von Gewalt. Auch eine mögliche Zugehörigkeit zu einem Kreis delinquenter Freunde ist von übergeordneter Bedeutung. Als wichtigster Hintergrundfaktor im Geflecht der verschiedenen Prädiktoren kann elterliche Gewalt in Kindheit und Jugend des Befragten gelten: Berichten die Jugendlichen von schwerer Züchtigung oder Misshandlung durch ihre Eltern, steigt sowohl ihre Gewaltakzeptanz als auch das Risiko für die Ausbildung eines delinquenten Freundeskreises.



¹ Spielt zurzeit USK-16-Spiel und/oder spielt zurzeit USK-18-Spiel.

■ **Abb. 24.1.** Schematische Darstellung des Einflusses von Mediennutzung auf Gewaltprävalenz. Das detaillierte Pfadmodell ist in Mößle, Kleimann und Rehbein (2007) zu finden

Die Nutzung von Gewaltcomputerspielen hat damit, das zeigen unsere Daten recht eindeutig, zwei Auswirkungen auf Gewaltprävalenz unter Jugendlichen: Einerseits die eines eigenständigen, wenn auch schwachen bis mittleren Erklärungsfaktors für Gewaltverhalten. Besonders aber ist die intensive Nutzung gewaltbeherrschter Computer- und Konsolenspiele ein zusätzlicher Verstärkungsfaktor für die Akzeptanz gewalttätiger Konfliktlösungen und somit auch Kennzeichen eines gewaltdelinquenten Lebensstils.

24.3 Was ist zu tun?

24

Wie sind die oben berichteten Befunde zu bewerten? Die Darstellungen sollten in jedem Fall deutlich machen, dass Prävention im Bereich von Computerspielen und virtuellen Welten nicht nur einer **qualitativ** problematischen Nutzung jugendbeeinträchtigender Inhalte, sondern auch einer **quantitativ** problematischen Nutzung im Sinne eines exzessiven Spielverhaltens entgegenwirken muss.

Hierbei spielt die **elterliche Medienerziehung** eine übergeordnete Rolle. Zumindest bis zum Alter von 10 Jahren, am besten aber noch länger, sollten Medienaktivitäten gleichzeitig auch familiäre Aktivitäten sein. Dies bedeutet, dass Eltern und Kinder Computerspiele gemeinsam spielen sollten oder die Kinder zumindest nur unter elterlicher Kontrolle (z. B. an der Familienkonsole) spielen können. Eltern sollten ihren Kindern daher auch den Gefallen tun, Mediengeräte bis nach dem Grundschulalter aus den Kinderzimmern fernzuhalten. Rigorose Verbote sind aber eben so wenig zu empfehlen, da die Relevanz dieser Freizeitbeschäftigung nur überbetont würde und damit erst recht Interesse geweckt wird. Kommt es zu einer problematischen Computerspielnutzung, sollten Eltern dies mit ihren Kindern offen diskutieren und auch klare inhaltliche und zeitliche Grenzen setzen. Dabei sollten sich Eltern immer ihrer Vorbildfunktion bewusst sein und ihren Kindern einen bewussten Medienumgang vorleben. Beim Mediennutzungsverhalten des Kindes sollte im Allgemeinen auch immer darauf geachtet werden, dass neben der virtuellen Welt auch noch ein »Real-Life«-Freundeskreis und »Real-Life«-Aktivitäten begeistern.

Unsere Daten zeigen zudem, dass hohe Mediennutzungszeiten oft kompensatorisch und Ausdruck eines Mangels an bereichernden Erfahrungen im wirklichen Leben sind. Somit könnte ein Ausbau der Angebote von **Ganztagschulen** auch Eltern aus einer benachteiligten sozialen Lage dabei helfen, ihren Kindern neben Computerspielen und Fernsehen ein vielseitiges Angebot spannender und fordernder Freizeitangebote zu ermöglichen. Weiterhin ist im Sinne der Prävention zu fordern, dass **Medienkompetenzvermittlung** fester Bestandteil des Unterrichts in Grundschulen wird. Dabei sollte jedoch stärker als bisher die Fähigkeit zum Verzicht, die bewusste Selbstbeschränkung und die Erschließung von Handlungsalternativen im Vordergrund dieser Vermittlungen stehen. Ein rein technisches Verständnis von Medienkompetenz erscheint hingegen zumindest im Primärbereich kaum zielführend, sondern medialisiert die Schule nur unnötig.

Um zukünftig Kinder besser vor entwicklungsbeeinträchtigenden Inhalten zu schützen muss auch die **Reform des Jugendmedienschutzes** im Bereich der Computerspiele weiter vorangetrieben werden. Erste Erfolge wurden kürzlich dahin gehend bekannt, dass die Bundesprüfstelle für ju-

gendgefährdende Medien (BPJM) nun offenbar stärker als bisher beabsichtigt, inhaltlich problematische Handlungskontexte in die Entscheidung zu einer weitergehenden Verbreitungsbeschränkung von Computerspielen einzubeziehen (Jörns, 2008). Dies bedeutet für die Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), dass sie zukünftig sorgsamer abwägen muss, ob Spiele mögliche Indizierungsmerkmale aufweisen. Auch dem erhöhten Abhängigkeitspotenzial einiger Spiele bzw. Spielgenres sollte Rechnung getragen werden, indem diese zumindest nicht für Kinder freigegeben werden, selbst wenn sie von den Gewaltdarstellungen her betrachtet unproblematisch erscheinen. Alternativ oder ergänzend könnten allgemeine Warnhinweise auf Computerspielverpackungen dienlich sein, welche vor Spielen warnen, die besonders hohe Nutzungszeiten über einen längeren Zeitraum nahelegen.

Neben diesen konkreten Hinweisen und Handlungsempfehlungen ist festzuhalten, dass sowohl die Entwicklung der Gewaltprävalenz als auch die Nutzung gewalthaltiger Computerspiele hochgradig davon abhängt, inwieweit es der Gesellschaft zukünftig gelingen wird, das gesetzlich sanktionierte Gewalttabu im familiären Zusammenleben, insbesondere bei der Kindeserziehung, durchzusetzen und wie effektiv Mitglieder sozialer Randgruppen vor dem Abdriften in delinquente Milieus bewahrt werden können. Zusätzlich ist es entscheidend gerade männlichen Jugendlichen bei der Suche nach Herausforderungen und Bestätigung attraktive Angebote zu machen. Denn neben den Gewaltdarstellungen in vielen Computerspielen ist es insbesondere das Erleben von Macht und Kontrolle über Leib und Leben anderer Spielfiguren sowie die Erfahrung von Erfolg und Anerkennung durch das Spiel und die Mitspieler, die viele aktuelle Gewaltspiele so attraktiv machen.

Literatur

-
- Anderson CA (2004). Violent Video Games: Specific Effects of Violent Content on Aggressive Thoughts and Behavior – IX Updated Meta-Analysis. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 237–239.
- Anderson CA, Bushman BJ (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12(5), 353.
- Anderson CA, Dill KE (2000). Personality processes and individual differences – Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772–790.
- Anderson CA, Gentile DA, Buckley KE (2007). *Violent video game effects on children and adolescents*. New York: Oxford University Press.
- Baier D, Rehbein F (2008). Computerspielabhängigkeit im Jugendalter. In C. J. Tuly (Ed.), *Virtuelle Raumüberwindung* (pp. im Druck). Weinheim: Juventa Verlag.
- Charlton JP, Danforth IDW (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the

- context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 1531–1548.
- Crönlein T, Stangassinger D, Geisler P, Popp R, Zulley J, Lukesch H. (2007). Fernsehkonsum und Schlafstörungen bei Kindern. *Psychiatrische Praxis*, 34(Supplement 1), S59–S61.
- Egmond-Fröhlich A. v., Mößle T, Ahrens-Eipper S, Schmid-Ott G, Hüllinghorst R, Warschburger P (2007). Übermäßiger Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen: Risiken für Psyche und Körper. *Deutsches Ärzteblatt*, 104(38), 2560–2564.
- Emes CCE (1997). Is Mr Pac Man eating our children? A review of the effect of video games on children. *Canadian Psychiatric Association Journal*, 42(4), 409–414.
- Grüsser SM, Thalemann R, Albrecht U, Thalemann CN (2005). Exzessive Computernutzung im Kindesalter – Ergebnisse einer psychometrischen Erhebung. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 117(5–6), 188–195.
- Jörns G (2008). Neue Indizierungsgründe für Computer- und Videospiele. Bundesprüfstelle veränderte ihren Kriterienkatalog. Abgerufen am 22.09.2008, abrufbar unter <http://www.golem.de/0802/57653.html>
- Kunczik M, Zipfel A (2004). *Medien und Gewalt*. Osnabrück: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.
- Marshall SJ, Biddle SJH, Gorely T, Cameron N, Murdey I (2004). Relationships between media use, body fatness and physical activity in children and youth: a meta-analysis. *International Journal of Obesity*, 28, 1238–1246.
- Misek-Schneider K (2008). Lost in Cyberspace: Können Computerspiele »süchtig« machen? In Fritz J. (Hg.), *Computerspiele(r) verstehen: Zugänge zu virtuellen Spielwelten für Eltern und Pädagogen*. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung: 163–183.
- Möller I (2006). *Mediengewalt und Aggression: eine längsschnittliche Betrachtung des Zusammenhangs am Beispiel des Konsums gewalthaltiger Bildschirmspiele*. Universität Potsdam, Potsdam.
- Mößle T, Kleimann M, Rehbein FO (2007). *Bildschirmmedien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennutzungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivität*. Baden-Baden: Nomos Verlag.
- Stierle C (2007). *Computerspiele und Gewalt: Eine Sekundäranalyse zum Zusammenhang zwischen violenten Computerspielen und Gewaltverhalten*. Forum Kriminalprävention, 2, 5–7.
- te Wildt B T (2004). Psychische Wirkungen der neuen digitalen Medien. *Fortschritte der Neurologie, Psychiatrie*, 72(10), 574–585.
- Wood RTA, Griffiths MD, Parke A (2007). Experiences of time loss among videogame players: an empirical study. *Cyberpsychology & behavior: the impact of the Internet, multimedia and virtual reality on behavior and society*, 10(1), 38–44.
- Zeh C (2007). *Games Markt Deutschland, Zwischen Euphorie und Ablehnung*. In: medien-netzwerk-münchen (Hg.), *Bayerische Landeszentrale für Neue Medien, Cluster audiovisuelle Medien (CAM)*, gotoBavari. München: Bayerische Landeszentrale für Neue Medien.

Kindergesundheit stärken

Vorschläge zur Optimierung von Prävention und
Versorgung

Bitzer, E.M.; Walter, U.; Lingner, H.; Schwartz, F.-W.
(Hrsg.)

2009, XXII, 343 S., Hardcover

ISBN: 978-3-540-88046-2