

Stefan Piasecki



CREDERE ET LUDERE

Computer- und Videospiele
aus religionspädagogischer
Perspektive

Tectum

Mit Vor- und Geleitworten von
Jürgen Fritz, Ingo Reuter und Martin Lorber

Wissenschaftliche Beiträge
aus dem Tectum Verlag

Reihe Medienwissenschaften

Wissenschaftliche Beiträge
aus dem Tectum Verlag

Reihe Medienwissenschaften
Band 34

Stefan Piasecki

CREDERE ET LUDERE

**Computer- und Videospiele aus
religionspädagogischer Perspektive**

Mit Gastbeiträgen von Jürgen Fritz, Ingo Reuter und Martin Lorber
sowie theologischen Ergänzungen von Karsten Jung

Tectum Verlag

Stefan Piasecki
Credere et ludere
Computer- und Videospiele aus
religionspädagogischer Perspektive
Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum Verlag,
Reihe: Medienwissenschaften; Bd. 34

© Tectum Verlag – ein Verlag in der Nomos Verlagsgesellschaft, Baden-Baden 2017
eISBN: 978-3-8288-6793-2
ISSN: 1861-7530

Print: 978-3-8288-4019-5

Umschlaggestaltung: Tectum Verlag, unter Verwendung eines Bildes des Spiels
„Black & White 2“ | © Electronic Arts, mit freundlicher Genehmigung

Besuchen Sie uns im Internet
www.tectum-verlag.de

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Angaben
sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Hinweis zu Zitaten:

Zitate werden wortgetreu übernommen, d.h. mit der jeweils dann gültigen Rechtschreibung zum Zeitpunkt der Veröffentlichung. Zitierte Texte und Begriffe werden stets in Anführungszeichen gesetzt und unmittelbar belegt. Längere Zitate oder zusammenhängende Satzteile werden kursiv gesetzt. Im Original kursiv gesetzte Teile werden entsprechend invertiert nicht-kursiv gesetzt. Die Hervorhebung im Original bleibt demnach erhalten. Hinzufügungen, die aus Gründen des Leseflusses notwendig werden, werden in [eckige Klammern] gesetzt. Eventuell notwendige Anmerkungen zu diesen finden sich dann in einer gesonderten Fußnote oder werden durch das Kürzel „- SP“ kenntlich gemacht.

Sonstige Vorbemerkungen:

Dieses Buch ist eine überarbeitete und aktualisierte, ergänzte sowie um die empirische Untersuchung gekürzte Fassung der Habilitationsschrift des Autors „Erlösung durch Vernichtung. Unterhaltung, Technik-Faszination und Muster des Religiösen im Videospiele – eine explorative Studie an Schnittpunkten von Religionspädagogik, Sozialwissenschaften und *Game Studies*“, die 2016 im Verlag der *kassel university press* erschienen ist.

Hier ging es im Sinne einer kommunikatortheoretischen Fragestellung zentral darum, wie Interessen von Spieleentwicklerinnen und Spieleentwicklern auf die Erstellung ihrer Werke und der Implementation von Inhalten einwirken. Spieleentwickler waren zuvor hinsichtlich ihrer weltanschaulichen Ansichten noch nicht befragt, Spiele noch nicht hinsichtlich möglicher Spuren derselben untersucht worden, wenngleich es doch die Entwickler sind, die möglicherweise bewusst oder unbewusst Stereotype oder politische bzw. religiöse Ansichten in Spiele implementieren, die später bei Spielern unterbewusst wirksam werden können.

Die Bezüge zu diesen empirischen Elementen der Untersuchung wurden entfernt. Der Fokus liegt auf Weltanschauungen und in welchem Bezug Computer- und Videospiele zu diesen stehen können.

Inhalt

Vom Unbehagen an digitalen Spielen (Jürgen Fritz)	13
Zum Geleit (Ingo Reuter)	21
Rhythmus, Abstraktion und Realität (Martin Lorber)	25
1. Einleitung	29
1.1 Hinführung zum Thema	33
1.1.1 Inhaltliche Übersicht anhand zentraler Begriffe	37
1.1.2 <i>Game Studies</i> als Wissenschaft	38
1.1.1.1 Videospiele und ihre Akzeptanz	41
1.1.1.2 Arbeit, Freizeit, Kommunikation, Sozialisation	45
1.1.1.3 Gesellschaft, Moral, Spiel und Kampf	52
1.1.1.4 Spiel und Gewalt	54
1.1.1.5 Videospiele und Religion	57
1.1.1.6 Unterhaltungstechnologie und Emotion	63
1.2 Geisteswissenschaftliche Verortung der Thematik	66
1.3 Relevanz für Religionspädagogik, Kommunikations- und Sozialwissenschaften	71
1.4 Medienpädagogische Erwägungen	78
1.5 Überblick über den Aufbau des Buches	86
2. Thematische Klärung 1: Videospiele	87
2.1 Begriffliche Klärung „Bildschirmunterhaltung“	91
2.2 Geschichte der Videospiele	100
2.2.1 Videospiele als internationales Unterhaltungsgeschäft: Hintergründe	114
2.2.2 Visionen und Visionäre: Produzenten hinter dem Bildschirm	121
2.2.3 Kinderzimmer, Großraumbüro, Hollywood-Boulevard: Ein Markt wächst	130
2.3 Wissenschaftliche Theorieansätze und Forschungsbefunde: Das menschliche Spiel, die Technik, das Medium in Geist und Verstand in den Betrachtungen von Huizinga, Caillois und Weizenbaum	141

2.3.1 Johan Huizinga	143
2.3.2 Roger Caillois	143
2.3.3 Joseph Weizenbaum	145
2.3.4 Die Beiträge von Huizinga, Caillois und Weizenbaum und ihre Relevanz für <i>Game Studies</i> und Religionspädagogik	146
2.3.5 Religiöses Gefühl und Phänomen des Spiels	150
2.3.6 Regeln, Konventionen und Symbole als Hilfsmittel zur Identifikation und Bearbeitung von Inhalten	155
2.3.7 Struktur, Kontrolle und Spannung des Spiels	161
2.3.8 Technikgläubigkeit, Technikbewusstsein und Technikerwartung	165
2.3.9 Computer-Lernen und Wirksamkeitserwartungen im realweltlichen Kontext	177
2.3.10 Technikfolgen, Interaktivität und die Frage nach Sinn und Kontinuität	181
2.4 Moderne Ansätze der Game Studies: Game Based Learning, „Gamification“, „Serious Gaming“ und andere	188
2.4.1 Game-Based-Learning – Spielen & Lernen, Lernen durch Spielen	189
2.4.2 Spielen als Kommunikationsprozess	193
2.4.3 Serious Games	195
2.4.4 Gamification	199
2.4.5 Wer spielt?	202
2.4.6. Was wird gespielt?	209
2.5 Zusammenfassung und Bewertung	214
3. Thematische Klärung 2: Zur Wirkung und Bedeutung von Videospielen	221
3.1 Konsum und Propaganda: Videospiele im Werbeeinsatz – Beispiele	224
3.2 Bildsprache und Ikonologie	235
3.3 Storytelling und interaktives Erleben	247
3.4 Mensch fühlt Maschine: Spielen so echt wie nie zuvor	264
3.4.1 Kognitive Transferprozesse	270
3.4.2 Emotionen und Motivationen	290
3.4.3 Transfer, Interpretation und Nachhaltigkeit von Medieneindrücken	304
3.4.4 Leistungserleben und Leistungsempfinden	315

3.5 Zur Wirkung von Videospielen: Erkenntnisse des Forschungsfeldes der Game Studies	338
3.5.1 Narration und Rhetorik / Sender und Empfänger: Was erzählen Videospiele und wer erzählt sie?	344
3.5.2 Grundzüge der Medienwirkungs- und Mediensozialisationsforschung	367
3.5.2.1 Der reale und der „Scheinraum“: Aneignung und Adaption sozialökologischer und virtueller Lebenswelten	388
3.5.2.2 Aktive und kognitive Beeinflussung von Nutzern durch Videospiele	396
3.5.2.3 Global & virtuell statt lokal & real: „Server-Games“ degradieren Spielkonsole und Computer zum User-Interface und den Spieler zum Zuträger von Informationen	404
3.5.2.4 Kulturelle Einflüsse – Spiele(n) als Teil, Fortsetzung und Inkubator von Alltagskultur und Alltagserleben	421
3.6 Zusammenfassung	430
4. Thematische Klärung 3: Religion	435
4.1 Begriffliche Klärung „Religiosität“	439
4.2 Zur wissenschaftlichen Erforschung von Religion in der (Spät-) Moderne: Theorieansätze und Forschungsbefunde	459
4.3 Religiöse Sozialisation im gesellschaftlichen Kontext	465
4.4 Zusammenfassung	478
5. Thematische Klärung 4: Religion und Videospiele – Bezüge und Wechselwirkungen	481
5.1 Religion und Medienkultur	487
5.2 Religion und Videospiele: Dimensionen & Symbolik	497
5.2.1 Religionen, ein Themenbaukasten für Spieleentwickler?	500
5.2.2 Religion, Moral und Mythos in ausgewählten Videospiele	521
Afterlife (LucasArts, 1996)	522
Age of Empires (Microsoft, Serie, seit 1997)	523
Alter Ego (Activision, 1985)	523
Assassin's Creed (Ubi-Soft, Serie, seit 2007)	524
Black & White (Lionhead, Serie, seit 2001)	524
Civilization-Serie (versch. Publisher, seit 1991)	525
Dante's Inferno (Electronic Arts, 2010)	526

Deus Ex (Eidos, Serie, seit 2000)	526
Dragon Age: Origins (Electronic Arts, Serie, seit 2009)	527
Mass Effect (BioWare / Electronic Arts, Serie, seit 2007)	527
Populous (Electronic Arts, Serie, 1989)	528
Raiders of the Lost Ark (Atari, 1982)	529
Red Sea Crossing (Steve Stack Inc., 1983)	530
Second Life (Linden Lab, Online-Spiel, seit 2003)	531
Resident Evil (Capcom / Virgin Games, Serie, seit 1996)	532
Syndicate (Electronic Arts, Serie, ab 1993)	533
The Sims (Electronic Arts, Serie, seit 2000)	534
Ultima (Origin / Electronic Arts, Serie, seit 1980)	535
World of Warcraft (Blizzard / Activision / Vivendi, Onlinespiel, seit 2004)	537
5.2.3 Zusammenfassung: Religion, Moral und Mythos im Videospiel	538
5.2.4 Existenz, Welt, Raum und Zeit im Videospiel	557
5.3 Zusammenfassung und Würdigung	572
6. Videospiele in religionspädagogischer Perspektive	583
6.1 Religiöse Mediensozialisation – Erkenntnisse und Befunde als religionspädagogische Herausforderung	589
6.1.1 Der Ansatz einer <i>medienweltorientierten Religionspädagogik (MWR)</i>	602
6.1.2 Mediengeprägtes Handeln und Denken	606
6.1.3 Sozialisationserfahrungen sind Medienerfahrungen	611
6.2 Populäre Medienkultur in theologisch-religionspädagogischer Perspektive	620
6.3 Populäre Videospieldkultur in (medien-) pädagogischer Perspektive	632
6.4 Computer in der religionspädagogischen Forschung	643
6.5 Videospiele in der religionspädagogischen Forschung	649
6.6 Zusammenfassung: Religion als Spielelement?!	661
7. Diskussion der Ergebnisse im theologisch-religionspädagogischen Kontext	675
7.1 Videospiele fördern ein funktionales Religionsverständnis	676
7.2 Gesellschaftlich-konfessionelle Bedeutungszusammenhänge	679

8. Literaturverzeichnis	691
8.1 Bücher	691
8.2 Artikel & Aufsätze	732
8.3 Internet-Links	762
8.4 Bildnachweise	767
8.5 Glossar und Abkürzungen	774
Autoreninformationen	778

Vom Unbehagen an digitalen Spielen (Jürgen Fritz)

Wie sich das Unbehagen artikuliert

Aktuelle Veröffentlichungen enthalten Bedenken und Warnungen in Hinblick auf die Nutzung digitaler Spiele und digitaler Räume. Dies spiegelt sich bereits in Buchtiteln wie „Cyberkrank“, „Digitale Demenz“, „Digitale Depression“, „Digitaler Burnout“ und „Digital Junkies“. Die Vorbehalte gegenüber der sich ausfaltenden digitalen Welt beziehen sich in Bezug auf digitale Spielwelten (Videospiele, Onlinespiele) auf Gefährdungspotentiale wie die Verstärkung aggressiver Impulse, das Abgleiten in Suchtformen, die Abwendung von der realen Welt, Verlust an Kompetenzen für das „wirkliche Leben“, bedenkliche neuronale Veränderungen. Die Diskussion um die Einschätzung digitaler Spiele und digitaler Räume verläuft durchaus kontrovers. Einen ersten Einblick geben die Rezensionen zu bekannten Titeln prominenter Autoren. Das Ausmaß dieses Unbehagens lässt sich aus der Sicht eines Psychiaters fast schon als „Digitale Paranoia“ bezeichnen.¹

Aus diesen Gründen ist es hilfreich, den aktuellen Stand der Diskussion und der empirischen Untersuchungen in Blick zu nehmen. Dazu dient das vorliegende Buch in hervorragender Weise. Vielleicht kann dieses Buch dazu beitragen, die Erörterungen zu versachlichen und zu einer angemessenen Einschätzung des Wirkspektrums digitaler Spiele zu gelangen. Dabei wird deutlich, dass es Grenzen der empirischen Forschung gibt, dass eine stichhaltige Eindeutigkeit in der Bewertung digitaler Spiele nicht zu erreichen ist. Es bleibt ein vages „Es kommt darauf an“. Aber worauf kommt es an, ob digitale Spiele problematische Wirkungen erzeugen oder nicht? Die Biografie, die Lebenserfahrungen, die soziale Situation, die Umwelt und die aktuellen problematischen Gegebenheiten sind wesentliche Bedingungen, ob und inwieweit digitale Spielwelten genutzt werden und welche Wirkungen von ihnen ausgehen.²

-
- 1 Kalbitzer, Jan: Digitale Paranoia. Online bleiben, ohne den Verstand zu verlieren, Verlag C. H. Beck, München 2016
 - 2 Diese Erkenntnis ist gewiss nicht neu und wurde in Hinblick auf digitale Spiele vor mehr als dreißig Jahren in einem Elternratgeber formuliert; vgl. Fritz, Jürgen: Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten, Kösel Verlag, München 1985, insbesondere S. 92ff.

Mit anderen Worten: Eine „Monokausalitis“³, die einseitig Ursachen benennt ohne das komplexe Wirkungsgefüge in Blick nehmen zu wollen, führt nicht weiter. Oder um es in den Worten von Kalbitzer zuzusagen:

„Wer zum jetzigen Zeitpunkt einseitig mahnende Bücher darüber schreibt, wie sich das Internet auf uns Menschen auswirkt, kann nur ein Scharlatan sein.“⁴

Es gehört zu den Grundüberzeugungen der Öffentlichkeit, der Politik und der wissenschaftlichen Forschung, dass die Nutzung von digitalen Spielen (und digitalen Räumen) nicht ohne Folgen für die Nutzer sein kann. Mit Hilfe von Experimenten, Laboruntersuchungen, Befragungen und Feldforschungen versucht man Antworten auf die Frage zu finden, wie digitale Spiele „wirken“. In der wissenschaftlichen Forschung besteht weitgehend Einigkeit darüber, dass die „Wirkungen“ von einem Wechselspiel zwischen den subjektiven Besonderheiten und Erwartungen des Spielers, seinem sozialen Umfeld, den gesellschaftlichen Einflüssen einerseits und dem Wirkspektrum des jeweiligen Spiels abhängig sind. Belegbar sind „Austauschprozesse“ zwischen dem „Angebot“ des Spiels und den „Erwartungen“ der Spieler. Mit Hilfe eines Transfermodells lassen sich diese Prozesse hinreichend verständlich und nachvollziehbar beschreiben.⁵

Differenzierte wissenschaftliche Forschung und komplexe Modellbildung sind jedoch kaum in der Lage, dem latenten Unbehagen gegenüber digitalen Spielen etwas Wirkungsvolles entgegenzusetzen. Erwartet werden in unserer Gesellschaft eindeutige Befunde, klare Antworten, stichhaltige und überzeugende Argumente. Dies erscheint umso dringlicher, als von den digitalen Räumen und digitalen Spielen für viele ein Übermaß an Neuigkeit und damit verbunden an Unsicherheit und Unkenntnis ausgeht.

3 Vgl. Pöppel, Ernst: Der Rahmen, Hanser Verlag, München und Wien 2006, S. 40: „Wir alle leiden an der Krankheit der „Monokausalitis“, nämlich jener Krankheit, alles jeweils nur monokausal zu erklären, für alles jeweils nur einen Grund angeben zu wollen. (...) Aber nahezu alles, was das menschliche Leben in seinem Ablauf bestimmt und was das menschliche Erleben kennzeichnet, ist multifaktoriell, also durch mehrere Ursachen bestimmt.“

4 Kalbitzer, Jan: Digitale Paranoia. Online bleiben, ohne den Verstand zu verlieren, Verlag C. H. Beck, München 2016, S. 19

5 Das Transfermodell ist ausführlich beschrieben worden in Fritz, Jürgen: Wie Computerspieler ins Spiel kommen, Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, Band 67, Vistas Verlag, Berlin 2011

Woher das Unbehagen kommt

Mit dem Entstehen und der Nutzung digitaler Räume haben sich unsere Erlebnisweisen und Lebensorientierungen deutlich verändert. Die durch Computer und Internet geschaffenen neuen Lebensräume erscheinen vielfach als ein fremder Kontinent, deren „Besiedelung“ verlockend wie gefährlich erscheint. Es ist für viele ein unbekanntes Terrain, dessen widersprüchliche und unklare Struktur und Zugehensweise Unbehagen erzeugt. Die eigenen Kontrollüberzeugungen werden permanent in Frage gestellt und beeinträchtigen das menschliche Wohlbefinden. Man kommt mit den Anforderungen digitaler Räume nur noch begrenzt klar und sieht sich mit seinen eigenen Handlungsmöglichkeiten beeinträchtigt. Insoweit ist der Boden dafür bereitet, gegenüber der Kritik an digitalen Räumen und digitalen Spielen offen zu sein. Man zeigt dann wenig Bereitschaft, die eigenen, sich spontan gebildeten Annahmen und Vorstellungen kritisch zu überprüfen.

In der Bestätigung und weiteren Ausfaltung dieses Unbehagens kommt das kognitive „System 1“ des Menschen ins Spiel.

„System 1 arbeitet automatisch und schnell, weitgehend mühelos und ohne willentliche Steuerung“.⁶

Es ist mit guten Gefühlen verbunden, weil es die Denkanstrengungen, die das kognitive System 2 erfordert, nicht notwendig macht.

„Die hauptsächliche Funktion von System 1 besteht darin, ein Modell unserer persönlichen Welt, in dem das repräsentiert ist, was normal in unserer Welt ist, aufrechtzuerhalten und zu aktualisieren. Das Modell ist aufgebaut auf Assoziationen, die Vorstellungen mit Situationen, Ereignissen, Handlungen und Ergebnissen verknüpfen, die mit einer gewissen Regelmäßigkeit gemeinsam auftreten, entweder gleichzeitig oder innerhalb einer relativ kurzen Zeitspanne. In dem Maße, wie sich diese Verknüpfungen bilden und verstärken, entsteht ein Netzwerk assoziierter Vorstellungen, das die Struktur von Ereignissen in unserem Leben repräsentiert, und es bestimmt unsere Interpretation der Gegenwart sowie unsere Zukunftserwartungen.“⁷

Das System 1 vermindert sehr schnell, mühelos und mit positiven Emotionen ausgestattet Situationen der Unbestimmtheit, die für viele Menschen in Hinblick auf digitale Spiele und digitale Räume bestehen. Vorhandene Vorbehalte

6 Kahnemann, Daniel: Schnelles Denken, langsames Denken, Siedler Verlag, München 2012, S. 33

7 A.a.O., S. 96

und Bedenken in Hinblick auf digitale Spiele werden durch das System 1 bestätigt. Verstärkt wird das Unbehagen durch entsprechende Fachliteratur, die diese Bedenken und Vorbehalte aufgreift und sie mit dazu passenden empirischen Befunden untermauert.

Gleichwohl gibt es nach meiner Auffassung weitere unterschwellige Aspekte, die das Unbehagen an virtuellen Spielen erklären könnten. Sie hängen mit dem großen Projekt der Menschheit zusammen, neben der „natürlich“ gegebenen Umwelt durch Medien neue Welten und Räume zu schaffen, die vielfach als problematischer Kontrast zum realen Raum wahrgenommen werden. Schauen wir uns dies etwas genauer an.

Unbehagen an der kulturellen Entfaltung

Die „Welt der Bilder“ und die „Welt des Spiels“ sind kulturelle Entwicklungen, die sich zwar auf die reale Umwelt, also auf den realen Raum beziehen, zugleich aber originäre Schöpfungen des Menschen sind. Bilder sind nicht Bestandteil unserer natürlichen Umwelt. Sie sind vielmehr vom Menschen geschaffen. Es sind die ersten Möglichkeiten des Menschen, neben dem realen Raum einen medialen Raum zu entwickeln. Bilder sind durch Stein, Papier, Farbe nicht nur Teil des realen Raumes, sondern sie weisen durch ihren Bedeutungsgehalt über eine rein materialbezogene Wahrnehmung hinaus. Wir nehmen Bilder als Bild wahr, als etwas, das mehr bedeutet als seine Materialität. Im Wahrnehmungsprozess vermittelt uns die Materialität des Bildes eine „andere Welt“. Insofern ist das Bild in seiner Gesamtheit eine „Grenzfläche“ zwischen dem realen und dem medialen Raum. Es hängt nun von der Wahrnehmungsmöglichkeit des Betrachters ab, was er erkennen will und was er erkennen kann, ob er im realen Raum verbleiben möchte oder (auch) den medialen Raum betreten will.

Unabdingbare Voraussetzung, um einen Gegenstand als Bild zu erkennen, ist seine Eigenschaft, visuell wahrnehmbar zu sein. Bilder besitzen eine räumliche Grenze. Ein Rahmen wäre eine Form, das Bild von der Umgebung abzugrenzen. Auch unkonventionelle Bilder wie z.B. Graffiti grenzen sich durch wahrnehmbare Farbunterschiede ihrer Bildfläche von der Umgebung (also z.B. einer Häuserwand) ab. Ein Gegenstand wird nicht nur durch diese Eigenschaften zum Bild sondern dadurch dass der Betrachter dieses Objekt als losgelöst vom realen Raum wahrnimmt und als Bild „rahmt“. Was Bilder sind,

hängt nicht nur vom Gestalter der Bilder ab, von seinem Können und seinen Motiven, sondern auch vom Betrachter und seinen Fähigkeiten zum „bildnerischen Denken“. Aufgrund seiner Kenntnisse und Erfahrungen vermag er Bildproduktionen angemessen zu „rahmen“: als Kinderzeichnung, als Schülerarbeit im Kunstunterricht oder als Meisterwerk eines „anerkannten“ Künstlers.

Damit die Menschheit Bilder schaffen kann, ist es notwendig, sich von der Unmittelbarkeit des realen Raumes zu lösen. Das gelingt, wenn die Menschen mit ihren Erinnerungen und Vorstellungen zu spielen beginnen und sich in dieser Zeit vom Ernstcharakter der realen Welt nicht mehr unbegrenzt abhängig machen. Mit diesem Maß an Freiheit kann sich eine Gestaltungskraft entwickeln, die in phantasievoller Form Wahrnehmungen, Empfindungen, Vorstellungen zu etwas anderem machen. Der mentale Raum des Menschen materialisiert sich in Bildern und schafft so einen medialen Raum, an dem andere Menschen durch die Betrachtung der Bilder teilhaben können.

„Wie das Bild selbst, so vergegenwärtigt auch die Einbildung etwas Abwesendes, sie operiert mit Nicht-Physischem, nur Vorgestelltem, und so ist das Bild nichts anderes als die nach außen gesetzte Einbildung. Die Darstellung ist die materialisierte Vorstellung.“⁸

Die „Welt der Bilder“ hat im Laufe der menschlichen Entwicklung beeindruckende Fortschritte erlebt. Über Bilder als Kunstwerke zu verschiedenen Drucktechniken bis hin zur Fotografie und ihren Verwendungsmöglichkeiten⁹ erstreckt sich der Entwicklungsprozess medialer Räume. Der Film und das Fernsehen folgten in einem relativ kurzen Zeitraum. Alle diese Entwicklungen wurden flankiert mit Bedenken, Einwänden, Kritiken und einem deutlichen Unbehagen. Dies gilt sowohl für die Bilder¹⁰ als auch für Filme und die Nutzung des Fernsehens. Das Unbehagen steigt in dem Maße, als spielerische Elemente die medialen Produkte bestimmen und deutlich eine „andere Welt“ zum Ausdruck bringen, die den gängigen und bekannten Vorstellungen entgegensteht. Karikaturen, verstörende Bilder, kritische Dokumentationen, satirische Fernsehsendungen waren und sind Reibungspunkte, an denen sich das Unbehagen in besonderer Weise manifestieren lässt.

8 Fuchs, Thomas: Leib und Lebenswelt, Die graue Edition, Zug 2008, S. 203

9 Vgl. den Ausstellungskatalog der Villa Merkel „Wozu Bilder? Gebrauchsweisen der Fotografie; Hrsg. Baur, Andreas u.a. 2013

10 Vgl. Éléa Baucheron und Diane Routex: Skandal Kunst. Zensiert, verboten, geächtet, Prestel Verlag, München 2013

Ein weiterer deutlicher Entwicklungssprung sind die digitalen Spiele und die durch das Internet geschaffenen digitalen Räume. Das vorliegende Buch gibt einen fundierten Einblick in die Entwicklung und den gegenwärtigen Stand dieser Spiele. Auch in Hinblick auf digitale Spiele hat sich ein deutliches Unbehagen entwickelt, das sich nicht nur auf bestimmte Inhalte bezieht, sondern spezifische Formen einer Kulturkritik angenommen hat.

Allen diesen medialen Entwicklungen, von Bildern, Fotografie, Film bis hin zu digitalen Spielen gemeinsam ist, dass neue mediale Räume geschaffen wurden, die als Kontrast zur realen Umwelt, zu dem realen Raum erlebt werden und für die Lernprozesse notwendig sind, um diese Räume angemessen zu verstehen und um mit ihnen wirkungsvoll umgehen zu können. Diese Räume werden als etwas Fremdes, Künstliches erlebt. Sie stehen im Widerspruch zur dem Menschen gegebenen natürlichen Umwelt und lösen damit ein deutliches Unbehagen aus. Dieses unterschwellige Unbehagen wird ausgelöst durch die Vorstellung, dass mediale und virtuelle Räume Schöpfungen des Menschen sind, die im Widerstreit zu Gottes Schöpfung stehen. So gipfeln viele Auseinandersetzungen in der Forderung, sich wieder stärker realen Räumen zuzuwenden und eine Abstinenz gegenüber medialen Einflüssen und virtuellen Aktivitäten zu entwickeln.

Die unterschwelligen, religiös motivierten Vorbehalte gegenüber medialen und virtuellen Entwicklungen beinhalten (unausgesprochen) die Vorstellung einer in sich abgeschlossenen, vollendeten Schöpfung. Dagegen steht die Vorstellung eines Gottes, der durch seine Selbstbeschränkung Raum gibt für die Existenz und Autonomie einer Welt.

„Die Schöpfung war der Akt der absoluten Souveränität, mit dem sie um des Daseins selbstbestimmender Endlichkeit willen einwilligte, nicht länger absolut zu sein – ein Akt also der göttlichen Selbstentäußerung.“¹¹ Die Schöpfung hat Raum gelassen „für das Blinde, Planlose, Zufällige, Unberechenbare, äußerst riskante des Weltabenteuers, kurz, für das gewaltige Wagnis (...)“¹²

Gott gibt dem Menschen also die Freiheit, in Selbstverantwortung die Möglichkeiten, die in der Schöpfung enthalten sind, zu entfalten.

Zu diesen Möglichkeiten gehört es zweifellos auch, dass Menschen mediale und virtuelle Räume entwickelt haben, die zur Entfaltung der menschlichen

11 Jonas, Hans: Gedanken über Gott, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1994, S. 47

12 A.a.O., S. 92

Kultur beigetragen haben und auch weiterhin beitragen. Der Selbstverantwortung zugeordnet ist eine fundamentale Einsicht: Reale Räume sind wesentlicher, unverzichtbarer Bestandteil unsere realen Lebenswelt. Sie sind nicht hintergebar. Insofern entsteht das Erfordernis, sich mit den virtuellen Möglichkeiten und Angeboten auseinander zu setzen, sie zu verstehen und eine „Kultur des Umgangs“ mit ihnen zu entwickeln, die den eigenen Vorstellungen eines „guten Lebens“ entspricht.

Möglichkeiten der Religionspädagogik

Für die Religionspädagogik mag die Einsicht wichtig sein, dass die digitalen Spiele (und auch die virtuellen Spielwelten) Teil der sich entfaltenden Schöpfung sind – mit vielfältigen Möglichkeiten und Grenzen. Hilfe zu geben bei der Suche nach der Selbstverantwortung der Nutzer dieser Spiele könnte ein wichtiges Ziel religionspädagogischer Arbeit sein. Religionspädagogische Initiativen müssten sich dazu aktiv und kritisch mit den Möglichkeiten der digitalen Spiele befassen, das Interesse der Spieler ernst nehmen und Verständnisbrücken zur Lebenssituation der Spieler aufbauen. Das vorliegende Buch gibt dazu vielfältige Anregungen und Denkanstöße.

In den digitalen Spielen spiegeln sich soziale, gesellschaftliche und auch religiöse Thematiken. Im Buch finden die Leserinnen und Leser umfassende Belege dafür, wie sich religiöse Inhalte in zahlreichen digitalen Spielen wiederfinden. Auch hier hätte die Religionspädagogik mögliche Ansatzpunkte, religiöse Thematiken aufzugreifen und zur Lebenssituation der Spieler in Beziehung zu setzen.

Dr. Jürgen Fritz, Prof. (em.) an der TH Köln, Lehrgebiet „komplexe Kommunikation“; Lehr- und Forschungsschwerpunkte: Spieltheorie, Spielpädagogik, Kooperation in Gruppen, Untersuchung virtueller Spielwelten. Jürgen Fritz hat seit Anfang der 1980er Jahre die deutsche Spieleforschung maßgeblich mit begründet und durch Schriften und Forschungen bis zu seinem Ruhestand im Jahr 2011 das Bildschirmspiel als Medium typisiert und die öffentlichen Diskurse maßgeblich geprägt. Im Jahr 1998 gründete er bereits den Forschungsschwerpunkt „Wirkung Virtueller Welten“.

Zum Geleit (Ingo Reuter)

Es geschieht eher selten, dass ein Theologe gebeten wird, ein Geleitwort für ein sozialwissenschaftliches Buch zu schreiben. Insbesondere wenn das Buch ein derartiges Opus magnum darstellt, wie Stefan Piasecki es hier vorlegt, fühlt man sich nicht nur geehrt, hierzu etwas sagen zu dürfen, sondern natürlich auch in besonderem Maße herausgefordert, dem zumindest einigermaßen gerecht zu werden. Dass ich nicht „vom Fach“ bin, wird dadurch weniger problematisch, dass das Buch in interdisziplinärer Weite angelegt ist. Durch einen solchen Forschungsansatz geht der Autor einen erfreulich ungewöhnlichen Weg in den Wissenschaften unserer Tage, die sich zunehmend darauf beschränken, Detailforschungen zu betreiben, die enge Felder einer Einzelwissenschaft erschließen. An ein interdisziplinäres Arbeiten wird nur selten gedacht. Es scheint im Betrieb der wissenschaftlichen Qualifikationen und Präsentationen oft einfach zu risikoreich, Dinge zueinander in Beziehung zu setzen, von denen man, aufgrund der Breite der Forschung, eben nicht alles bis ins Letzte verstehen kann. Damit begibt man sich allerdings leicht der Chance einerseits Forschungen miteinander zu verknüpfen und damit der Segmentierung des Wissens inkompatible Teilbereiche entgegenzuwirken. Zum anderen begibt man sich je enger die Forschungsgebiete gewählt werden, der Aussicht auf eine gesellschaftliche Resonanz wissenschaftlichen Arbeitens, eine Tendenz, die gerade in der Theologie recht stark geworden ist. In den anderen Wissenschaften wird die Theologie ohnehin oftmals kaum zur Kenntnis genommen. Allenfalls lässt sich bei religionsbezogenen Themen ein Austausch z. B. kulturwissenschaftlicher Zugänge mit den Religionswissenschaften feststellen, aber auch der bleibt m. E. eher oberflächlich. Oftmals kommen die Kulturwissenschaften recht gut ohne die Theologie aus. Dies führt allerdings auch dazu, dass die Wahrnehmung von Religion, Christentum und Kirche oberflächlich erfolgt. Das besondere Verdienst der Arbeit von Stefan Piasecki liegt nicht zuletzt darin, sich als Sozialwissenschaftler ausgiebig und nahezu umfassend mit den existierenden theologischen und religionspädagogischen Ansätzen zu Medienwahrnehmung und -analyse auseinandergesetzt zu haben.

Diese Auseinandersetzung erweist sich auf unterschiedlichen Ebenen als ergebnisreich: Zum einen sensibilisiert Piasecki für die Frage nach der Wirkung von Computergames im Blick auf die Entwicklung von Sinnperspektiven Jugendlicher und stellt Theologie und Kirche vor die Aufgabe, an diesen identitätsbildenden Phänomenen nicht länger vorbeizugehen. Denn, so seine Diagnose: Die Beschäftigung von Religionspädagogik, Theologie und Kirche mit Computerspielwelten hinkt erheblich hinterher und reduziert sich zu oft noch auf das Kultivieren bewahrpädagogischer Sorgen oder ein vorschnelles Adaptieren in missionarisch-pädagogischem Interesse.

Piasecki macht sich theologische Zentralbegriffe zunutze, um Spiele in Inhalt und Wirkungsweise zu untersuchen.

Dreierlei scheint hierbei wichtig: Zum einen bieten die Spiele eben jene kleine Transzendenz des Ausbruchs aus dem Alltag, in deren Erfahrung selbst etwas „Erlösendes“ liegt. Wo der Mensch spielt, da ist er Mensch, in jenem Sinne von Menschsein, das sich interesseloser Beschäftigung hingibt. Er entflieht seiner alltäglichen Verzweckung.

Zum zweiten lassen sich in vielen Computerspielen religiöse Vorstellungen, Symbole und Stories (Stories als Hintergrund der Storyline) feststellen, die einer Untersuchung wert sind, wie sie Piasecki auch an einer Vielzahl populärer Computerspiele durchführt. Die Untersuchung religiöser Inhalte lässt Schlüsse darauf zu, was Menschen als „Religiöses“ heute eigentlich gegenwärtig ist, auch wenn die Theologie da an manchen Stellen die Hände über dem Kopf zusammenschlagen mag, was an Ritualen, Göttern und Bekenntnissen dort sich tummelt.

Zum dritten ist das titelgebende Schema von Erlösung und Vernichtung als mythische Struktur theologisch höchst relevant. Die Stories der Games folgen (wie schon der populäre Film) nicht selten einer Struktur, nach der der Spieler zum Erlöser, zum Retter von Menschen oder gar einer Welt werden kann, sei die Bedrohung nun ein Drache oder was auch immer.

Dass zudem religiöse Vorstellungswelten einer Realität erster Ordnung immer stärker auch mit Religionen konkurrieren, die einer fiktiven Realität entnommen sind, wie z. B. der „Jedireligion“, gibt dem Theologen zu denken in Hinsicht auf die Frage, ob Historizität eigentlich für die Zeitgenossen überhaupt noch ein entscheidendes Kriterium für die Tragfähigkeit religiöser Konzepte sein muss. Vielleicht, so mag man spekulieren, wird die nächste Weltreligion ei-

nen noch viel fiktiveren Ursprung haben, als die heutigen großen Religionen, die je zumindest auf einem historischen Kern bestehen. Damit eröffnet sich gleichzeitig der Horizont der Frage nach religiöser Sprache im Allgemeinen. Das religiöse Sprachspiel ist ein anderes als das der exakten Wissenschaft. Die emotionale Bindungskraft des Fiktiven in Medien wie Film oder Computer-games erinnert daran, dass das Gebiet der Religion letztlich das des Sinns ist und nicht der kosmologischen Erklärung.

Stefan Piaseckis Buch eröffnet einen weiten Horizont. Es sollte theologische Beachtung finden, gerade weil es ohne Berührungsängste (und höchst sachkundig) in den Bereich der Theologie einbricht, wo es doch eigentlich sozialwissenschaftlich Computerspiele untersuchen wollte. Oder auch einfach nur, damit auch Theologen jenseits der 40 einmal verstehen, was Jugendliche mit GTA meinen und warum das vielleicht nicht völlig irrelevant sein könnte. Und schließlich: Auch Theologiestudierende können hier lernen, dass Theologie dann bei der Sache ist, wenn sie sich den Lebenswelten der Menschen zuwendet und dort das Religiöse entdeckt und – in Anknüpfung und Widerspruch – zu verstehen und diskutieren beginnt. Offensichtlich lässt sich das von einem Sozialwissenschaftler lernen.

Prof. Dr. Ingo Reuter ist apl. Professor für Religionspädagogik und Praktische Theologie an der Universität Paderborn und setzt sich seit langem mit der Hermeneutik populärer Kultur auseinander. Er unterrichtet an zwei Gymnasien ev. Religion und spielt seit Jahren mit viel Begeisterung und zu wenig Zeit Guild Wars. Zur Zeit schreibt er an einem Buch über „Oberflächen“.

Rhythmus, Abstraktion und Realität (Martin Lorber)

Digitale Spiele entwickelten sich in den letzten Jahren immer mehr zum gesellschaftlich relevanten Massenmedium und nehmen einen bedeutenden Platz innerhalb der Populärkultur und der Alltagsunterhaltung ein. Obwohl natürlich schon die ersten Spiele ein „Kulturgut“ waren, brauchte es lange Jahre bis 2008, bevor der Deutsche Kulturrat sie 2008 in Deutschland offiziell als solche anerkannte. Aktuelle Zahlen des Branchenverbandes Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) untermauern die Relevanz: Laut BIU spielen rund 34 Millionen Deutsche digitale Spiele, dabei wuchs das Durchschnittsalter der deutschen Spielerschaft zuletzt auf 35,5 Jahre. Im Moment deutet alles darauf hin, dass diese Zahlen tendenziell weiter steigen und sich dieser Trend in den nächsten Jahren fortsetzt.

Als narratives Medium spiegeln digitale Spiele, ähnlich wie Bücher oder Filme, stets den Zeitgeist wider, lassen sich von diesem beeinflussen und beeinflussen ihn ihrerseits. Aufgrund ihrer weiten gesellschaftlichen Verbreitung ist es wichtig, Spiele und ihre Wirkung auf das Individuum und die Gesellschaft als Ganzes zu untersuchen. Ein wichtiger Faktor hier: Die Auseinandersetzung mit den Entwicklern von digitalen Spielen und die Analyse ihrer ethischen und moralischen Vorstellungen, ihrer Motivationsfaktoren sowie ihrer persönlichen ideologischen, kulturellen oder religiösen Hintergründe. Schließlich nehmen sie, neben wirtschaftlichen Aspekten, den größten Einfluss auf die Inhalte von digitalen Spielen.

Doch schauen wir erst einmal genauer auf digitale Spiele, ihre Inhalte sowie ihre Mechaniken und die Bedeutung von realen Ideen und Einstellungen für die Narration. Alle Spiele verwenden unterschiedliche Grade an Abstraktion in Bezug zur Realität. *Mensch ärgere dich nicht* beschränkt sich auf eine rudimentäre Repräsentation von Raum – insbesondere der Distanz, die der Spieler zurücklegen muss, um zu gewinnen. *Monopoly* hingegen untermalt das Sammeln von Punkten (Geld) mit der Metaphorik des Immobilienmarktes und kleidet so das Spiel mit der Begrifflichkeit des Kapitalismus. Spielmechaniken wären ohne eine damit verbundene Narration oder einen Bezug zur Realität wie Spielregeln ohne Spielraum.

Ein Videospiel ohne diese Verknüpfungen würde die reine Spielmechanik beziehungsweise den „Feedback-Loop“ offen legen. Feedback-Loops sind ständig wiederkehrende Muster im Spiel, bei denen der Output einer Aktion den weiteren Input positiv oder negativ beeinflusst. Positive Feedback-Loops verstärken den Output immer weiter und tendieren deshalb dazu das Spiel zu destabilisieren und zu beschleunigen. Spielentscheidungen zu Beginn des Spiels verstärken sich selbst immer wieder über die gesamte Spielzeit hinweg. Sogenannte „4X“-Spiele wie *Civilization* basieren auf positiven Feedback-Loops. Schreitet die Zivilisation des Spielers voran, kann dieser schneller Ressourcen generieren, die ihn wiederum schneller voranschreiten und expandieren lassen. Negative Feedback-Loops gibt es zum Beispiel bei *Mario Kart*: Der führende Spieler bekommt schlechtere Power Ups, während seine Verfolger mit besseren Items belohnt werden. So wird das Spiel stabilisiert und die Spieldauer erhöht. Die richtige Balance zwischen positivem und negativem Feedback-Loop zu finden, ist eine der wichtigsten Fähigkeiten eines guten Game Designers.

Ein naheliegendes Beispiel für Spiele, die jedoch reine Spielmechaniken in den Vordergrund stellen, sind sogenannte „Clicker-Games“. Diese Spiele machen die bloße Spielmechanik zum Gegenstand des Spiels mit der Absicht, die Trivialität des modernen Game-Design-Trends des „Fortschrittbalken-Managements“ bloßzustellen. Solche Spiele bieten trotzdem einen gewissen Reiz: Sie sind quasi die reine Form dessen, was dafür verantwortlich ist, den Dopamin-Ausstoß auszulösen. In „richtigen“ Videospielen ist dieser Auslöser nicht direkt auszumachen, sondern unter Schichten von Erzählung und weiteren Spielmechaniken verborgen.

Gerade im AAA-Bereich, in dem wir uns bei Electronic Arts bewegen, wollen Spieler mittlerweile ganzheitliche Erfahrungen machen, die spannenden Gameplay-Mechaniken mit gutem Storytelling verknüpfen. Vor allem bei komplexeren Themen (beispielsweise in Rollen- oder auch Antikriegsspielen) stellt die Verzahnung dieser „Schichten“ eine große Herausforderung für Game Designer dar. Letztendlich besteht hier nämlich meist das Ziel darin, durch das Zusammenwirken all dieser Faktoren eine größtmögliche Immersion zu erzeugen, so dass Spieler am besten gar nicht „wirklich“ realisieren, was sie tatsächlich antreibt.

Denn „Clicker Games“ fühlen sich deshalb oft nicht mehr wie Spiele, sondern wie Ketten von Aufgaben oder auch „Arbeit“ an. Möglichst weit auf die rei-

ne Spielmechanik reduziert sind viele Spiele lediglich ewige „Prozessoptimierungssimulatoren“, wie man es aus Wirtschaftssimulationen kennt. Allerdings sind diese immer in irgendeiner Form von „Szenario“ eingebettet.

Als ein sehr gutes Beispiel für ein grandioses Spiel ohne echte Rahmenhandlung bietet sich das abstrakte Spiel *Tetris* an. *Tetris* gilt als ein absoluter Klassiker in der Videospiegelgeschichte. Es ist ein grafisch relativ schlichtes Spiel, das keine sichtbaren narrativen Aspekte aufweist.

Digitale Spiele können abstrakt, expressiv und erfahrungsbedingt sein. Selbst eine vorhandene Geschichte kann einen untergeordneten Rang einnehmen. Gut vergleichen ließe sich das vielleicht mit Ballett. In Ballettstücken werden zwar Geschichten erzählt, doch in der Regel kommen die Zuschauer nicht wegen der zu Grunde liegenden Geschichte, sondern wegen des Tanzes und der Musik. Die Kenntnis der Handlung kann jedoch die Wahrnehmung und Einordnung des Tanzes und der Musik stark beeinflussen.

Ebenso wie andere Medien (wie Filme oder Bücher) werfen Videospiele nicht selten ethische und moralische Fragen auf, die sich aus dem Sozialisierungsprozess sowie der Herstellungskultur der Spieleentwickler ableiten lassen. Der Zeitgeist tut sein Übriges. Selbstverständlich umfassen digitale Spiele deshalb auch religiöse Dimensionen oder politische Aspekte. Zugute kommt dem Medium hier der zusätzliche Grad an Immersion und Interaktivität, der es den Spielern ermöglicht, selbst politische Aussagen zu treffen oder Handlungen zu begehen. Der spielerische Ansatz bietet Möglichkeiten der Partizipation und der individuellen Veränderung und sorgt deshalb auch für Innovation und Kreativität. Insofern sind spielerische Systeme von digitalen Spielen im Grunde genommen menschlich-soziale Systeme mit all ihren Widersprüchen, Hindernissen und Möglichkeiten.

Ein treffender Beleg hierfür ist der Einzug von Antikriegs-Thematiken in Videospiele. Hier zeigen Videospiele immer deutlicher auf, wie vielfältig die Darstellung von Konflikt und Krieg sein und welche positiven Signale dadurch in der Vermittlung ausgehen können. Spiele eignen sich hervorragend, um Verständnis und Mitgefühl für „fremde“ Perspektiven oder Interessen zu fördern. So ist es für Spieler oft möglich, eine Vermittlerrolle zwischen Konfliktparteien einzunehmen. Man kann den Spieler sowohl zum Opfer als auch zum Täter, zum Aggressor, machen. Empathie kann dementsprechend als Teil der Spielmechanik funktionieren. Spiele befördern auf diese Weise den Austausch

von Informationen, sind weit weniger abstrakt als reiner Text und verknüpfen die Informationen mit Emotionen. Das Wissen vermitteln sie durch das aktive Bewältigen von Aufgaben und Problemen und ermöglichen letztendlich eine intellektuelle Auseinandersetzung – sowohl bezogen auf sich selbst als auch auf die jeweils behandelten Themen.

Dementsprechend hat das Medium digitales Spiel alle Möglichkeiten über den reinen Unterhaltungsaspekt hinaus Wirkung zu entfalten: Sie helfen sich zu informieren, sich zu bilden, Dinge zu hinterfragen, können irritieren und kritisieren. Spiele bieten eine fantastische Art und Weise, um komplexe Systeme erfahrbar zu machen. Sie können so die Rolle von „Kulturbotschaftern“ einnehmen, denn kaum eine Medienbranche ist mittlerweile so global aufgestellt wie die Videospieleindustrie. Digitale Spiele haben das Potential, als Leitmedium unserer digitalen Kultur all diese Aufgaben zu übernehmen – und sollten das meiner Meinung nach tun.

Ohne einen Bezug zur Realität und damit zu den jeweiligen Wertesystemen der Entwickler oder der Spieler blieben alle virtuellen Handlungen abstrakt – wie bei einem eher simpel gehaltenen Kartenspiel. Deshalb ist es wichtig und sinnvoll zu fragen und zu analysieren, wer genau die Erschaffer von Videospielen eigentlich sind. Dazu gehört es in Erfahrung zu bringen, wie sie denken, welche Wertvorstellungen sie haben, was Religion oder eine bestimmte Ideologie für sie bedeutet und wie sie zu ihrer eigenen Arbeit stehen. Das vorliegende Buch gibt Antworten auf diese Fragen und zeigt Mittel und Wege auf, wie sich digitale Spiele in die Religionspädagogik einbeziehen lassen. Darüber hinaus eröffnet es so einen vielversprechenden Diskurs- und Erfahrungsraum als Fundament für die zukünftige Forschung.

Martin Lorber ist PR Director und Jugendschutzbeauftragter bei Electronic Arts, einem Unternehmen, das digitale Spiele entwickelt und vertreibt, sowie Autor des EA Blogs für digitale Spielkultur und Lehrbeauftragter an der Universität zu Köln. Martin Lorber beschäftigt sich vornehmlich mit kulturellen, gesellschaftlichen und politischen Fragen im Zusammenhang mit digitalen Spielen sowie mit dem Jugendmedienschutz. Er ist Mitbegründer der europäischen Konferenz über digitale Spiele „Clash of Realities“, die seit 2006 an der Technischen Hochschule Köln stattfindet.

1. Einleitung

Videospiele gelten als gewaltverherrlichend, zumindest aber als gewaltverharmlosend, und werden ebenso mit dem Nachlassen von schulischen Leistungen wie auch Schulmassakern in Verbindung gebracht. In der öffentlichen Diskussion erscheinen sie als Medium mit Gefährdungspotenzial, in dem sich gerade junge Menschen verlieren können. Der Computer- und Videospielemarkt gilt als modern, Spiele wurden auf Smartphones zu ständigen Begleitern und erreichbar für alle möglichen Zielgruppen.

In der Berichterstattung über Computer- und Videospiele sind also vor allem zwei grundsätzlich eher ungleiche Nachrichtenschemata dominierend:

1) Videospiele werden *einerseits* für die Verrohung der Sitten als auch eine um sich greifende Gewaltbereitschaft unter Jugendlichen verantwortlich gemacht, die sich auf furchtbarste Art in international auftretenden Schulmassakern zeigt.¹³

2) Videospiele sind *andererseits* ein wachsender Markt, der an Umsatz und Gewinn mittlerweile die Filmwirtschaft übertroffen hat.¹⁴

Ein neueres Phänomen ist hingegen, dass Computer- und Videospielen auch von in der Vergangenheit ablehnenden Medien nun doch positive Effekte zugeschrieben werden: Spiele machten „klug“¹⁵ oder sogar „schlau“.

Gleichzeitig wachsen soziale Netzwerke als technikgestützte Sozialisationsinkubatoren, werden immer neue Teile des Lebens „e-kommerzialisiert“ und greifen Verfahren und Problemlösungsmechanismen, die im Rahmen von und für Videospiele entwickelt wurden, über in die reale Welt; hier wird neuerdings vom Prozess der „Gamification“ gesprochen – auch Lernumgebungen werden mit spielerischen Elementen angereichert, um Motivation und Leistung zu fördern.¹⁶

13 „Killerspiele fördern Gewaltbereitschaft“: http://www.focus.de/familie/kinderspiele/medien/killerspiele-foerdern-gewaltbereitschaft-jugendliche_id_2128646.html, 17.7.2014; „Computerspiele nach Winnenden: Alltagskultur statt Killerspielverbot“: <http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/computerspiele-nach-winnenden-alltagskultur-statt-killerspielverbot-a-682890.html>, 17.7.2014

14 Bodmer, Marc: „Die Game-Industrie erobert Hollywood“, BILANZ – August 2004, S. 56 ff.

15 „Spielen macht klug“, Titel von DER SPIEGEL 3 / 2014; „Computerspiele: Gehirntraining mit dem Shooter“: <http://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/computerspiele-gehirntraining-mit-dem-shooter-a-333935.html>, 17.7.2014

16 Piasecki, Stefan: Education, „Pointsification“, Empowerment? A critical view on the use of gamification in educational contexts. In: Ebner, Martin / Sad, Nihad (Ed.): Hand-