

wurde, obgleich es die Heldenreise ebenfalls thematisiert, aber wesentlich vertiefter die Grundlagen etwa von „Initiation“ und „Mythos“ behandelt. Auch auf das umfangreiche Werk des Religionswissenschaftlers und Mythenforschers Mircea Eliade rekurriert Walden nicht; Mythen, Schöpfungsmythen und mystische Bilder sind nicht zuletzt auch in der Postmoderne noch Marksteine für Sinnbilder. Dadurch wäre die faktengesättigte und umfangreiche Arbeit zwar abermals erweitert, aber auch reicher geworden.

Wünschenswert wäre auch gewesen, wenn sich konkretere didaktische Handreichungen angeschlossen hätten. Der Autor prägt zwar den Begriff der „Hollywoodpädagogik“ (S. 356) zur Beschreibung der Didaktik der Heldenreise im Blockbusterfilm, aber den einen oder anderen Hinweis nochmal mit einem Praxisbeispiel zu konkretisieren, hätte aktive Pädagoginnen und Pädagogen sicher unterstützt.

Stefan Piasecki, Kassel



Sandra Bischoff / Andreas Büsch / Gunter Geiger / Lothar Harles / Peter Holnick (Hg.): *Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020*. Opladen / Berlin / Toronto: Budrich Verlag 2015, 165 Seiten, 19,90 Euro.

Die Zeiten ändern sich: Wurden vor nicht langer Zeit Computer- und Videospiele argwöhnisch und kritisch beobachtet, erhalten heute junge Entwicklerfirmen Wirtschaftsförderung und ihre Produktionen werden – als Kulturgut anerkannt – mit Preisen ausgezeichnet. Spieldiskurse überspringen die Grenzen ihres Mediums und werden zu Filmen, Comics und Büchern – andersherum gilt dasselbe.

„Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020“ ist der Ergebnisband einer Fachtagung im Mai 2014 und bietet in elf Beiträgen sowie einem Geleit- und Vorwort einen Überblick über wesentliche Aspekte des deutschen Computerspiel-

diskurses. Interessant ist eine ausgeprägte katholische Handschrift vieler Autorinnen und Autoren, was den Band auch aus religionspädagogischer Sicht interessant macht.

Andreas Büsch führt ein mit Grundbetrachtungen zu Formen des Spiels und dessen Wesen und deckt auch Devianzformen ab wie Spielesucht oder den Vorwurf, Computer- und Videospiele seien gewalterzeugend oder machen aggressiv (S. 28ff.). Gleich mehrere Erklärungsansätze werden mit Kunczik (2006)

belegt – eine nach wie vor solide Quelle, wobei jedoch neuere und spezialisiertere Ansätze nicht uninteressant gewesen wären. Trotzdem erlaubt diese Aufzählung gute Einstiege in die Thematik. Der Beitrag endet mit Ausführungen zum pädagogischen Wert von Computerspielen (S. 32ff.): Mit Serious Games werden Spiele vorgestellt, bei denen ein didaktischer Nutzen überwiegt, sowie bislang wenig untersuchte Phänomene wie Let's Play oder Creative Gaming-Ansätze, bei denen bewusst die herrschenden Spielregeln gebrochen und Sujets und Settings verfremdet werden.

Vor Stereotypen in der Betrachtung interaktiver Medien warnen auch Elson/Breuer. Sie decken den Widerspruch auf zwischen Rhetorik und Forschungsstand (S. 57) und verweisen auf die wenig erfreuliche Neigung, Medien allgemein und Computerspielen im Besonderen eine (zu?) hohe Relevanz für gesellschaftliche Gewaltphänomene zuzuweisen.

Einen Überblick über ethische Betrachtungsmöglichkeiten nimmt Alexander Filipović vor. Insbesondere moralische Herausforderungen sind es, die Fragen von Gut und Böse begleiten (S. 71ff.). Er verweist auf die Besonderheit, dass Spannung und langanhaltende Faszination, die Spiele verbreiten können und müssen, von Fachleuten als Qualitätskriterium, von Eltern und Pädagogen aber als Problem angesehen werden (ebd.). Ein wichtiger Teil des öffentlichen Diskurses über Computerspiele entlarvt er mit der Beobachtung, dass häufig geradlinig von Spieldaten und -vermittlungsformen auf Nutzerreaktionen geschlossen werden, wie dies im Rahmen etwa der Filmanalyse heute wohl niemand mehr ernsthaft formulieren würde. Filipović thematisiert in seinem Beitrag auch die Versuche, Computerspiele ideologisch zu verwenden (S.72) sowie als Überwachungs- und Ausspähwerkzeug zu instrumentalisieren (S. 73). Da Computerspiele als „interaktive Kunst“ eingeschätzt werden können (S. 78), fordert er ein interdisziplinäres Forschungsfeld „zwischen Medienwissenschaften, cultural studies, game studies und kulturwissenschaftlich grundgelegter Medien- und Kommunikationswissenschaft“ (ebd.) – dem ist nachdrücklich beizupflichten! In die Literaturliste hätte Petra Grimms und Rafael Capertos Bändchen über Computerspiele als „Neue Herausforderungen für die Ethik“ und Ian Bogots „Persuasive Games“ noch gut gepasst, der sich dezidiert mit propagandistischen Spielen beschäftigt.

Von besonderem Interesse sind auch die selten thematisierten Betrachtungen von Tobias Miller und Anne Sauer (S. 93ff.)

über Spielerlebnissen fern stehende Erwachsenenmilieus oder die Verknüpfung politischer Bildung mit dem Medium Computerspiel und Möglichkeiten für aktive Projektarbeit (S. 98 ff.).

Der Frage, ob und inwiefern Computerspiele in der Schule einsetzbar sind, gehen Claudia Philipp und Judith Hoffmeier nach (S. 117 ff.). Sie verweisen auf die verschiedenen Kompetenzen, die durch Computerspiele vermittelt oder gestärkt werden könnten. Dies tun sie allerdings, wie sie selbst einräumen, „ohne konkrete Beispiele“ zu nennen (S. 122). Schade!

Thomas Podhostnik berichtet über ein Workshopkonzept, mittels dessen Lehrende sich mit dem Medium vertraut machen können (S. 129 ff.). Michael Winklmann geht der „Freundschaft“ von Spiel und Theologie nach (S. 135 ff.). Wie schon in früheren Aufsätzen von ihm vermag er auch hier wieder religionspädagogische und spielpädagogische Ansätze anschaulich und anregend zu verknüpfen.

Das Lektorat hätte an einigen Stellen auf Dopplungen und Redundanzen aufmerksam machen können. Gewisse Standardbegriffe und -aussagen etwa zum pädagogischen Gehalt von Spielen oder gewissen Vorurteilen ihnen gegenüber wiederholen sich. Dies gilt auch für einige Begrifflichkeiten wie Gamification oder Serious Games, die leider mehrfach vorgestellt werden.

Die an diesem Bändchen summarisch zu leistende Kritik ist gleichzeitig sein größter Vorzug. Keiner der Artikel geht wirklich in die Tiefe, wichtige Themen werden kurSORisch durchschritten – bisweilen durcheinander. Manche der aufgezählten Computerspiele stellen eher Spartenprodukte dar („The Binding of Isaac“ bei Winklmann), während andererseits wesentlich erfolg- und einflussreichere Titel wie „Assassin’s Creed“ einer Erwähnung harren. Nämliches gilt für die medienethischen Ausführungen bei Büsch oder Filipović, denen ein Bezug zu den moralischen Dilemmata in „Spec Ops – The Line“ oder „Heavy Rain“ und auch eines „Beyond Two Souls“ gut getan hätten.

Der Band leistet einen sehr guten Einstieg und Überblick über die Bandbreite und Vielfalt des Themenfeldes Computer- und Videospiel. Jeder der Aufsätze bietet Impulse und Anregungen zum Weiterdenken und -forschen. So gesehen kann das Buch allen empfohlen werden, die allzu populärwissenschaftlichen und „alarmistischen“ (S. 57) Darstellungen entfliehen und einen lesbaren und nachvollziehbaren Einstieg in dieses Feld der Medienwissenschaften versuchen wollen.

Stefan Piasecki, Kassel