

Welcome to the Games

Ethisches Handeln in der virtuellen Realität.

Von Renate Hackel-de Latour

Im Spiel verraten wir, wes Geistes Kind wir sind“, war die Ansicht des römischen Epikers Ovid. Bereits vor 2000 Jahren war das vielfältige Wechselspiel zwischen Spiel und Spielern Thema. Anders als damals treffen sich die Spieler_innen heute vorwiegend im virtuellen Raum. 93 Prozent aller Kinder und Jugendlichen im Alter von 10 bis 18 Jahren spielen laut der 2014 veröffentlichten Bitkom-Studie „Kinder und Jugend 3.0“ Computer- und Videospiele.

Seit Jahren führen Titel der beiden Genres Rollenspiele und Ego-Shooter, die als „Killerspiele“ im Visier der Computerspielkritiker stehen, die Verkaufscharts an. Umso relevanter ist in diesem Kontext die Frage, ob über Computerspiele ethisch-moralische Werte vermittelt werden können. Gerade die Adoleszenz ist der Lebensabschnitt, in dem sich ein gefestigtes Wertesystem entwickelt. In der Forschung sind die ethischen Implikationen des Computerspielens noch wenig berücksichtigt. Den Auftakt zum Schwerpunktthema „Game over“ macht Jeffrey Wimmer, Deutschlands erster Professor für Computerspiele in den Sozialwissenschaften an der TU Ilmenau. Können den Spieler_innen über das Computerspiel und die darin vorgegebenen Rollen und Handlungsstränge gutes und tugendhaftes Verhalten vermittelt sowie ethische Reflexion gefördert werden? Wimmer skizziert und problematisiert die Besonderheiten von moralischen Dilemmata, die innerhalb des Spielkontexts Anwendung finden. Die Forschungslücke, die der Autor am Ende seines Beitrages moniert, nämlich die ethische Verantwortung von Spieleentwicklern, greift Stefan Piasecki, Professor für Handlungsfelder der Sozialen Arbeit an der CVJM-Hochschule in Kassel, in seinem Beitrag auf. Er legt hier die Ergebnisse seiner 2012 an der Berliner Games Academy durchgeführten Befragung zu den weltanschaulichen Ansichten und der religiösen Haltung von Spieleentwicklern dar und beschäftigt sich zudem mit vielfältigen religiösen Elementen in Videospielen.

Eine intensive Debatte über Computerspiele brandet immer dann wieder massiv auf, wenn aufgrund eines Gewaltaktes u. a. in der Folge von School-Shootings beim Täter intensives Com-

Dr. Renate Hackel-de Latour ist Akademische Direktorin am Studiengang Journalistik der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt und Redakteurin von Communicatio Socialis.

puterspielen einschlägiger Ego-Shooter-Games bekannt wird. In den Hintergrund rücken in dieser Phase der Medienberichterstattung mit einfachen linearen Schlussfolgerungen bereits vorliegende differenzierte Ergebnisse aus der Wirkungsforschung: Denn potentielle Wirkungen von Computerspielen werden vor allem von der individuellen Lebensbiographie beeinflusst. Melanie Verhovnik bietet einen Überblick über die zahlreichen Einzelstudien zur Mediengewalt. Ihr Beitrag fasst den derzeitigen Forschungsstand zusammen, liefert einen Überblick über Computer- und Videospielinhalte, deren Nutzung und ökonomische Bedeutung, und stellt darüber hinaus Theorien zur Wirkung von Mediengewalt sowie empirische Ergebnisse vor. Auch in dieser Ausgabe bildet ein Interview den Abschluss des Schwerpunktes: Der Spieleentwickler Florian Stadlbauer, Gründer und Geschäftsführer der Deck13 Interactive GmbH, einem Entwicklerstudio für Computer- und Videospiele, spricht über den Nutzen und die Potentiale von Computerspielen, das darin vermittelte moralische Handeln und berichtet, wie ein gutes Serious Game aussieht.

Der zweite große Schwerpunkt des Heftes gilt einem bislang wenig beachteten Forschungsfeld: der Kommunikation im Kloster. Themen sind das Sprechen mit Gott, die nonverbale und verbale Kommunikation im Orden sowie die Kommunikation mit der Welt zum Beispiel über die Musik oder über digitale Medien. Barbara Müller, Professorin für Kirchengeschichte am Fachbereich Evangelische Theologie der Universität Hamburg, wollte wissen, wie Menschen, die sich bewusst für ein asketisches Leben entschieden haben, mit modernen Kommunikationsmitteln umgehen. Sie richtete einen Fragebogen an alle deutschsprachigen benediktinischen Klöster, um mehr über den Gebrauch digitaler Medien bei den Ordensleuten zu erfahren. Die dem Zisterzienserorden angehörende Schwester Cora Kufner gibt Einblicke in eine Welt der Stille, des Schweigens, in die neben der Kommunikation zwischen den Zeilen, durch Verhalten, Zeichen und Mimik auch moderne Kommunikationsmittel einbezogen sind. Mit einem kurzen Beitrag zu Manfred Rühls Beschäftigung mit dem organisierten Schweigen und Reden geht unser Herausgeber Alexander Filipović auf das Kloster in der kommunikationswissenschaftlichen Theoriebildung ein. Das Vermischte kommt wie überall zum Schluss hier mit einem Beitrag zur allgemeinen Bedeutung der Musik in der christlichen Liturgie sowie zur geistlichen Pop-Prominenz mit einer wachsenden Fangemeinde auf allen Medienkanälen.