

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](http://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

<b>Vom Unbehagen an digitalen Spielen (Jürgen Fritz)</b>	<b>13</b>
<b>Zum Geleit (Ingo Reuter)</b>	<b>21</b>
<b>Rhythmus, Abstraktion und Realität (Martin Lorber)</b>	<b>25</b>
<b>1. Einleitung</b>	<b>29</b>
<b>1.1 Hinführung zum Thema</b>	<b>33</b>
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
<b>1.2 Geisteswissenschaftliche Verortung der Thematik</b>	<b>66</b>
<b>1.3 Relevanz für Religionspädagogik, Kommunikations- und Sozialwissenschaften</b>	<b>71</b>
<b>1.4 Medienpädagogische Erwägungen</b>	<b>78</b>
<b>1.5 Überblick über den Aufbau des Buches</b>	<b>86</b>
<b>2. Thematische Klärung 1: Videospiele</b>	<b>87</b>
<b>2.1 Begriffliche Klärung „Bildschirmunterhaltung“</b>	<b>91</b>
<b>2.2 Geschichte der Videospiele</b>	<b>100</b>
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
<b>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</b>	<b>141</b>

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
<b>2.4 Moderne Ansätze der Game Studies: Game Based Learning, „Gamification“, „Serious Gaming“ und andere</b>	<b>188</b>
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
<b>2.5 Zusammenfassung und Bewertung</b>	<b>214</b>
<b>3. Thematische Klärung 2: Zur Wirkung und Bedeutung von Videospielen</b>	<b>221</b>
<b>3.1 Konsum und Propaganda: Videospiele im Werbeeinsatz – Beispiele</b>	<b>224</b>
<b>3.2 Bildsprache und Ikonologie</b>	<b>235</b>
<b>3.3 Storytelling und interaktives Erleben</b>	<b>247</b>
<b>3.4 Mensch fühlt Maschine: Spielen so echt wie nie zuvor</b>	<b>264</b>
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

<b>3.5 Zur Wirkung von Videospiele:</b>	
<b>Erkenntnisse des Forschungsfeldes der Game Studies</b>	<b>338</b>
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 Alltagsleben	421
<b>3.6 Zusammenfassung</b>	<b>430</b>
<b>4. Thematische Klärung 3:</b>	
<b>Religion</b>	<b>435</b>
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
<b>5. Thematische Klärung 4:</b>	
<b>Religion und Videospiele – Bezüge und Wechselwirkungen</b>	<b>481</b>
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
<b>5.3 Zusammenfassung und Würdigung</b>	<b>572</b>
<b>6. Videospiele in religionspädagogischer Perspektive</b>	<b>583</b>
<b>6.1 Religiöse Mediensozialisation – Erkenntnisse und Befunde als religionspädagogische Herausforderung</b>	<b>589</b>
6.1.1 Der Ansatz einer <i>medienweltorientierten Religionspädagogik (MWR)</i>	602
6.1.2 Mediengeprägtes Handeln und Denken	606
6.1.3 Sozialisierungserfahrungen sind Medienerfahrungen	611
<b>6.2 Populäre Medienkultur in theologisch-religionspädagogischer Perspektive</b>	<b>620</b>
<b>6.3 Populäre Videospieldkultur in (medien-) pädagogischer Perspektive</b>	<b>632</b>
<b>6.4 Computer in der religionspädagogischen Forschung</b>	<b>643</b>
<b>6.5 Videospiele in der religionspädagogischen Forschung</b>	<b>649</b>
<b>6.6 Zusammenfassung: Religion als Spielelement?!</b>	<b>661</b>
<b>7. Diskussion der Ergebnisse im theologisch-religionspädagogischen Kontext</b>	<b>675</b>
7.1 Videospiele fördern ein funktionales Religionsverständnis	676
7.2 Gesellschaftlich-konfessionelle Bedeutungszusammenhänge	679

<b>8. Literaturverzeichnis</b>	<b>691</b>
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

