Stefan Piasecki



CREDERE ET LUDERE

Computer- und Videospiele aus religionspädagogischer Perspektive

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

Tectum

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wissenschaftliche Beiträge aus dem Tectum Verlag

Reihe Medienwissenschaften

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 Videospiel – 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.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 *Game Studies* 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 Videospiel 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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 *Game Studies* 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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 Videospielen 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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 *medienweltorientierten Religionspädagogik (MWR)* 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 Videospielkultur 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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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**

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 zusagen:

> „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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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,

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 Verwendungsmöglichkeiten[9] 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 Bilder[10] 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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 hintergehbar. 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".

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 zu 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.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 Computergames 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“.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 Up's, 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-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 Videospielgeschichte. 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

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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 Videospielindustrie. 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.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

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-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Über Videospiele zu argumentieren bedeutet nun also nicht mehr lediglich über Handelswaren zu sprechen, die man in Elektronikmärkten kaufen kann, sondern sich vor allem Gedanken zu machen über ein globales Kulturphänomen, welches den Alltag in vielfältiger Form immer weiter durchdringt. Dieser Alltag ist jedoch immer der Alltag von Menschen, die ihn vor dem Hintergrund ihrer Hoffnungen und Ängste, ihrer Verwundbarkeit, Entwicklungsfähigkeit und nicht zuletzt auch *Endlichkeit* definieren, gestalten und leben.

Leben kann heute bedeuten, sichtbar für andere oder auch unsichtbar zu agieren, bspw. in sozialen Netzwerken. Kann heißen, alles oder auch nichts von sich preiszugeben, kann informative Selbstkontrolle oder multimediale Transparenz bedeuten. Für die Pädagogik, die Theologie und die Religionspädagogik, in Schulen und Kirchengemeinden, stellt sich außerdem angesichts zurückgehender Teilnehmerzahlen die Frage: Wo sind die Leute? Denn anscheinend sind sie nicht mehr dort, wo man sie erwartet, wo sie erwartet wurden, wo sie früher einmal *waren*. Und *wenn* sie dann schon anwesend sind – was tun sie mit ihren Smartphones die ganze Zeit? Vor ähnlichen Herausforderungen stehen die Psychologie, Kommunikationswissenschaften und Sozialwissenschaften. Wie verändert der Umgang in sozialen Netzwerken und die Vermittlung und Aufnahme von Information aus virtuellen Quellen das Denken, den Alltag, das soziale Leben? Welche Auswirkungen haben sie auf Arbeit, Lernen, den Umgang mit Bekannten und Nachbarn – oder Fremden und Hilfebedürftigen?

Mit Helga Theunert ist daher festzustellen, dass die Fähigkeit, Medien zu begreifen und zu handhaben, sie kritisch zu reflektieren und kreativ mit ihnen umzugehen, beständig neue Anforderungen an medienkompetentes Handeln stellt und sowohl pädagogische wie auch sozialwissenschaftliche Ansätze beeinflusst.[17]

Hängt also die „Welt am Draht", wie schon der Science-Fiction-Film von Rainer-Werner Fassbinder aus dem Jahr 1973 suggerierte oder *spricht* die Welt durch Drähte miteinander? Welche Welten sind das, wie viele Welten? Wer *lebt* oder *existiert* dort und wie? Existieren heißt aber auch *glauben.* Aufgrund von Vermutungen und Hoffnungen und vor dem Hintergrund von Ängs-

book of Research on Digital Tools for Seamless Learning, Hershey / PA 2017, S. 93-119

17 Theunert, Helga: Jugendmedienschutz und Medienkompetenz: Kongruenz, Koexistenz, Konkurrenz, in: Dörken-Kucharz, Thomas: Medienkompetenz. Zauberformel oder Leerformel des Jugendmedienschutzes?, Baden-Baden 2008, S. 35-46

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ten werden Lebensentscheidungen getroffen. Wer bedient diese existenziellen Fragen heute? Sind es noch immer die Kirchen, Lehrer, Gewerkschaften – gar die Politik?

Religion jedenfalls, so scheint mit Gräb feststellbar zu sein, zeigt sich heute nicht nur in Kirchen, sondern auch anderswo[18] – wohl ebenso, wie hinzuzufügen wäre, wie heute so gut wie jede Ware nicht mehr in einem spezialisierten Kaufhaus, sondern meistens überall und ganz sicher im Internet gekauft werden kann.

Vermittelt sich Religion gar in und mit den Medien? Man vermutet Religion selbstverständlich zunächst in spezifisch religiösen Filmen mit missionarischem Charakter oder Bibelverfilmungen. Ansonsten erkennt man auch aus säkularer Sicht religiöse Dienstpersonen (Pfarrer) und Riten (Hochzeit) in Medienproduktionen wieder. Religion erscheint so im Film, „insoweit sie alltäglich"[19] ist. Diese Wahrnehmung bezieht sich hier oftmals auf eine „manifeste Ebene" – erkannt wird, was sichtbar ist, weniger was subtil ist. Das hängt nach Breuer damit zusammen, dass von vielen Zuschauern Religion auf „Sonderbereiche des Lebens" eingeengt wird (wo man betet, singt etc.).[20] Religion hat aber vor allem mit den „großen Fragen" zu tun[21] – und das sind nicht nur die Themen des Films sondern *auch* jene des Videospiels. Beobachter sind hier angesichts des religiösen Gehaltes mancher Medienproduktionen häufig überrascht. Diese Überraschung, diese Unvorbereitetheit gegenüber religiösen Facetten in Alltagsmedien gibt einen wichtigen Hinweis für die Relevanz dieses Buches:

> „Hier zeigt sich, dass nicht nur zur Deutung traditioneller Kunst und Architektur eine Art religiöser Alphabetisierung dringend notwendig ist, sondern auch die Wahrnehmung und Interpretation populärkultureller Erzeugnisse der Gegenwart eine religiöse Grundbildung erfordert."[22]

18 Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 18

19 Breuer, Thomas: „Broken Silence". Mit Filmen religiöse Wahrnehmungs- und Sprachfähigkeit schulen. Ein Praxisbericht, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 178

20 A.a.O., S. 179

21 Ebd.

22 A.a.O., S. 180

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Kultur ist auf Erinnerung, Tradierung, Rückbezug und Transformation angewiesen. Nord konstatiert, dass Erinnerungskulturen zentrale Bestandteile von Glaubenspraxis seien, die so gut wie untrennbar auch mit Orten, Räumen und Gebäuden verbunden sind, die im Sinne einer „Erinnerungsarbeit" auch einen „zentralen Bestandteil christlicher Glaubenserfahrung" berühren. Mit dem von ihr genannten Beispiel virtualisierter zerstörter Synagogen, die zur Verstärkung der emotionalen und visuellen Eindrücke mittels effektvoller und in Filmen eingesetzter Software in Szene gesetzt werden[23], wird die Ausgangslage für die her angestellten Überlegungen deutlich:

Software und Technik *können dazu beitragen,* Religion vermittelbar, sichtbar und spürbar zu machen. Also kann gefragt werden: Geschieht dies auch in Computer- und Videospielen? Wenn ja, wie?

Diese Fragen haben auch eine medienpädagogische Tiefe: Technologie oder Inhalte, Narration wie auch Darstellungen, sind profund zu diskutieren. Mit Blick auf die Nutzenden und Anwendenden, die *Spielenden*, muss es aber vor allem um die Vermittlung von Reflexionskompetenz gehen. Hier sind Pädagoginnen und Pädagogen aller Fachbereiche angesprochen. Angesichts der existierenden und rasant zunehmenden Vielfalt von produzierten Inhalten und Vermittlungsstationen (TV, Kino, Radio, Internet, Mobile Endgeräte wie Mobiltelefone, Tablet-PCs etc.) kann die Kompetenz, auswählen, bewerten und verarbeiten zu können, nur folgerichtig als „Schlüsselkompetenz des 21. Jh." bezeichnet werden.[24] Die reine Fähigkeit, ein Medium zu bedienen, erscheint hier kaum ausreichend; vielmehr ist die Fähigkeit zur Medienkritik nach Niesyto unabdingbar auch für weitere Kompetenzbereiche wie Medienentwicklung und -sozialisation.[25]

Dieses Buch will zur Kommunikation zwischen unterschiedlichen und bislang getrennt voneinander agierenden Disziplinen beitragen, indem es nach Religion und Weltanschauungen in Videospielen fragt. Die einzelnen Fach-

23 Nord, Ilona: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008, S. 14 ff.

24 Wiedemann bezeichnet die „Kulturtechnik ‚Film verstehen'" als ebenso bedeutsam wie die „Kulturtechnik ‚Lesen'" – für digital / interaktiv und virtuelle Inhalte muss dies daher m.A. ebenso gelten. Er fragt sogar, ob „Bildkompetenz" nicht mittlerweile wichtiger geworden ist als Lesekompetenz. Wiedemann, Dieter: Kino, in: Sander, Uwe / von Gross, Friederike / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008, S. 391

25 Niesyto, Horst: Medienkritik, in: a.a.O., S. 130

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

disziplinen von Theologie über Kommunikationswissenschaften, Pädagogik/Religionspädagogik, Sozialwissenschaften und die noch recht jungen *Game Studies* haben gerade in den vergangenen zehn Jahren viel geleistet, um mediale Phänomene und ihre Auswirkungen auf die Gesellschaft zu untersuchen; manche Diskurse scheinen sich indessen hierüber verselbstständigt zu haben.

Mit diesem Buch werden also aus religionspädagogischer und sozialwissenschaftlicher Sicht unter Berücksichtigung auch von Aspekten der Medientheorie relevante Fragen thematisiert in der Hoffnung, die einzelnen Fachdiskurse auf neue oder angrenzende Themenfelder hinzuweisen und anschlussfähig zu machen. Wie Menschen Medien rezipieren, welche Auswirkungen sich dabei zeigen, wie sich dadurch ihr Leben und Verhalten verändert, welche Lebensformen im realen und virtuellen Sozialraum sich entwickeln oder absterben und wie diese Lebensräume geprägt werden und wie sie *zurück prägen* erscheint als Aufgabe mit interdisziplinärer Stoßrichtung. Theologie, Sozialwissenschaften, Pädagogik, Psychologie und die junge Wissenschaft der *Game Studies* können hoffentlich miteinander ins Gespräch kommen.

1.1 Hinführung zum Thema

Für wen wird dieses Buch primär nützlich sein? Zunächst für Religions- und Medienpädagogen sowie Medien- und Kommunikationswissenschaftler, aber auch Anwender und Interessierte der Sozial- und nicht zuletzt der Politikwissenschaften, deren Ideologiekritik Videospiele bislang ebenfalls zu wenig beachtet hat, obwohl doch Videospiele als boomender Markt geeignet sind, um „*the logic of a political system through procedural representation*"[26] zu kodifizieren. Zu häufig werden immer noch jugendkulturelle Erzeugnisse beispielsweise im Film als profan diskreditiert und erhalten in institutionalisierten Bildungsprozessen keinen oder nur einen marginalen Raum zugewiesen, obwohl sie längst zur sozialen Umwelt von Lernenden gehören und teilweise bisherige wertvermittelnde Instanzen ersetzt haben.[27]

Dadurch sind sie dann aber auch als Transportmittel von Ideologien bedeutend und anzuerkennen. Denn so, wie wir in einem „optischen Zeitalter" („*(...) das zwanzigste Jahrhundert glaubt an das Auge – und man kann es da-*

26 Bogost, Ian: Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames, Cambridge / MA 2007, S. 75

27 Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015, S. 14

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

her das optische Zeitalter nennen."[28]) leben und menschliche Vorstellungen, Hoffnungen und Träume massenmedial induziert und vermittelt werden, so ist doch feststellbar, dass Bedeutungsinhalte noch immer durch kulturell tradierte Symbolzusammenhänge verbreitet werden, zu denen gerade auch religiöse Symbole der jüdisch-christlichen Traditionen gehören. Dies schließt die Nutzung dieser Symbole zu einer negativierenden (oder auch nur religionskritischen) Darstellung ein und verdeutlicht, dass Religion *und* Pädagogik auch in der Medienarbeit und -analyse mit Handlungsfäden und -prozessen konfrontiert werden, die nach wie vor traditioneller Symboldeutung und Didaktik verhaftet sind.[29] Die phänomenologischen Gehalte von Symbolen müssen (und können) ernst genommen werden![30]

Wenn im Film (oder im Videospiel) eine Person sich in eine Moschee rettet oder durch eine Kirche hindurch flüchtet, weiß der Zuschauer sogleich um die Bedeutung dieses Schauplatzes – ebenso dann, wenn ein solcher Ort eben nicht ein Ort der Rettung sondern der eines Verbrechens ist. Diese Bedeutungszusammenhänge sind nicht angeboren, sondern vermittelt – in vielen Fällen auch durch Medien. Selbst die EKD-Handreichung „Kirche und Jugend" von 2010 vertritt nun die Position, dass Kirche jugendliche Kommunikationskulturen achten und sie sich von der Theologie Jugendlicher inspirieren lassen solle, zu der auch „mediale Räume" gehörten, die bisherigen Mitteln der Verkündigung beigestellt werden sollen.[31]

Dass Religion allerdings *auch* „Bilderreligion"[32] ist, erscheint aber einer nach wie vor sehr schriftorientierten Theologie bisweilen schwer nahezubringen. Buschmann und Böhm fordern hier sogar für eine „Lebenswelt-orientierte

28 Pawek, Karl: Das optische Zeitalter. Grundzüge einer neuen Epoche, Olten 1963, S. 15

29 Gutmanns Ausführungen zur „faktischen Macht von Symbolen und Ritualen", die wahrzunehmen sind und im Unterricht in „hilfreiche innere Bilder" (S. 177) konvertiert werden sollen, erscheint auch im Kontext von Videospielen – wie auch für Popsongs – tragfähig: Gutmann, Hans-Martin: Der Herr der Heerscharen, die Prinzessin der Herzen und der König der Löwen. Religion lehren zwischen Kirche, Schule und populärer Kultur, Gütersloh 1998, S. 176

30 A.a.O., S. 104 ff. – erläutert wird hier die Symbolik in populären Jugendthemen wie Sauriern, Batman, Dracula

31 EKD (Hrsg.): Kirche und Jugend. Lebenslagen, Begegnungsfelder, Perspektiven. Eine Handreichung des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD), Gütersloh 2010, S. 78 ff., hier S. 79

32 Albrecht, Horst: Religion der Massenmedien, Stuttgart 1993, S. 144

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Religionsdidaktik" eine weniger *archaisierende*, denn vielmehr *massenmediale* Symboldidaktik.[33]

Tatsächlich: Religionspädagogik, die sich der Vermittlung religiösen Wissens verpflichtet sieht, muss um Funktion und Möglichkeiten der digitalen Arbeits- und Unterhaltungswerkzeuge wissen. Theologische Inhalte stehen in direkter Konkurrenz um Sendekanäle und Aufmerksamkeit mit anderen Inhalten, die teilweise gängiger sind (gerade bei einer jüngeren Zielgruppe) und medial eindeutiger und widerspruchsloser vermittelt werden können. Allerdings geht Albrecht, von Buschmann und Böhm zitiert, noch einen deutlichen Schritt weiter, denn er unterstreicht ja eben, dass die massenmediale Religionssymbolik „Welten entfernt von den klar geordneten Vorstellungen der monotheistischen Religionen"[34] sei. Eine Auseinandersetzung dieser mit massenmedial transportierten Symbolen und ihrer häufig blasphemischen Aufladung (gerade in der Werbung oder der „Satire") sei daher wichtig und notwendig – „*Scharmützel bleiben wohl unvermeidlich*".[35]

Kübler konstatiert:

> „Denn der Gebrauch, die Nutzung, die Wahrnehmung und Aneignung, kurz: die Rezeption von Medien – als subjektive Voraussetzung für Medienwirkungen – ist in die sozialen und psychischen Interaktionen eingebunden, in denen Menschen leben, und diese erweisen sich als umso dichter und einflussreicher, je intensiver die Medienrezeption in den Alltag integriert ist, ja diesen oftmals weitgehend bestimmen, je stärker – wie heute formuliert wird – Alltag und Lebensweise medialisiert sind und je häufiger und selbstverständlicher Medien im Verbund, gewissermaßen als konvergentes und konsentiertes Kontinuum sozialen Lebens, genutzt werden."[36]

Nicht zuletzt wendet sich die Arbeit an Spieleentwickler selbst. Sie erhalten hierdurch möglicherweise einen neuen Blick auf ihre eigene Arbeit und werden religiös, philosophisch, ethisch-moralisch, politisch und insgesamt weltanschaulich sensibilisiert und sprachfähig.

33 Böhm, Uwe / Buschmann, Gerd: Popmusik – Religion – Unterricht. Modelle und Materialien zur Didaktik von Popularkultur, Münster 2000, S. 19

34 Albrecht, Horst: Religion der Massenmedien, Stuttgart 1993, S. 143

35 A.a.O., S. 140 – siehe auch „Kommerzialisierung von Religion", a.a.O., S. 138 ff.

36 Kübler, Hans-Dieter: Medienwirkungen versus Mediensozialisation, in: Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010, S. 19

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Nationale und internationale Märkte, Spielgenres und Spielervorlieben sind schon in der Vergangenheit äußerst vielfältig gewesen. Für die Zukunft wird sich die Lage hinsichtlich der Durchdringung immer weiterer Lebensbereiche durch interaktive und individualisierte wie sozialisierte Technologien noch verkomplizieren. Es gibt demnach weder einen goldenen Weg der Theoriebildung noch eine annähernd zu behauptende Vollständigkeit.

Anlehnend an Kübler muss also versucht werden, sich von den Positionen von Rezipienten und Produzenten zu lösen und eine übergeordnete Perspektive zu schaffen, um *„allzu statische, isolierte und unilineare Annahmen (wie sie lange für die Medienwirkungsforschung vorherrschend waren)"*[37] zu überwinden und *„dynamische, multifaktorielle und interaktionistische Ansätze fokussieren"* zu können.

Im Verlauf der nachfolgenden Argumentation werden immer wieder Computer- und Videospiele aus dem „Grand Theft Auto"-Franchise genannt und behandelt. Dies geschieht deshalb, weil diese seit 1997 bestehende Spieleserie hinsichtlich ihrer Spieltiefe und der Möglichkeiten genreprägend war und ist, sehr breit rezipiert wurde und vor allem sehr leicht zu beschaffen ist, um sie selbst in Augenschein zu nehmen. Die Spiele dieser Serie begründeten das Prinzip des „open world gaming"; Spieler konnten hier, wo die „Offenheit des Raums zum Prinzip"[38] erhoben worden war, sich frei bewegen, ohne zunächst auf (sichtbare und spürbare) Grenzen der Spielwelt zu stoßen. Sie konnten einer Missionslinie folgen, mussten das aber nicht. Sie konnten mit dem Auto eine Straße befahren, konnten aber auch aussteigen und querfeldein laufen. Dies war zwar schon andernorts versucht worden („Black & White" (Lionhead, 2001), „Metro-Police" (Virtual X-citement, 1998), „Black Ice, White Noise" (Kelp Entertainment, 1995 – unveröffentlicht für die Atari Jaguar Spielkonsole)), bis dahin aber aufgrund technischer Limitierungen (Speicherplatz, mangelnde Geschwindigkeit von Prozessor und Grafikkarten) häufig wenig überzeugend umgesetzt. Spiele der GTA-Reihe gibt es auf nahezu jedem Spiel-

37 Kübler, Hans-Dieter: Medienwirkungen versus Mediensozialisation, in: Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010, S. 28

38 Gunzenhäuser, Randi: Die amerikanischen digitalen Medien: Cybertheorien und Computerspiele, in: Decker, Christof: Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika, Bielefeld 2010, S. 335

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

konsolen- oder Computersystem. Spielesequenzen lassen sich auch sehr gut auf herkömmlichen Videoportalen im Internet begutachten.

Diese „open world"-Spiele bieten heute eine der faszinierendsten Möglichkeiten, sich langwierig mit einem Spiel zu beschäftigen, welches seine eigentlichen Details und Geheimnisse erst nach und nach enthüllt.

1.1.1 Inhaltliche Übersicht anhand zentraler Begriffe

Um die vielfältigen Facetten der Thematik anschaulich einzuführen und anschließend vertieft zu behandeln, sind zunächst einige Begriffe und Sachverhalte zu definieren, die es erlauben, Computer- und Videospiele als Unterhaltungs-, Kultur- und auch als Wirtschaftsfaktor zu verstehen und ihren Beitrag zur individuellen Sozialisation zu begreifen – wie dies auch für Filme als Kulturräume und Sozialisationsbestandteile gelten darf.[39] Bevor in **Kap. 1.5** ein Überblick über die inhaltlichen Hauptfelder des Buches erfolgt und vor der im Nachgang folgenden detaillierteren Betrachtung sollen zunächst oberflächlich zentrale Aspekte behandelt werden:

- Videospiele: Was umschreibt der schillernde Begriff des Computer- und Videospiels? Wo sind Abgrenzungen und Definitionen vorzunehmen?
- Arbeit, Freizeit, Kommunikation, Sozialisation: Welches Gewicht besitzen „Interaktionsmedien" für die Sozialisation von Menschen, wie beeinflussen sie das Freizeitverhalten, wie wirken sie sich auf gesellschaftliches und ehrenamtliches Engagement aus und was bedeuten sie für die interpersonale Kommunikation?
- Gesellschaft, Moral, Spiel und *Kampf*: Was spielen Menschen, warum spielen Menschen überhaupt und welche Verbindungen gibt es vom (möglicherweise erholsamen) Unterhaltungsspiel zum (vielleicht ernsthafteren) spielerischen Probehandeln? Welche religiösen Bezüge lassen sich möglicherweise finden?
- Spiel und Gewalt: Riten, Stammes- und Mannesehren, Leibesübungen sind Vorgänge mit Unterhaltungs-, Übungs- und Probehandelscharakter, die wenig gemein haben mit reinen Gewaltexzessen, wie

39 Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015, S. 14

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sie bspw. im Rahmen von Fußballspielen immer wieder berichtet werden. Und doch geraten unterschiedliche Ebenen und Bedeutungen von Spiel, Gewalt und Freizeit im Rahmen medialer Berichterstattung dann zusammen, wenn ihnen etwa bei Reaktionsspielen gewaltfördernder oder -haltiger Einfluss nachgesagt wird

- Spiel und Emotion: Computer- und Videospiele sind nicht bloß reine Unterhaltungsprodukte oder eine Form digitaler Kunst, sondern vor allem ein Markt. Für sie gilt grundsätzlich, was auch der Filmindustrie oder der Musikindustrie nachgesagt wird: sie erschaffen einen schönen Schein, für dessen Zugang Geld zu entrichten ist. Videospiele werden produziert, um sie zu verkaufen. Sie binden das Interesse der Konsumenten über Wochen, sie beeinflussen und regen die Fantasie an. Sie wirken demnach emotional und haben dadurch Einfluss auf das Wohlbefinden von Menschen
- Wissenschaftstheoretische Verortung: Das Buch bewegt sich inhaltlich im Schnittmengenbereich von Game Studies, Sozialwissenschaften und der (Religions-) Pädagogik. Welche inhaltlichen Brücken lassen sich erkennen, welche Traditionslinien freilegen, Parallelen herstellen und wie aus Sicht der Religionspädagogik eine Begründung gestalten für das Interesse an einem Thema, das diese mit den sehr internationalen und modernen *Game Studies* in Berührung bringt?

1.1.2 *Game Studies* als Wissenschaft

Bei dem bereits mehrfach verwendeten Begriff der „Game Studies" oder „Video Game Studies" handelt es sich um den Versuch der akademisierten Betrachtung dessen, was Videospiele sind, was sie vermögen und wie sie entstehen in einem interdisziplinären und neuen Forschungsgebiet. Die „Game Studies" befinden sich grundsätzlich in der Schnittmenge von Informations- und Kommunikationstechnologien, Medien und Informatik. Eine detaillierte Betrachtung weitet die Einzelbezüge jedoch sehr schnell noch weiter aus und pädagogische, wirtschaftliche, technologische, sozial- und kulturwissenschaftliche sowie medien- und kommunikationswissenschaftliche Perspektiven werden sichtbar.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

„Game Studies" verbinden eine Vielzahl zutragender Fachbereiche und Einzeldisziplinen, da Videospiele

- marktwirtschaftlich projektierte Konsumprodukte sind (Ökonomie)
- kreativer Überlegungen bedürfen hinsichtlich der grafischen Ausgestaltung (Kunst)
- aufgrund der Notwendigkeit der Interaktion mit Nutzern verschiedenartiger Interfaces bedürfen (Verhaltensforschung)
- auf unterschiedlichen Märkten für verschiedene Zielgrupen und Milieus erstellt werden (Kulturwissenschaften / Cultural Studies)
- Erzählstrukturen und narrative Handlungsprozesse bieten (Literaturforschung)
- sowohl Phänomene von Aggression wie auch menschliches Lernen unterstützen können (Psychologie)
- zunächst mit Verfahren der Medienpsychologie und Medienwirkungsforschung analysiert wurden, mittlerweile jedoch eine Anzahl eigenständiger Verfahren und Untersuchungen existiert, die ihrerseits zurückwirken auf traditionelle Disziplinen der Medien- und Kommunikationsforschung
- Themen und Sujets bedienen und erzeugen, die als Filme und Bücher oder Hörspiele erfolgreich sind oder sein können
- Menschenwerk sind und ihre Erschaffer zunehmend ein Betätigungsfeld für Biographen werden[40]
- Inhalte mit immer stärkeren realweltlichen Bezügen bieten. So werden sie zur Betrachtungsfläche von Politik- und Sozialwissenschaften und auch die Philosophie
- grafisch und im Verhalten von Spielfiguren biologische Värgänge zeigen und bspw. Verletzungen darstellen, die sowohl in klassischen Ac-

40 z.B.: Slater, Robert: Portraits in Silicon, Cambridge / MA 1989; Wolf, Mark J. P. (Hrsg.): Encyclopedia of video games. The culture, technology, and art of gaming. Volume 1, Santa Barbara / CA 2013; Kushner, David: Masters of Doom – How two Guys created an Empire and transformed Popculture, New York 2004; Magdans, Frank: Game Generations – Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden, Marburg 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

tionspielen wie auch in Simulationen oder Lehrsoftware konkreter Expertise bedürfen (Medizin)

- aufgrund ihrer sich verstärkenden Anbindung an soziale Netzwerke und Mehrspielerplattformen soziale Phänomene erzeugen und befördern und sowohl Gruppenbildungs- wie auch Ausschlusseffekte zu beobachten sind (Soziologie)
- letztlich handwerklich programmierte Produkte sind und ihre Daten empirisch ausgewertet sowie erneut in die Programme eingespeist werden und dadurch zum Teil selbstlernende Systeme entstehen (Computer Sciences / Artificial Intelligence)
- Teil der Zivilisationsgeschichte sind und ihr erheblicher Einfluss auf zeitgenössische technische und kulturelle Entwicklungen nicht hoch genug eingeschätzt werden kann (Geschichtswissenschaft / Jüngere Geschichte / Kunstgeschichte)
- zunehmend auch in therapeutischen und Bildungskontexten eingesetzt werden – entweder direkt durch dezidierte Angebote oder indirekt dadurch, dass Spielelemente, Motivationsgeneratoren, Belohnungseffekte etc. in anderen Zusammenhängen verwendet werden, um Zielgruppen einzubinden, Zuspruch und Anteilnahme zu fördern und die angestrebte Wirkung zu verstärken (Pädagogik / Didaktik)

Die Liste gibt nicht nur einen groben Überblick über die Vielzahl von Schnittmengen der Game Studies mit anderen wissenschaftlichen Bereichen – sie werden an den unterschiedlichsten Stellen dieser Arbeit portraitiert und mit Literatur belegt – andere Kontexte werden im weiteren Verlauf entwickelt; sie gibt also vor allem Auskunft darüber, wie ausdifferenziert Videospiele zu betrachten sind, ist jedoch nicht vollständig. Bogost hat auf die Möglichkeit propagandistischer Einwirkung auf Spielende hingewiesen („Persuasive Games"). Nicht zuletzt diese Spur lässt auch weltanschauliche Fragen in den Vordergrund rücken. Hinzuzufügen ist demnach, dass Videospiele auch

- weltanschauliche Fragen aufwerfen und religiöse Themen präsentieren und dadurch sowohl (inter-) religiöses Verständnis wie auch Missverständnisse und sogar extremistische Positionen verbreiten können. Diese Faktoren wären von Seiten der Theologie, Religionspädagogik oder auch der Extremismusforschung zu bearbeiten

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Neueste Verfahren und Technologien brachten und bringen ihrerseits kontinuierlich weitere Begriffe hervor, von denen einer der der bereits behandelten „Augmented Reality" ist – reale Wahrnehmungen werden von virtuell verfügbaren Informationen bereichert und „blenden" sich ein in ein Gesamtrealität, die einander zu bedingen beginnt.

1.1.1.1 Videospiele und ihre Akzeptanz

Kultur, Religion und Videospiel – mannigfach und vor allem in interkulturellen Kontexten differenziert zu definierende Begriffe mit je eigenen Traditionen treffen auf ein technisches Medium, das sich sowohl technologisch wie auch in seiner gesellschaftlich / zivilisatorischen Bedeutung in den letzten 50 Jahren erheblich entwickelt und verändert hat.

Es ist daher vordringlich zu klären, was überhaupt gemeint ist, wenn über Videospiele gesprochen wird. Spiele, die auf (Heim-) Computern oder dezidierten Spielekonsolen gespielt werden können, lassen sich in unterschiedliche Kategorien einteilen.

Grob zu unterscheiden sind hier Actionspiele / Reaktionsspiele, Strategiespiele, Adventures / Abenteuerspiele und Rollenspiele, Simulationen, Sportspiele, aber auch Lern- und Werbespiele und natürlich die besonders kritisierten Ego-Shooter / Vernichtungsspiele[41]. Eine genauere Definition wird in **Kap. 2.4.6** gegeben, vorab soll jedoch schon der Terminus des *Videospiels* als

> Wirkungskomplex einer bildschirmgestützten Aktions- / Reaktions-Mensch / Maschine-Interaktion und als Serie sich daraus ergebender Handlungsprozesse vor non-realem Hintergrund vorgestellt werden.

Ein Videospiel ist also die Art von Spiel, bei der wesentliche Informationszusammenhänge und Handlungsbegründungen auf der Basis von auf Bildschirmen verfügbar gemachten Daten erfolgen. Der Hintergrund ist hierbei nicht real. Damit werden dann zusätzlich Simulationen oder auch ernsthafte Spielabsichten erfasst. Das Kriterium der „Unterhaltung" kann gegeben sein, muss aber nicht der einzige Grund für Spieler sein, sich mit ihnen zu beschäftigen.

Gerade Videospiele machen den technischen Fortschritt im Bereich der visuellen und virtuellen Mensch-Maschine-Interaktion anschaulich. Strategiespie-

41 Übersichtlich zur kategorialen Einordnung: http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/, 12.12.2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

le und Simulationen für Heimcomputer bieten heute bereits einen Umfang, den vor zehn Jahren mancher Militärrechner nicht erreicht hätte[42]. Ernsthafte ebenso wie fiktive Themen können hier in einer großen Handlungsbreite dargestellt und miterlebt werden.

Etwas anders verhält es sich mit Lernspielen. Jeder größere Schulbuchverlag hat heute eigene Lernspiele im Programm oder bereitet solche vor[43]. Jene wurden oft genug zusammen mit pädagogischen Autoren entwickelt. Neben dezidierten *Lernspielen* zählt Tulodziecki eine Reihe von weiteren Lernangeboten zu „computerbasierten Lehrangeboten".[44] Hierzu gehören Lehrprogramme, Übungs- und Quizprogramme, Offene Lehrsysteme, Datenbestände, Gestaltungs- und Erzeugungswerkzeuge digitaler Art, Experimentier- und Simulations- sowie Kommunikations- und Kooperationsumgebungen.

Während aber die Spieleindustrie für erfolgreiche Produktionen teilweise mehrere Millionen Dollar oder Euro aufwendet (und viel Zeit und Geld in das zielgruppenorientierte Produkttesting investiert), muss es im Bereich der Lernsoftware häufig der Anspruch sein, der zu genügen hat[45] und der (gemeinsam mit den Eltern) gegen die Konkurrenz internationaler Unterhaltungs-Blockbuster bestehen muss.[46] Die Resultate dieser Unternehmungen erscheinen oft bemüht und wenig zielgruppengerecht; es dominieren pädagogischer Anspruch und funktionelle Haptik, produziert und entwickelt von Menschen, die dem Medium wenig entsprechen und es innerlich vielleicht sogar ablehnen.[47] So greifen aber die eigentlichen jugendlichen Nutzer dann

42 So wird ein Netzwerk von 16 Playstation 3 Spielekonsolen in einem Projekt der Universitäten von Alabama (Huntsville) und Massachusetts (Dartmouth) zur Berechnung der Schwerkraft sich vereinigender schwarzer Löcher genutzt: http://gravity.phy.umassd.edu/ps3.html, 24.11.2012

43 z.B. Ravensburger Online: http://www.ravensburger-onlinespielewelt.de/start/index.html, 5.2.2013

44 Tulodziecki, Gerhard: Mögliche Felder der Zusammenarbeit zwischen Medienpädagogik und Religionspädagogik aus medienpädagogischer Sicht, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 24 f.

45 Bei Malo, Diener und Hambach etwas despektierlich aber berechtigt „Lightweight Game Development" genannt: Malo, Steffen / Diener, Holger / Hambach, Sybille: Spielend lernen in Alltag und Beruf, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009, S. 25

46 Zu den positiven Effekten von Lernspielen: Lee, Kwan Min / Peng, Wie: What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature, in: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Hrsg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences, Mahwah / NJ 2006, S. 336 ff.

47 Waltemathe führt dies anschaulich und stellvertretend für viele andere „Lernspiele" am Beispiel der CD-ROM „Religiopolis" des Schulbuchverlags Klett aus: Waltema-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

doch lieber zu dem, was in der Schule oder „im Netz" (stellvertretend für Medien als außerschulischem Lernort[48]) aktuell angesagt ist.

Werbespiele wiederum nehmen einen Markt ein, der sich im Zuge der Ausbreitung von Heimcomputern entwickelt hat. Hier geht es darum, die eigene Werbebotschaft in ein möglichst gutes Spiel zu packen und jenes breiten Nutzergruppen zugänglich zu machen[49]. Stark im Kommen sind auch interaktive Werbebotschaften in kommerziellen Spielen (wie etwa Bannerwerbung in Sportspielen).

Ein Grundkonflikt in der Akzeptanz von Unterhaltungsformen ergab sich in vergangenen öffentlichen Debatten häufig aus der Gefährdung der Trennung der Sphären „Arbeit" und „Freizeit". Während das, was auch als „Privat" galt, spätestens im Zuge der Konfessionalisierung zunehmend unter Beobachtung stand, war auch schon zuvor alles, was die wirtschaftliche Eigenständigkeit eines Menschen zu gefährden schien (und ihn daher möglicherweise zu einem Problem für die Gesellschaft werden ließ) Gegenstand von Kritik. Golf wurde so 1457 in Schottland verboten, als junge Männer sich mehr dafür interessierten als für den Waffendienst oder die gesellschaftlich bedeutende Jagd[50]. Zu Zeiten der Prohibition wurden in den USA „Pinball Machines" verboten, die als gefährlich eingestuft wurden[51] oder durften nur eingeschränkt aufgestellt werden[52]. Politiker[53] zerschlugen demonstrativ und öffentlichkeitswirksam Spieltische, um keinen Zweifel an ihrer Entschlossenheit und einer notwen-

---

the, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 210 ff.

48 Grethlein erkennt die Lernorte Medien, Schule und Gemeinde als „formal gleichberechtigt" an: „Vor allem der Lernort „Medien", aber auch die Familie bedürfen eingehenderen religionspädagogischen Interesses, nicht zuletzt auch für eine angemessene Gestaltung schulischen Unterrichts." Grethlein, Christian: Religionspädagogik, Berlin 1998, S. vi

49 Siehe hierzu: Platform Status Report – Game Advertising 2010: http://www.iab.net/media/file/IAB-Games-PSR-Update_0913.pdf, 17.1.2013

50 Kossow, Annette: Schottland, Dormagen 2008, S. 485

51 Amüsant dargestellt im Kontext auch anderer jugendkultureller Phänomene: Cross, Gary: The Cute and the Cool. Wondrous Innocence and Modern American Children's Culture, New York 2004, S. 169 f.

52 Zum Beispiel nur außerhalb eines bestimmten Radius' um Bildungseinrichtungen herum: „Kansas City Council Passes Ordinance Regulating Games": The Billboard, Ausgabe 1.8.1942, S. 61 (alte Ausgaben des Magazines sind abrufbar unter: http://books.google.de/books?id=KgwEAAAAMBAJ&hl=de&source=gbs_navlinks_s, 5.5.2013)

53 Wie New Yorks Bügermeister Fiorello LaGuardia 1942 (siehe Bild): http://www.theatlantic.com/politics/archive/2013/01/the-mayor-who-took-a-sledgehammer-to-nycs-pinball-machines/267309/, 5.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

digen Einstufung der Unterhaltungsmedien als Gefährdung der öffentlichen Sicherheit aufkommen zu lassen[54]. Die Markierung von Mitteln der Unterhaltung als gefährlich und ihr politischer Umgang bzw. ihre physikalische Vernichtung hat sich bis heute erhalten: Zerstört wurden und werden Bücher, Spieltische, Filme, Tonträger und Videospiele von Monarchien, Demokratien, Diktaturen und religiösen Extremisten, die aus dem Unterhaltungsmedium als Manifestation des Weltwillens anderer eine Gefahr für ihre eigene Weltsicht und ihren Weltentwurf entnehmen.

Gefährlich aus politischer Sicht erscheinen häufig neben den expliziten vor allem die impliziten Botschaften und Formen der imaginierten Realisation von Weltansicht – dies vereint vor diesem Hintergrund sämtliche genannten Medien in ihrer Unterschiedlichkeit.

Das Bewusstsein, einer dichten und möglicherweise alternativen Realität angehören und in dieser wirken zu können, übertrug sich von Videospielern auch auf andere Bereiche. Videospiele erlaubten durch ihre optische Nähe zur Fernsehunterhaltung als etablierter Unterhaltungsform, durch ihre Fähigkeit zur Weitergabe epischer Narration, durch die Einbindung von Tönen, Geräuschen und Musik und nicht zuletzt durch die persönliche Mitwirkung (wenn auch in den gegebenen Grenzen des Mediums, die durch die Technologie und das Spieldesign abgesteckt waren) eine bis dahin nicht gekannte Erlebensdimension mit einer Vereinigung virtueller und physischer Prozesse („Immersionstiefe") (siehe auch **Kap. 2.3.10** und **3.4**), die bis heute beständig erweitert wurde und über die bislang bekannten *Stances* eines Spielers hinausführen.[55]

54 Freeth, Nick: Made in America. From Levi's to Barbie to Google – 200 All-American-Products, St. Paul / MN 2005, S. 216

55 „Stances" umschreiben Beobachtungs- und Erfahrungsdimensionen mit den Begriffen „Actor Stance" (man ist der Charakter und sieht und erlebt wie dieser), „Author Stance" (man befindet sich quasi extern hinter dem Charakter mit einem Weltwissen um die aktuelle Lage) und „Director Stance" (man hat die unmittelbare Erlebensdimension verlassen und befindet sich in der strategischen Lage Planungen und Entscheidungen treffen zu können). Hierzu auch: http://bankuei.wordpress.com/2011/08/31/stances-101/, 5.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

1.1.1.2 Arbeit, Freizeit, Kommunikation, Sozialisation

Videospiele – ob auf dem Computer oder auf Konsolen gespielt, sind heute zu plattformübergreifenden Erfahrungswelten geworden: Unterhaltung ist *ein* Aspekt des Mediums. Sozialität, Rollenwechsel, Teil einer Geschichte zu sein und die Inkorporierung von neuen Erfahrungen, die Verarbeitung von Lerneffekten aller Art, sind hinzugetreten und stellen Videospiele heute als Erweiterung der realen Lebenswelt dar.

Vielleicht ist es die Komplexität dieser Realwelt, die Menschen interessiert und sie den Wunsch verspüren lässt, sich *spielerisch* damit auseinanderzusetzen?

In Weltensimulationen und sog. „God-Games" können Spieler sich mit allen Aspekten einer Spielwelt beschäftigen, können die Geschicke ihrer Bewohner lenken und sie sowohl gut wie auch böse behandeln. Menschen sind im Spiel sowohl kreativer Gott wie auch Diktator – die Grenzen zwischen beiden verschwimmen, denn auch ein widerspruchsfreier und mit Allmacht ausgestatteter Diktator kann in seinen Handlungen durchaus kreativ sein; wenn auch nicht unbedingt zum Wohle der Bewohner des Landes, die ihm ausgeliefert sind. God Games oder Weltensimulationen haben große Ähnlichkeit mit Echtzeitstrategiespielen und Simulationen:

> „The world lies in front of the gamer, to be ruled by the click of a mouse-button."[56]

Moderne Computer- und Videospiele sind von hoher Komplexität und erlauben eine große Bandbreite unterschiedlicher Interaktionsmuster, die wiederum Fragen aufwerfen:

Was denkt der Mensch, worüber spricht er, was bewegt ihn? Warum handelt er wie er handelt? Welche Handlungs*alternativen* hat er? Welche nutzt er, warum andere nicht? Handlungsoptionen und -aktivitäten waren und sind immer auch Teil der gesellschaftlichen Realität, vor deren Hintergrund sie sich formulieren, diskutieren und auch *verändern* lassen. Mit der Verlagerung größerer Teile menschlicher Kommunikation von der direkten *face-to-face* hin zur *virtuellen* Kommunikation haben sich wesentliche Bezüge verlagert, die auch Einfluss nehmen auf die Sozialisation von Menschen und ihr *Verhalten in Gesellschaft* insgesamt.

56 Bosman, Frank G.: Playing God – On God and Game, in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 07 (2015), Heidelberg 2015, S. 185

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die sozial kleinräumig wirksamen Multiplikatoren der Vor-Internet-Zeit (Kirche, Schule, Lokalpolitik, lokale Medien, Leserbriefe, Flüsterpropaganda etc.) wurden zunehmend ersetzt durch technisch beförderte Kommunikation, die mittelbar global wirkt und ebenso globale Einflüsse zurückspielt. Auch private Angelegenheiten und Überzeugungen werden öffentlich, global, *medial*. Meinungen ebenso wie Produkte wirken von außen zentral in persönliche Lebenswelten hinein. Kommunikation, Diskurs und Kultur (*Philosophie*) prägen nach traditioneller Ansicht den Geist einer Gesellschaft[57], die sich in der Nachkriegs-Bundesrepublik entlang bestehender „Säulen" (re-) konstituiert, entwickelt und erneuert hat; zu diesen „Säulen" gehören Ethik, Religion wie auch politisch-gesellschaftliche Aushandlungsprozesse, perpetuiert durch Medien als Nachrichtenverbreiter und -verstärker[58].

Jedoch: Wenn religiöse und ethische Auffassungen nach wie vor die Grundlagen einer Gesellschaft und ihrer inhärenten Kämpfe[59] prägen, wo sind diese heute dann festzustellen? Wo sind aktuell die Orte des religiös-kulturellen-gesellschaftlichen (und politischen) Diskurses? Den Kirchen, deren Gemeinden zusammengelegt und deren Angebote ausgedünnt werden, wird abnehmende integrierende Kraft nachgesagt, aber auch Gewerkschaften klagen über Mitgliederschwund und einbrechende Besucherzahlen selbst bei Großveranstaltungen wie dem 1. Mai. Ratssitzungen und öffentliche Beratungen werden kaum noch von Bürgern besucht. Diese werden ihrerseits umrahmt und umarmt von Erlebnismedien, die Teilhabe und Information vermitteln und versprechen.

Die traditionellen lokal und lebensweltlich wirksamen Sozialisationsinstanzen *dachten* und *agierten langsam* und weitgehend auf Basis geteilter tradierter Auffassungen, die sie berechtigt voraussetzen konnten. Wahrnehmbar war dabei stets auch die Rolle der Kirchen – nicht allein hinsichtlich der Verkündigung, sondern vor allem als sichtbare und ansprechbare Hilfs- und Kommunikationsinstanzen. Kurz: Der Mensch war *eingebettet* in weitgehend sicht- und durchaus anfassbare (be*greif*bare!) Einflussfaktoren.

57 Comte, Auguste: Rede über den Geist des Positivismus, Hamburg 1994, S. 80

58 Sarcinelli, Ulrich (Hrsg.): Politikvermittlung und Demokratie in der Mediengesellschaft, Bonn 1998, S. 11 ff.

59 Pierre Bourdieu beschrieb das „religiöse Feld" analog zu seinem Kapitalsortenansatz als Ringen um Macht und gesellschaftlichen Einfluss unter Adressierung von Mehrheitsverhältnissen zur Durchsetzung religiöser Deutungsmonopole und von Geltungsansprüchen, dargestellt in: Gabriel, Karl / Reuter, Hans-Richard (Hrsg.): Religion und Gesellschaft, Paderborn 2004, S. 28 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

War in den vergangenen Jahrhunderten grundsätzlich von einer bestehenden und durch religiöse Traditionen gestützten gesellschaftlichen Schnittmenge geteilter Grundauffassungen auszugehen und herrschte weitgehende Übereinstimmung hinsichtlich moralischer Ziele und Werte, selbst wenn sie mit der offiziellen Lehrmeinung der Kirchen wenig gemein hatten, so fand sie doch in den Geistlichen und Gemeinden vor Ort Boden und Grundlage für Resonanz, Zustimmung und Widerspruch – mithin Diskurskomponenten, die eine individuelle religiöse Entwicklung begleiten, steuern und erweitern konnten und die in den gesellschaftlichen Nahraum ausstrahlten. Kirchen waren wichtige weltanschauliche und moralische Impulsgeber und kommunikative Mittler auch von Themen überlokaler Bedeutung (Friedensbewegung, 3. Welt Arbeit etc.)[60]. Gilt dies heute noch? Welches sind heute die Orte religiöser / gesellschaftlicher / kultureller Vermittlung und individueller Selbstversicherung, wenn Gottesdienst und Gemeindeleben ihre gesellschaftliche Bedeutung zunehmend einbüßen und die auch sehr weltlichen Beweggründe für den Kirchenbesuch (Sehen und Gesehen werden, handeln und aushandeln von Alltagsthemen, Konflikten, Geschäften) oder die Aktivität in der Gemeinde ausbleiben oder in die Virtualität verlegt werden? Hinsichtlich nachwachsender Generationen muss zudem angemerkt werden, dass es heute schon Schülern ein Leichtes ist, sich durch Abwahl von Fächern wie Religion oder Ethik bzw. durch bloße Enthaltsamkeit in Teilnahmefächern wesentlichen Themen und Inhalten zu entziehen, die jedoch wertvolle aber anstrengende und evtl. unangenehme Fragen und Impulse für die eigene Identitätsarbeit bereithalten könnten.

Mit der historischen Entwicklung des die Arbeitswelt nunmehr dominierenden Dienstleistungssektors, der allgemeinen technischen Entwicklung, der zunehmenden *freien Zeit* einerseits und der *Entgrenzung* von Arbeits- und Freizeit andererseits sowie der durch Globalisierung und kultureller, ethnischer und politischer Diversifizierung geprägten Gesellschaft erhält die Frage, wer oder was die Sozialisation eines Menschen beeinflusst und wie nachhaltig dies ist, ein neues Gewicht. Zunehmend ersetzt offenkundig eine medial

60 Enns, Fernando / Twardowski, Stephan von: Ehre sei Gott – und Friede auf Erden. Das Ringen der Gemeinschaft der Kirchen um friedensethische Positionen, in: Link, Hans-Georg / Müller-Fahrenholz, Geiko (Hrsg.): Hoffnungswege – Wegweisende Impulse des Ökumenischen Rates der Kirchen aus sechs Jahrzehnten, Frankfurt 2008, S. 348 ff., hier S. 372 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

unterstützte oder vermittelte Selbstsozialisation den die Persönlichkeit entwickelnden Umgang mit *Peer* oder Familie.

Aber: Ist das ein Problem? Fehlt etwas, wenn es nicht Familien oder der Religionsunterricht (oder die Gemeinde) sind, die jungen Menschen die *Basics* gesellschaftlichen Lebens vermitteln? Hickethier jedenfalls entsagt einem plakativen Kulturpessimismus und verdeutlicht, dass Kultur (und ebenso Religion) ihrerseits nicht von Medien getrennt werden dürfte, denn als solche (Bilder, körperliche Handlungen, Sprache, Schrift, Töne und Musik) wurde sie ja seit jeher vermittelt. Die Medialisierung alleine kann deshalb nicht ursächlich für kulturellen oder weltanschaulichen Wandel (bzw. Degression) sein, da sie ja ihrerseits selbst „bereits auf mediale Konstrukte und Vorgänge" trifft.[61]

Kann, soll oder darf man die Frage nach dem Gewicht von Religion für die Gesellschaft alleine an eine Organisation wie eine Kirche als konfessionellen Vertreter, an einen Ort wie einen Gemeinderaum und einen Punkt im Zeitenlauf einer Woche wie einen Gottesdienst knüpfen? Diese Frage ist für sich bereits beantwortet[62]: Für immer mehr Menschen hat die *persönliche* Religiosität zunehmend weniger mit *organisierter* Religiosität gemein – in dieser Beobachtung enthalten ist bereits die Erkenntnis, dass eine *gemeindeferne* Religiosität nicht notwendig gleichzusetzen ist mit einer fortschreitenden individuellen Entfremdung von Religion insgesamt. Die traditionell kirchlich geprägte Sicht sagt „Säkularisierung", meint aber häufig „Rückzug und Verdrängung christlicher Religiosität". Hierdurch wird sie aber unempfänglich für die eindeutige Zunahme religiöser „Wortmeldungen" seitens anderer Religionen, die ihrerseits mit ihrem Wunsch nach Beachtung ihrer Vorschriften und Riten religiöse Fragen in den Raum der Alltagsdiskurse tragen (Kleider- und Speisevorschriften, getrennter Schwimmunterricht, Rolle und Bedeutung religiöser Unterweisung etc.). Zwar bleiben nicht zuletzt in den neuen Bundesländern viele Menschen den großen Kirchen fern oder bezeichnen sich sogar als nicht-gläubig (**Kap. 4.3**) – hieraus grundsätzlich eine *gesamtgesellschaftliche Religionsferne* zu konstatieren erscheint jedoch merkwürdig überholt und

61 Hickethier, Knut, Mediatisierung und Medialisierung der Kultur, in: Hartmann, Maren / Hepp, Andreas (Hrsg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt, Wiesbaden 2010, S. 85 f.

62 Friedrich, Johannes / Huber, Wolfgang / Steinacker, Peter (Hrsg.): Kirche in der Vielfalt der Lebensbezüge. Die vierte EKD-Erhebung über Kirchenmitgliedschaft, Gütersloh 2006 sowie Statistik „Gottesdienstbesucher an ausgewählten Sonntagen": http://fowid.de/fileadmin/datenarchiv/Kirchliches_Leben/Gottesdienstbesuche_EKD_2002_2005_2008.pdf, 15.12.2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

in den frühen 90er Jahren verharrend, wenn auf der anderen Seite gleichzeitig Deutschland zum „Einwanderungsland" erklärt wird und sich an vielen Orten, neben muslimischen Gemeinden, eben auch vielfältige neue christliche Gemeinden gründen, deren Mitglieder aus Osteuropa, Afrika oder Asien stammen – mithin Gebieten, die im globalen Maßstab als religiöse (gerade auch christliche) „Tigerstaaten" gelten dürften[63].

Bezieht man demnach diese Entwicklungen mit ein und betrachtet man die Vielzahl öffentlicher Diskussionen mit religiöser Relevanz, die gerade auch durch Zuwanderungsreligionen in die öffentliche Debatte getragen werden, kann nicht ernstlich und verallgemeinernd von einer breit säkularisierten, religionsfernen oder sogar atheistischen Gesellschaft ausgegangen werden. Wäre dem so, würden sich viele gesellschaftliche und politische Fragen aktuell nicht stellen.[64]

Gleichwohl, auf *alle* Gläubige und Nichtgläubige, weltanschaulich verortete wie heimatlose Menschen in Deutschland wirken die gleichen gesellschaftlichen, politischen, sozialen und medialen Zustände ein – wenn auch in unterschiedlichem Maße. Den wesentlichen Entwicklungen kann sich daher niemand verschließen, der an dem gesellschaftlichen Leben teilhaben will – ob aktiv als *Gestalter* oder passiv als *Nutznießer* gesellschaftlicher Entwicklungen.

63 Siehe auch Status of Global Mission, 2010, in Context of 20th and 21st Centuries des International Bulletin of Missionary Research auf: http://www.rockrohr.net/wp-content/uploads/2012/12/StatusOfGlobalMission-2010.pdf, 11.11.2012

64 In Deutschland vertreten maßgeblich Detlef Pollack und Gert Pickel die gegenteilige Auffassung, nämlich, dass mit der Modernisierung tatsächlich eine Säkularisierung eingetreten sei, die – solange es die Moderne mit ihrem naturwissenschaftlich geprägten Weltbild gebe – irreversibel sei und voranschreite; insbesondere interpretieren beide die jüngste Kirchenmitgliedschaftsstudie 5 (KMU.V) auf diese Weise, vgl. Pollack, Detlef und Pickel, Gert: Kirchenbindung und Religiosität im Zeitverlauf, in: Bedford-Strom, Heinrich und Jung, Volker: Vernetzte Vielfalt. Kirche angesichts von Individualisierung und Säkularisierung, Gütersloh 2015, S. 187ff.. Diese Auffassung kann jedoch aus zwei Gründen nicht überzeugen: Zum einen untersuchen Pollack und Pickel vor allem die – tatsächlich rückläufigen – kirchlich ausgeübten Formen von Religion und blenden außerkirchliche Religiosität aus. Zum anderen beziehen sich ihre Untersuchungen ausschließlich auf das evangelische bzw. post-evangelisch-konfessionslose Milieu, nicht aber auf andere gesellschaftliche Gruppen wie Zuwanderer (muslimische wie christliche), Katholiken oder frei-religiöse Menschen. Es überrascht daher nicht, dass in der Auswertung der gleichen Daten beispielsweise Jan Hermelink oder Birgit Weyel zu anderen Ergebnissen kommen und die These der Individualisierung der Religion bestätigt sehen, vgl. ebd. S. 337 u.ö.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Eine Schlüsselstellung kommt hier den Medien zu, die gleichzeitig Teil wie auch Gestalter der öffentlichen Diskurse sind und deren „Freiheit" gem. Art. 5 unter dem Schutz des GG steht. „Mediennutzer" sind grundsätzlich alle Menschen, denn nicht zuletzt durch die GEZ-Reform gilt bereits schlichtweg jeder *wohnende* Mensch[65] als Konsument wenigstens der öffentlich-rechtlichen Medien, mit 87% Anteil besitzt nahezu jeder wenigstens *ein* Mobiltelefon (Zahl von 2011)[66], 2011 nutzten bereits 28% der Nutzer das mobile Internet[67]. Mit anderen Worten: Selbst Menschen, die nicht aktiv nach medialer Berieselung suchen, sind dieser ausgesetzt, können informative und Konsumangebote nutzen und über eine immer größere Zahl von Endgeräten miteinander kommunizieren: zu den häufigsten Online-Aktivitäten gehören Email-Kommunikation (91,6% der Befragten), Surfen im Internet (89,4%), Shoppen (68,4%), Videos ansehen (55,4%) oder soziale Netzwerke (55,1%) (Zahlen von 2012)[68]. *Aktive* Nutzer müssen über die Vor- und Nachteile virtueller bzw. non-personaler Kommunikation ohnehin nicht belehrt werden.

Die Persönlichkeitsentwicklung wird heute folglich durch eine Vielzahl von Faktoren beeinflusst. Technisch vermittelte Informationen und Weltanschauungsangebote gehören dazu.

Menschen tragen ihr individuelles und spirituelles Selbst jedoch nicht nur im Wohnzimmer und am Arbeitsplatz mit sich herum sondern auch im Kino, auf der Bowlingbahn und im Internet. Sie sind nicht mehr notwendig *allein*, wenn niemand sonst zugegen ist – persönliche Präsenz und Kommunikation sind auch dann noch durch virtuelle Präsenz möglich. Dort sozialisieren sie sich mit Gleichgesinnten, die sie aus ihrem *nahen und fernen* sozialen Umfeld kennen, mit denen sie eine „gemeinsame Chemie" verbindet – die auch kulturelle Gemeinsamkeiten abbildet. Gemeinsamkeit – auch religiös – lässt sich nicht nur durch tatsächliche Aktivität oder reale Präsenz herstellen; wenigstens das traditionelle Verständnis des „Präsenz"-Begriffes als der einer räumlich-physikalischen Anwesenheit zur optionsbegründenden Handlungsmöglichkeit muss überdacht werden. Flashmobs und spontan vereinbarte Ak-

65 http://www.stern.de/kultur/tv/reform-der-gez-gebuehr-alle-haushalte-sollen-kuenftig-rundfunkflatrate-zahlen-1572771.html, 11.7.2013

66 http://www.bitkom.org/de/presse/70864_69411.aspx, 12.11.2012

67 http://de.statista.com/statistik/daten/studie/197383/umfrage/mobile-internetnutzung-ueber-handy-in-deutschland/, 12.11.2012

68 http://de.statista.com/statistik/daten/studie/166038/umfrage/elemente-der-internetnutzung/, 12.11.2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

tionen in oder durch soziale Netzwerke sind moderne Beispiele für die nicht weiter ortsgebundene Partizipationsmöglichkeit.

Geteilte Werte sind konstitutiv für Milieus, aufgrund geteilter Werte lassen sich Milieugrenzen und soziale Barrieren erkennen (und dann erst überwinden) und zu diesen gehören immer auch Werte, die traditionell religiös konnotiert sind, wenngleich sie nicht in jedem Fall heute eine *religiös begründete* Erklärung erfahren.[69] Dies bedeutet nicht, dass *funktionierende* soziale Verbindungen immer ein *gleiches Wertegerüst* zugrunde legen – ein *diametrales Wertegerüst* wird jedoch früher oder später zu einem kommunikativen Austausch über diesen Umstand führen müssen – und letztlich zu einer herbeizuführenden Vergewisserung gemeinsamer und trennender Auffassungen, zu einer kommunikativen Rückkopplung, die über Fortsetzung, Neukonstitution oder Abbruch einer Kommunikation zwischen Menschen entscheidet.

Austausch und Vergewisserung über „Sinn und Welt" auf dem Wege interpersonaler Kommunikation sind heute von modernen Kommunikationsmitteln nicht mehr zu trennen. Der Mensch kommuniziert als *der, der er ist* und mittels dessen, was ihn prägt und ausmacht. In diese Prägungen fließen immer stärker Einflüsse der Freizeitgesellschaft, deren Mitglieder oft körperlicher Anstrengung oder wirtschaftlicher Not weitgehend enthoben sind. Den Menschen ganzheitlich zu betrachten bedeutet dann auch: neben Fragen der materiellen Existenzsicherung ist er *eben auch* ein konsumierendes, freizeitorientiertes, kommunizierendes und spielendes Wesen – die vielfältigen Partizipationsmöglichkeiten (neben den genannten *Flashmobs* übrigens auch die zunehmenden *Shitstorms*) wie auch der kurze Aufstieg der Piratenpartei zeigen genau das: Ernsthaftigkeit, spontanes Handelns, Humor, Spiel, Moralität und Weltsicht lassen die Grenzen zwischen Ernsthaftigkeit und Unsinn, realer und spielerischer Handlung verschwimmen. Moderne Partizipationsformen müssen – dies gilt auch für ehrenamtliche Partizipation – sowohl inhaltlich begründet, gesellschaftlich bedeutend *und* unterhaltsam sein.[70]

69 Siehe die Darstellung des von Sinus ermittelten „religiösen Profils" bei Jakobs, Monika / Riegel, Ulrich / Helbling, Dominik / Englberger, Thomas: Konfessioneller Religionsunterricht in multireligiöser Gesellschaft. Eine empirische Studie für die deutschsprachige Schweiz, Zürich 2009: S. 103 ff. oder „Was wollen die Schäfchen?" zur Sinus Milieu-Studie 2005: http://www.sinus-institut.de/uploads/tx_mpdownloadcenter/christ-und-welt.pdf, 30.3.2013

70 Beher, Karin / Liebig, Reinhard / Rauschenbach, Thomas: Strukturwandel des Ehrenamtes: Gemeinwohlorientierung im Modernisierungsprozeß, Weinheim / München 2000, S. 7

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

1.1.1.3 Gesellschaft, Moral, Spiel und Kampf

Nach Johan Huizinga ist das Spiel „Ursprung der Kultur"[71] und Roger Callois schrieb ihm vor allem „Freiheit" zu (denn ein erzwungenes Spiel wäre „ohne Zweifel" eben keines mehr)[72], Thomas von Aquin hatte möglicherweise zwar keine hohe Meinung vom Spiel[73], aber er erkannte es ebenso wie den humoristischen Scherz wenigstens als Entlastung im menschlichen Dasein an.[74]

Diese ambivalente Haltung kirchlicher Einrichtungen zum Spiel breitet Schädler mit geradezu detektivischer Lust aus, wenn er dem Einsatz arithmetischer und strategischer Spiele wie Schach, Backgammon und anderen in Klöstern des Mittelalters nachspürt. Ihre Anwendung wurde bei allem Respekt geistlich begründet, aber wohl ebenso sehr genossen, wie sie Teil des Lehrwerkes für adelige Klosterschüler waren.[75] Der Mensch kann so als zwischen Trieb und Verstand, Belastung und Erleichterung gefangen und gebunden verstanden werden und als Wesen, dass werktätig und künstlerisch versucht zur (jeweils individuell sicher unterschiedlichen) Erkenntnis zu gelangen.

Das *Spiel*[76] erscheint als Feld lebensnahen *Probehandelns*. Mensch, Moral, Religion, Freude, Hoffnung, Angst und deren Manifestationen sind von Unterhaltung und vom Spiel nicht zu trennen, wenn *zu spielen* etwas *zutiefst menschliches* ist (Huizinga verortet es ja als Teil der menschlichen Kulturalität) und wenn im Spiel nicht zuletzt deutlich wird, was den Menschen innerlich beschäftigt. Das Spiel wird aber selten als gesellschaftlich relevant angesehen – anders als immer noch die Bedeutung religiöser weltanschaulicher Auffassungen.

71 Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956

72 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen, München 1958, S. 12

73 Ganguin, Sonja: Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen, Wiesbaden 2010, S. 53

74 Siehe Föcking, Marc: Serio ludere. Epistemoloie, Spiel und Dialog in Nicolaus Cusanus' De Ludo Globi, in: Hempfer, Klaus Willy / Pfeiffer, Helmut (Hrsg.): Spielwelten. Performanz und Inszenierung in der Renaissance, Stuttgart 2002, S. 4,

75 Schädler, Ulrich: Brett- und Würfelspiele in Erziehung und Bildung des mittelalterlichen Religiosentums, in: Sonntag, Jörg (Hrsg.): Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden, Berlin / Boston 2013, S. 187 ff.

76 Als Sammlung von Phänomenen „beeindruckender Vielfalt zusammengefaßt, die einen hohen Stellenwert in der menschlichen Kulturgeschichte, im individuellen Entwicklungsprozeß und im Alltagsleben besitzen" zu verstehen: Sarges, Werner / Fricke, Reiner (Hrsg.): Psychologie für die Erwachsenenbildung / Weiterbildung. Ein Handbuch in Grundbegriffen, Göttingen 1986, S. 507

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Religion und ihre moralischen Regelsätze in den Medien sind seit langem ein Thema; nach ihr zu suchen und zu fragen erscheint selbstverständlich. Erklärungsbedürftig wäre es, dies *nicht* zu tun. Religion im Film[77], Religion im Kinder- und Jugendbuch[78] und auch Religion im Sport[79] sind naheliegende Themen, die nicht überraschen, die sogar als ganz natürlich erscheinen. Sie werden auch öffentlich (wiederum medial) als zusammengehörig transportiert[80]. Denn wenn der Mensch schon *probehandelnd* mit den Unwägbarkeiten des Lebens umzugehen sucht, wenn er schon die verborgenen Gesetzmäßigkeiten in Zufall und Chaos sucht, warum sich diesen dann mit allen Sinnen und Elementen des persönlichen Seins nicht im Spiel mit seinem ihm eigenen Gesetzen und Gebräuchen[81] aussetzen, das zudem Entlastung und risikoarme Annäherung verspricht?

Wenn modernes Leben von moderner Kommunikation nicht zu trennen ist[82], wenn Religion enthoben von einer rein kirchlich zentrierten Sicht *alles andere* als ein Fremdkörper auch in einem säkularisierten Staat ist, wenn *Spielen* als menschliche Handlung wichtig zur Unterhaltung, Zerstreuung und *Aneignung von Welt* ist, erstaunt die weitgehende Sprachlosigkeit von Theologie, Wissenschaft, Pädagogik und Öffentlichkeit *Videospielen* gegenüber, die doch in ihren Darstellungs-, Handlungs- und Vermittlungsformen all die genannten Aspekte verbinden und deren große gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung schon durch ihren wirtschaftlichen Erfolg deutlich wird und dadurch, wieviele andere Medienformen Einflüsse von Spielen aufnehmen und

77 Pfeiffer, Susanne: Film und Religion. Die Mediensozialisation Jugendlicher im Informationszeitalter, Münster 2000

78 Zimmermann, Mirjam: Literatur für den Religionsunterricht: Kinder- und Jugendbücher für die Primar- und Sekundarstufe, Göttingen 2012

79 Bspw. Evers, Ralf: Spieler oder Pilger? Spiel- und ritualtheoretische Einwürfe zum Thema Fußball-Fans, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006, S. 95 ff., aber auch: Noss, Peter (Hrsg.): fußball ver-rückt. Gefühl, Vernunft und Religion. Annäherungen an eine besondere Welt, Münster 2006

80 Schlagzeile BILD-Zeitung 21.6.2012: „Wollen sie jetzt sogar Gott bestechen? Italien-Trainer pilgert nachts um 3 Uhr ins Kloster". Der „Fußball-Gott" ist gerade in der BILD-Zeitung häufig zu Gast...

81 Huizinga, Johan: Homo ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956, S. 25

82 „Theorie der Mediatisierung als eine Theorie des (sozialen) Wandels": Höflich, Joachim R.: Gott – es klingelt! – Studien zur Mediatisierung des öffentlichen Raums: Das Mobiltelefon, in: Hartmann, Maren / Hepp, Andreas (Hrsg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt, Wiesbaden 2010, S. 100 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

verarbeiten (als Inspiration, Franchise etc.). **(Kap. 2.2.3)** Die Aufmerksamkeit, die Videospielen entgegen gebracht wird, ist (gerade in Deutschland) noch immer sehr einseitig auf Fragen *medialer Gewalt* gerichtet.

1.1.1.4 Spiel und Gewalt

Gewalt in und vor allem möglicherweise *verursacht durch* Videospiele ist thematisch ein medialer Wiedergänger und wird regelmäßig vor religiösen Hochzeiten mit bedeutendem Konsumaufkommen (Weihnachten und zunehmend Ostern) wie auch nach Aufsehen erregenden Gewalttaten (Schulmassaker) diskutiert. Medien, die ihrerseits sonst auch nicht vor der Abbildung realer Gewaltopfer etc. zurückscheuen, berichten bevorzugt über die negativen Aspekte eines wirtschaftlich erfolgreichen Unterhaltungsmediums und vielfach wird nicht deutlich, ob es ihnen hierbei um die Auswirkungen, die Ursachen oder die Sensationsqualität einer Tat geht. Gleichzeitig ist hierbei häufig festzustellen, dass Medienmythen der Vergangenheit immer wieder neu recycelt werden; als beginne die Diskussion um Gewalt im Fernsehen oder in Videospielen stets ganz von vorne.[83]

Die Zusammenhänge von Spiel und Gewalt sind von Begriffen wie Tradition, Ritus und auch symbolischem Sozialkapital (Ansehen, Mannesehre etc.) nicht zu trennen und selbstverständlicher Teil vieler Erörterungen von bspw. Fußballgewalt. Gewaltdarstellungen in Medien wurden jeher im Rahmen der jeweiligen Zeitumstände diskutiert und erstreckten sich auch auf Jugendbücher, Radio- und TV-Programme, Kinofilme oder Comics, um nur einige zu nennen[84]. Die Diskussion um Gewalt in „interaktiv beeinflussbaren Medien" ist relativ neu.

83 Eine Übersicht über spektakuläre Fälle: Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch, Köln 2006, S. 15 ff.

84 Einige Beispiele des intellektuellen Umgang mit dem Phänomen „Comics" nennen Kollwig, Marotz und Schill unter Angabe der Quellen im Anhang. Comics seien „süchtig machende Bilderbogen und Bilderdrogen", es regiere eine „Pest der Comic-Books" in einem „Esperanto der Analphabeten" und es herrsche eine „Gefahr der Comic-Flut" (S. 75). Sie plädieren für die Berücksichtigung und Analyse der „narrativen und auditiven" Elemente (S. 83) der Comics und die Thematisierung ihrer künstlerischen und ökonomischen Strukturen (S. 88 ff.) auch im Schulunterricht: Kollwig, Michael / Marotz, Christel / Schill, Wolfgang: Comic-Lektüre im Unterricht – Erziehung zur Mündigkeit?, in: Funke, Wolfgang / Horbelt, Rainer / Schill, Wolfgang / Schulz, Wolfgang u.a. (Hrsg.): Thema: Massenmedien. Comics, Fernsehen, Schallplatten, Kinder- und Jugendbücher als Unterrichtsgegenstand, Düsseldorf 1974, S. 75 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

In der Pädagogik werden mediale Effekte und besonders Gewaltauswirkungen durch oder in Videospielen seit den frühen 1980er Jahren diskutiert[85], hier vornehmlich initiiert und befördert durch die Fachhochschule Köln und das Jugendamt der Stadt Köln, namentlich Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr. Veranlasst wurde dies durch den Siegeszug der Heimcomputer ab etwa 1984, die gegenüber den vorher etablierten Konsolenspielen der ersten und zweiten und dritten Generation seit 1977 eine deutlich höhere Interaktivität und Nutzerbeteiligung ermöglichten – sie hatten mehr Hauptspeicher, eine besssere Grafikauflösung und verfügten über Massenspeicher wie Cassetten oder später Disketten, die umfangreichere Spiele sowie das Abspeichern von Spielen erlaubten, welche zu einem späteren Zeitpunkt vom Spieler wieder aufgenommen werden konnten (**Kap. 2.2.1**).

Nicht nur war die Grafik immer besser und auch realistischer geworden, Spiele konnten nun erstmals nicht nur nach einfachen Aktions- / Reaktionschemata gespielt werden (wie bspw. Pac-Man oder Space Invaders), sondern gespeicherte Spielstände erlaubten das wochenlange Spiel sowie durch die nun mögliche Nachhaltigkeit der Beschäftigung das Hereinschlüpfen in bis dahin ungewohnte Identitäten (wie in den frühen komplexen Rollenspielen „Ultima IV"[86] (Origin Systems, 1985) oder „The Bard's Tale" (Electronic Arts, 1985)). Die kontinuierliche *Aneignung* von Inhalten über einen längeren Zeitraum, das *begleitet werden* von einem Spiel, der kommunikative Austausch darüber auf den Schulhöfen und die baldige Einbindung cross-medialer Elemente und Verweise auf Figuren und Lizenzen in / aus Filmen und Büchern verbreiterten die (spielerisch) erlebbare und *begehbare* Kunstwelt immer weiter (**Kap. 2.2.3**).

Jugendschützer und Pädagogen sorgten sich bereits damals, die Freizeitgestaltung werde zunehmend von Gewaltdarstellungen und real ausgeübter und somit erlebter (Videospiel- oder Internet-) Gewalt bestimmt und eine jugendliche Generation demgegenüber realer Lebenserfahrungen in Sportverein und Gemeinde entfremdet – die Phantasien über Möglichkeiten und Grenzen des Internets fanden zwischen den Extremen *Utopie* und *Paranoia* statt und spä-

85 Hierzu: Decker, Markus: Jugendschutz und neue Medien. Grundfragen des Jugendmedienschutzes in den Bereichen Bildschirmspiele und Internet, Münster 2005, S. 62 ff.

86 Dazu und insbesondere zu religiösen Implikationen in Computer- und Videospielen: Detweiler, Craig (Hrsg.): Halos and Avatars. Playing Video Games with God, Louisville / KY 2010, S. 34 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

testens das Internet erschaffe dann eine Kommunikationsrealität gleich *„einer künftigen Talk-Show aller mit allen, die sogar ohne Moderator auskommt"*[87].

Bei dieser teils berechtigten Kritik blieben hierbei die stets sich vollziehenden Anpassungsprozesse von Individuen an ihre Zivilisationsstufe unberücksichtigt: Jugendliche und Spieler aller Altersstufen *riefen nicht* nach konsumierbaren Inhalten, gaben sie nicht konkret mit bestimmten Hintergedanken *in Auftrag*, sie bedienten sich lediglich aus einem verfügbaren Angebot, welches einerseits inspiriert war von bekannten anderen medialen Sujets (von erfolgreichen Filmen etc.) und andererseits auf eine spezifische Nachfrage reagierte. Die Deckung eines offenkundig vorhandenen Bedarfs bedingte den Erfolg und formte das zukünftige Angebot. Eine gesamtgesellschaftliche oder gar kulturelle Bedeutung maß man ihnen zunächst nicht bei.

Die ersten Videospielautomaten und Bildschirmspiele waren Reaktions- und Geschicklichkeitsgeräte wie zuvor Flipper oder Kickertische und wurden allgemein so verstanden und aufgenommen – als Erweiterung des Angebots der etablierten „handfesten" Reaktionsspiele; sie wurden nicht als Beiträger zu Sozialisations- oder Identitätsbildungsprozessen verstanden. In Gesellschaft traditioneller Reaktions- und Geschicklichkeitsspiele wurden sie zunächst auch in Kinos, Freizeiteinrichtungen und Einkaufspassagen aufgestellt.

Innovative Neuentwicklungen und Spielkonzepte sorgten ausgehend von den ersten TV-gestützten Reaktionsspielen indes für eine zügige Weiterentwicklung des Marktes: Erfolgreiche Produkte lösten Nachahmer und Weiterentwicklungen aus, weniger erfolgreiche Projekte verschwanden oder führten zu neuen Nischenmärkten (wie Strategiespiele), aus denen heraus immer wieder erfolgreiche Vorstöße in den Mainstreammarkt unternommen werden konnten. Die simplen Reaktionsspiele aus den Spielhallen wurden inhaltlich und grafisch umfangreicher und lebensechter und entrückten den Spielhallen bis in die Kinderzimmer hinein, wo sie vollkommen neue Unterhaltungs- und Erlebenswelten ermöglichten (als wegweisend und beispielhaft gelten: „Command & Conquer" für Strategiespiele (Electronic Arts, 1995), „Pinball Dreams" für Computerflipper (21st Century Entertainment, 1992), „Counter-Strike" für Ego-Shooter (Electronic Arts, 1999)).

87 Lau, Jörg: Mystik der neuen Medien. Die Phantasien über das Internet schlingern zwischen Utopie und Paranoia, in: Die ZEIT, 45/1997, S. 57 f.: http://www.zeit.de/1997/45/titel.txt.19971031.xml, 5.9.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.



Abb. 1-3: Command & Conquer, Pinball Fantasies, Counter-Strike

1.1.1.5 Videospiel und Religion

Wenn Spielerinnen oder Spieler die virtuelle Welt eines Computerspiels betreten, werden sie wie selbstverständlich mit religiösen Elementen konfrontiert[88] – gleichgültig, ob er oder sie im realen Leben gläubig oder ungläubig ist. Religion (ebenso wie Moral) als Grundlage einer künstlichen Regelwelt wird kritiklos akzeptiert. Sie wird als Teil des Unterhaltungsinstrumentariums verstanden und hingenommen. Mitmachen ist nicht nur erwünscht, sondern zum (virtuellen) Überleben wichtig. Charaktere der präsentierten Hintergrundgeschichte führen und begleiten Spielerinnen und Spieler in der virtuellen Welt.

Mithilfe moderner Erzählstrukturen und der audiovisuellen Möglichkeiten der Videospiele der neuesten Generation und ihrer Interaktionsmöglichkeiten werden diese Charaktere glaubwürdig, zumindest respektabel. Können sie aber auch religiöse Gefühle ansprechen? Selbstverständlich sind Medienfans und Videospieler *auch* weltanschaulich empfindende und ansprechbare Menschen. Aufgrund eines Internetaufrufes ließen sich 2001 etwa 25.000 Australier dazu hinreißen, anlässlich einer Volkszählung den aus den Star

88 Siehe hierzu: http://www2.evangelisch.de/themen/medien/wie-glaeubig-man-in-einem-spiel-doch-sein-kann7254, 27.3.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wars-Filmen bekannten „Jedi"-Kriegerkult als Religion anzugeben, was die australische Statistikbehörde zwang, die Fragebatterie und ihre Relevanz separat zu erläutern.[89] Heute gibt es international eine Vielzahl von Gruppen, die eine Jedi-Religion mehr oder weniger ernsthaft betreiben.[90] Damit wird keiner Missionierung das Wort geredet, aber ganz offensichtlich können Medieninhalte religiöse Gefühle rahmen, erzeugen, prägen und umprägen oder anfachen. Inwieweit es sich hier um „echte" religiöse Gefühle handelt und nicht etwa um den Wunsch, zu einer „Kultur" oder einem Lifestyle zugehörig zu sein, müsste gesondert untersucht werden. Auch für Anhänger traditioneller Religionen dürfte nämliches gelten. Anders als Filme ermöglichen Spiele intensivere Annäherungserlebnisse. *Mitmachmedien* wie Computer- und Videospiele lassen sich damit nicht nur zu Lernzwecken einsetzen, weil sie sich den inhaltlichen Interessen und dem Arbeitstempo von Spielenden anpassen: Sie ermöglichen etwa Kirchen und religiösen Splittergruppen genauso eine *interaktive Mission*, wie sie fundamentalistischen Gewalttätern eine virtuelle Plattform anbieten, auf der Spieler beispielsweise neben dem religiösen Rüstzeug auch vorbildhaftes Alltagsleben und nicht zuletzt den Kampf gegen die Ungläubigen erleben und sich darin einfühlen können. Mit dem Spiel „Special Force" hat die libanesische Hisbollah in 2003 ein solches Spiel, mittlerweile technisch überholt, vorgelegt[91]. Hier ging es noch „nur" (wie im klassischen 3D-Ego-Shooter) darum, begleitet von Hetzreden und pseudo-historischen Begründungen israelische Stellungen anzugreifen und die Besatzungen auszuschalten.

Aktuelle Spielwelten und die technischen Möglichkeiten der neuesten Spielkonsolengenerationen würden noch eine wesentlich komplexere Darstellung der sozialen und wirtschaftlichen Situation bspw. im Gaza-Streifen und damit den Motiven von Widerstandskämpfern ermöglichen. Moderne Open-World-Spiele veranschaulichen dies. Den Glauben an die gerechte Sache können die Videospieler von heute sehen, ausprobieren und praktizieren. Sie können sympathisch gezeichneten Charakteren nacheifern und sich von ihnen in

89 http://www.abs.gov.au/websitedbs/D3110124.NSF/0/86429d11c45d4e73ca256a400006af80?OpenDocument, 24.3.2013

90 Z.B. www.jedichurch.org oder http://templeofthejediorder.org/, 31.1.2013 – Tastenkombinationen als religiöse Insignien: http://www.spiegel.de/netzwelt/web/kopieren-als-religion-schweden-erkennt-filesharer-glaubensgemeinschaft-an-a-807293.html, interessant ist hier weniger, dass es Angebote dieser Art gibt, sondern vielmehr die Ernsthaftigkeit mancher ihrer Anhänger (13.10.2013)

91 Siehe: Piasecki, Stefan: Für 8,50 Dollar ziehen sie in den Krieg gegen Israel, FAZ 20.11.2003, S. 42

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ihre Welt einführen und für die „richtige" Sache begeistern lassen. Während die virtuelle Gemeinde ihnen dafür Lob und Anerkennung zollt, bekommt das reale Umfeld dies unter Umständen nicht mit. Dass Videospiele auch in Deutschland immer wieder auch Träger politischer Propaganda waren ist bekannt – schon zu Zeiten des C64 ab Mitte der 1980er Jahre gab es radikale und bald indizierte Spiele wie den „KZ Manager"[92] – heutige Spiele mit politischem Inhalt wie „Moschee ba ba" der FPÖ nutzen flash-basierte Webbrowser und sind damit auf allen Plattformen spielbar. Ebenso sind Spieltechnologien für die Terrorunterstützung nutzbar.[93]

Religion im Videospiel erscheint vor diesem Hintergrund zu großem Unrecht als bislang vernachlässigt und es gilt für die Religionspädagogik, was Böhm und Buschmann hinsichtlich der Anerkennung von Popmusik formuliert haben:

> „Religionspädagogik hat besonders dann eine Zukunft, wenn sie ihren vielfach erheblichen, häufig überheblichen Analphabetismus im Hinblick auf die Lebenswelten von Kindern und Jugendlichen überwindet und diese stärker als bisher in ihre Überlegungen einbezieht."[94]

Das *Religiöse in Videospielen* hingegen war trotzdem bislang kaum Anlass für vertiefte Betrachtungen der Religionspädagogik oder Sozialwissenschaften, von einigen wenigen Ausnahmen abgesehen, auf die noch einzugehen sein wird (im Schwerpunkt **Kap. 3.1** und **5.2.1**).

Eine weitere wissenschaftliche Quelle, die immer wieder Religion und Computer- und Videospiele gemeinsam thematisiert, ist das englischsprachige *Online. Heidelberg Journal of Religions on the Internet*.[95]

Dies ist aufgrund der angeführten Argumente äußerst überraschend, denn nicht zuletzt religiöse Vereinigungen wie die großen Kirchen haben sich mit den Gewaltaspekten des Mediums immer wieder beschäftigt. Verwunderlich

92 Eine interessante Betrachtung auch hinsichtlich der anonym gebliebenen Programmierer: http://shodannews.wordpress.com/2013/02/18/kz-manager-und-deutsche-stimulationen/, 20.2.2013

93 Piasecki, Stefan: Cyber-Narrative des Schreckens – Computerspiele und der Terror, in: EZW-Texte Nr. 249/2017. Herausgeber: Matthias Pöhlmann, Evangelische Zentralstelle für Weltanschauungsfragen, S. 53-90

94 Böhm, Uwe / Buschmann, Gerd: Popmusik – Religion – Unterricht: Modelle und Materialien zur Didaktik von Popularkultur", Münster 2000, S. 11

95 http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/, 28.8.2016

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ist dies auch deshalb, weil doch, mit Röll gesprochen, lange bekannt ist, dass jugendliche Lebenswelten mit all ihren Spannungen und Hoffnungen und Ängsten eben *auch* Bilderwelten sind und sich in diesen Bilderwelten Angebote zur Suche nach Sinn und Verortung finden.

> „Weil Jugendliche sich auf unterschiedlichen Ebenen in einer Übergangssituation befinden, sind sie sensibel für Angebote, die ihnen bei der Suche nach Sinn und Verortung Anregung geben. Das macht sie aufnahmebereit für symbolische und mythische Botschaften. (...) Auch in der Moderne benötigt der Mensch, speziell der Jugendliche, eine Daseinsvergewisserung. Es gibt ein Interesse der modernen Subjekte nach „Inszenierung ihrer Innerlichkeit" (...). Die präsentative Symbolik von Rockmusik, Spielfilmen, Videoclips, Werbung, Videokunst und Computeranimationen tritt an die Stelle traditioneller Symbole. Sie gestattet ein (trivial-) mythisches Erleben, ohne den Status eines aufgeklärten und rationalen Bürgers aufzugeben.
>
> Mit hoher Wahrscheinlichkeit dienen die aktuellen Medien als Erinnerungsträger der traditionellen symbolischen Erfahrungs- und Lernprozesse, gleichwohl thematisieren sie auch konkrete gesellschaftliche Problemzusammenhänge."[96]

Die „Suchbewegungen"[97] nicht nur von Jugendlichen (und diese biologische Phase der Adoleszenz verschiebt sich gemessen an Lebensjahren immer weiter nach hinten) angesichts von *„Erfahrungen von Brüchigkeit, gesellschaftliche Bedingungen von Lebenschancen, unabgegoltene Hoffnungen in Sehnsucht und Schmerz sowie Grenzerfahrungen markieren Räume und Orte aufgegebener und bedrohter Subjektwerdung"*, von denen Failing und Heimbrock sprechen, vollziehen sich in einer von massenmedialen Symbolen beherrschten Lebenswelt; *„Religion hat ihren Ort, wie sich gerade an Themen wie Magie oder Okkultismus zeigen lässt, nicht nur im Alltag, sondern lebt auch im U-topischen, im Jenseits des Alltags."*[98]

Ein bislang weitestgehend vernachlässigter Bereich, es wurde mehrfach erwähnt, ist nun die Frage religiöser Implikationen im Videospiel. Nur eine Handvoll Artikel, einige größere Aufsätze und wenige gebundene Publikationen (hierzu **Kap. 6.**) widmen sich im deutschsprachigen Raum diesem Kom-

96 Röll, Franz Josef: Mythen und Symbole in populären Medien. Der wahrnehmungsorientierte Ansatz in der Medienpädagogik, Frankfurt 1998, S. 289 ff., hier S. 290 f.

97 Failing, Wolf-Eckhart / Heimbrock, Hans-Günther: Gelebte Religion wahrnehmen. Lebenswelt – Alltagskultur – Religionspraxis, Stuttgart / Berlin / Köln 1998, S. 275 ff.

98 A.a.O., S. 33

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

plex. Dieses Buch mag daher auch als Abbildung des gegenwärtigen Forschungsstandes aufgefasst werden.

Von Seiten der großen Kirchen ist hierzu ebenfalls wenig zu hören – namhafte und interessante Initiativen gibt es eher von „unten", auf der Ebene lokaler Kirchenkreise, christlicher Jugendgruppen oder von kirchennahen Einrichtungen[99] mit einem Schwerpunkt im Kampf gegen „Internet-Sucht" (hierzu auch Kreusing)[100]. Dabei wäre doch gerade angesichts drängender Fragen der religiösen Verortung in einer säkularisierten und mediatisierten Gesellschaft[101] die Beschäftigung von Kirchen mit dem Medium Videospiel wünschbar.

Immerhin sollte die Kirchen interessieren, was (vornehmlich) Jugendliche in den virtuellen Mythenwelten des Videospiels finden, was sie in den Mythenwelten der Kirche nicht mehr zu suchen wagen (oder zu finden hoffen)[102]. Wollen sie lediglich Langeweile entfliehen, können sie eine Alltagsleere nicht mehr ertragen, wollen sie (mit Baudrillards Worten) das „Nichts" abschaffen?[103] Sinkt durch eine immer höhere Spezialisierung der *intersubjektiven* Alltagswelt, die allen gemeinsam gehört, mit denen das Subjekt vielfältig verbunden ist[104], die Freiheit des einzelnen so stark, dass diese nun in virtuellen Bereichen verbracht wird, die der Spieler ja ganz anders eigenmächtig bestimmen und kontrollieren kann?

Nicht nur sind Videospiele voll von religiöser Symbolik, sie *erlösen auch von etwas* (vielleicht der Realität) und *berufen zu etwas* (etwas einer hehren Aufgabe, einer Suche etc.): Das Ich des Spielers erlebt sich herausgenommen aus einer sterilisierten Realität der Ausbildungs- oder Berufszwänge und betreibt

99 http://www.heise.de/newsticker/meldung/Experte-Internetsucht-nimmt-zu-1776726.html, 26.3.2013, siehe z.B. die Initiative „Return" der „Fachstelle für exzessiven Medienkonsum" einer christlichen Drogenhilfe und Mitglied im Diakonischen Werk der evangelisch-lutherischen Landeskirche Hannover: http://www.return-mediensucht.de/, 29.9.2013

100 Kreusing, Bastian: Computerspielsucht erkennen und verstehen, http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1369, 26.3.2013

101 Keppler, Angela: Variationen des Selbstverständnisses: Das Fernsehen als Schauplatz der Formung sozialer Identität, in: Hartmann, Maren / Hepp, Andreas (Hrsg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt, Wiesbaden 2010, S. 111 ff.

102 Grethlein spricht von gemeindlichen „Binnenräumen", zu denen immer weniger Menschen Zugang haben: Grethlein, Christian: Religionspädagogik, Berlin 1998, S. 535

103 Baudrillard, Jean: Der unmögliche Tausch, Berlin 2000, S. 14

104 Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 60

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

seine Transformation in eine grundsätzlich beherrschbare Welt, in der das eigene Tun weitgehend folgenlos bleibt.

Hinzu kommt: In Video- und Computerspielen finden sich gehäuft religiöse Bilder und Bekenntnisse, wie es sie in der Realität kaum noch gibt – sie verlangen zudem nach Stellungnahme, Akzeptanz und Unterwerfung, durch die alleine man als Spielender Teil der exklusiven (virtuellen) Wirklichkeit werden und bleiben kann. Solcherlei religiöse Topoi und Stereotype sind beeinflusst von unterschiedlichen gesellschaftlichen Traditionen und Konfessionen, die von Spieldesignern bewusst oder unbewusst als relevant erachtet, ausgewählt und implementiert werden – Spielinhalt wird aus unterschiedlichen Quellen gespeist[105], die bisweilen gleichzeitig in einem Spiel koexistieren können.[106] Wort-Botschaften und unumstößliche Leitlinien, die in der Realwelt massiver Kritik unterzogen würden, gelten in Videospielen als normal und werden hingenommen; gleichwohl entstammen sie realweltlichen Themen, Konflikten oder Diskursen.[107] Für derartige Prozesse müssten Kirchen qua Amt doch Interesse aufbringen können. Pirner zählt Medienpädagogik sogar zum Kernbereich religiöser Bildung.[108]

Während aber Religion im Jugendbuch, im Film und auch in der Popmusik vielfach und umfangreich untersucht wurde **(Kap. 1.3)**, blieben Videospiele bislang meistens außen vor, wobei das, was Gräb über die „religionsbildende Kraft der Medien" sagte, auch auf Videospiele übertragbar ist: Der Rezipient kann in den Stories, die durch Medien vermittelt werden (und damit auch durch Videospiele), *„obwohl fiktiv, Rückschlüsse auf die ihm bekannte Welt ziehen"*, und zwar so, dass eine *„Rückkopplung der erzählten Welt an das gewöhnliche Leben auf dem Wege der Selbstdeutung"* geschieht.[109] Diese Selbstdeutung kann, folgt man Gräb, religiösen Charakter gewinnen. Zudem ist zu bemerken, dass Videospiele, deren technische Qualität und ihre Bildschirmgestal-

105 O`Donnell, Jonathon: A Digital Devil's Saga. Representation(s) of the Demon in Recent Videogames, in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 07 (2015), Heidelberg 2015, S. 142

106 A.a.O., S. 145

107 A.a.O., S. 151

108 Pirner, Manfred L.: Medienweltorientierte Religionsdidaktik in: Grümme, Bernhard / Lenhard, Hartmut / Pirner, Manfred L. (Hrsg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht, Stuttgart 2012, S. 169

109 Gräb, Wilhelm: Sinn fürs Unendliche. Religion in der Mediengesellschaft, Gütersloh 2002, S.200.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

tung erheblichen Veränderungen unterworfen sind, sich vor allem inhaltlich stetig verändern und daher anschlussfähig an neue Zielgruppen werden. Gerade vor diesem Hintergrund ist bedeutend, was Böhm und Buschmann für die popularkulturelle Bedeutung der Popmusik für die Religionsvermittlung festgestellt haben:

> „Eine subjekt-sensible Religionspädagogik, orientiert an den Perspektiven von Kindern und Jugendlichen, muss sich an den Quellen orientieren, die primär Kinder- und Jugendperspektiven haben: ihre Lebenswelten."[110]

Hierzu gehören auch prägende mediale Phänomene wie „Video, Computer, Fantasy und Science-Fiction-Welten, Graffiti, Werbung usw."[111]

1.1.1.6 Unterhaltungstechnologie und Emotion

Nicht – und das soll als Leitlinie früh betont werden – *die Spiele* sind Akteure, *nicht sie* taten und tun in erster Linie etwas mit *den Spielern*, sondern *sie waren und sind Konsumprodukte* auf einem von Angebot und Nachfrage bestimmten Markt. Sie sind von ihren Erschaffern und Benutzern nicht zu trennen und diese wiederum nicht von ihren je eigenen individuellen, kognitiven und psychologischen Konstitutionen.

Hierzu gehören auch religiöse Auffassungen!

Spiele können ebenso religiös und spirituell anregen wie Musik.[112] Wie auch die Musik sind Spiele dazu geeignet, das den Nutzern inhärente „schöpferische Potential" freizulegen und zu inspirieren und Nutzerbedürfnissen Entfaltungsmöglichkeiten zu bieten, die der Identitätsbildung zuarbeiten:

> „Indem sich Menschen ‚künstlerisch' ausdrücken, sich, im wörtlichen Sinn, ‚ent-falten', Bedeutungen produzieren und ihren Ideen eine objektive Existenz in Raum und Zeit verleihen, legen sie jeweils Ausschnitte aus ihrem Sinnhorizont, aus ihrer je eigenen Rekonstruktion der Wirklichkeit handelnd offen und machen dadurch ihren so manifest gewordenen Sinnhorizont intersubjektiv vermittelbar,

110 Böhm, Uwe / Buschmann, Gerd: Popmusik – Religion – Unterricht: Modelle und Materialien zur Didaktik von Popularkultur", Münster 2000, S. 12

111 Ebd.

112 Eine Geschichte der Vermittlung religiöser Inhalte bietet übrigens Brenner: Brenner, Christian: Der Computer als Medium im Religionsunterricht, Münster 2003, S. 81 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> kommunikabel. Dass dabei auch Momente ihrer moralischen Einstellung wirksam sind, scheint mir unbestreitbar." [113]

So wie also Popmusik auch als Kommunikationsmittel fungieren kann, indem sie „*als einziges Kommunikationssystem die gleichzeitige, inhaltlich verschiedene, aber zugleich doch aufeinander bezogene Artikulation mehrerer oder auch nahezu beliebig vieler Menschen*" realisieren hilft und Menschen zielgerichtet im ‚Einklang' vereint[114], darf dies auch für Videospiele vermutet werden. Auch sie sprechen eine Vielzahl von Sinnen an und verbinden mit ihren Netzwerkkomponenten sowie ihrer Anbindung an soziale Netzwerke heute Spieler überall auf der Welt. Mit der Entgrenzung traditioneller Lebensbereiche und Orientierungskategorien wie Arbeits- und Freizeit, ein Prozess, der sich seit der Industrialisierung und der Auflösung ehedem subsistenzwirtschaftlich verfasster Lebensentwürfe immer weiter differenzierte, ist stets nach der Relevanz *eines* Lebensbestandteiles für *andere* Lebensbereiche zu fragen.

Computer, mit deren Existenz schon früh vielfältige Bedrohungsszenarien von massenhafter Arbeitsplatzvernichtung, totaler Überwachung und Kontrolle sowie auch unkontrollierbarer, interaktiver Gewaltdarstellungen als gesellschaftlich relevantes Merkmal öffentlicher Diskussion verknüpft wurden, finden sich längst in allen Bereichen menschlichen Lebens: bei Sicherheits- und Rettungsdiensten, der Verwaltung und im Freizeitbereich – in automobilen Navigationsgeräten, in Mobiltelefonen, in BluRay-Abspielgeräten und natürlich auch in Videospielen. Mit ihnen werden Musiksammlungen verwaltet und gehört, der Feiertagsausflug geplant und selbstverständlich auch Spiele gespielt. Mobiltelefone der allerneuesten Generation können all die genannten Funktionen ausführen und noch viele mehr. Wo also endet Arbeit und beginnt die Freizeit? Oder welche computergestützte Freizeitnutzung ist sinnvoll (*produktiv*?) und welche nicht? Wann und bis zu welchem Punkt sind Mobiltelefone Kommunikationsmittel, technische Konsumprodukte oder Spielzeug? Wann werden sie zu Kult – zu kulturellen und bisweilen sogar mit religiösen Attributen aufgeladenen Produkten?

Wenn Technologie mehr ist als ein Tool, ein Werkzeug oder Datenträger, wenn sie ein *Sinnträger* wird, wie müssen dann ihre Auswirkungen verstan-

113 Siedler, Rolf: Feel it in your body. Sinnlichkeit, Lebensgefühl und Moral in der Rockmusik, Mainz 1995, S. 32

114 Mumford, Lewis: Mythos der Maschine. Kultur, Technik und Macht – Band 1, Wien 1966/67, S. 79 f., zitiert in: Siedler, Rolf: Feel it in your body. Sinnlichkeit, Lebensgefühl und Moral in der Rockmusik, Mainz 1995, S. 152

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

den werden? Diese Frage ist mehr als nur rein philosophisch zu verstehen, wie ein Blick auf den Fußball als „wichtigste Nebensache der Welt"[115] zeigt.

Auch für Videospiele darf und muss gelten, dass sie für viele Menschen mehr sind als ein Datenprodukt auf einem physikalischen Medium. Der alljährliche Hype um Großveranstaltungen der Branche wie die Gamescom in Köln zeigt das eindrucksvoll.

Kulturelle Aspekte werden in der wissenschaftlichen Analyse von Videospielen gegenüber Fragen nach Gewalt mittlerweile stärker wahrgenommen und behandelt, in der Öffentlichkeit sind es hingegen nach wie vor Gewaltdarstellungen und die Erörterung von Abstumpfungsprozessen oder Nachahmungstaten, die diskutiert werden **(Kap. 3.4)**. Sozialethische Desorientierung wird nicht zuletzt durch das TV selbst gefördert: Sendungen wie „die tollsten Autocrashes" oder „die spektakulärsten Flugzeugabstürze" die, gerade von Privatsendern notdürftig mit Infotainmentelementen kaschiert gerne im TV gezeigt werden – blenden Folgen für die *sichtbar unsichtbar* beteiligten Opfer aus und dürften mitverantwortlich sein für die Zunahme des Gafferphänomens, bei dem Passanten sogar Rettungskräfte bedrohen und schlagen, damit sie an die besten Handybilder kommen. Auch das alltägliche Mobbing im Reality-TV mag abstumpfend gegenüber den Gefühlen der zusehenden Mitmenschen wirken[116], selbst wenn ansonsten wenig spektakuläre Handlungen geschehen.

Zu nah und greifbar sind die Medien, als dass eine Distanzierung jederzeit möglich wäre – jeder hat Zugriff, jeder hält sich für einen Experten und für mündig im Umgang mit den Inhalten: *„Auf diese Weise können populärwissenschaftliche Wirkungsvorstellungen entstehen, zu deren Etablierung die Massenmedien selbst beitragen."*[117] Die Darstellung von Gewalt in Medien und ihre Bindung und Verhinderung im gesellschaftlichen Leben allein auf Verhinderungs- oder Verbotsdiskussionen zu begrenzen scheint zur Erklärung der feststellbare emotionalen Bindungen (**Kap. 3.4.1** und **3.4.2**) nicht ausreichend.

115 Geflügeltes Wort und Buchtitel: Schlicht, Wolfgang / Lang, Werner / Bausinger, Hermann (Hrsg.): Über Fußball. Ein Lesebuch zur wichtigsten Nebensache der Welt, Schorndorf 2000

116 Hierzu: Bohrmann, Thomas: Big Brother – Medienethische Überlegungen zu den Grenzen von Unterhaltung (2002), http://www.bpb.de/apuz/25394/big-brother?p=all, 17.1.2013

117 Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch, Köln 2006, S. 18

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

1.2 Geisteswissenschaftliche Verortung der Thematik

Ein multidisziplinärer Ansatz ist notwendig, um angesichts der Vielfalt möglicher Ansatzpunkte zentrale Aspekte zu isolieren, die einerseits den Weg in das Thema hinein bahnen und andererseits interdisziplinäre Zugänge in geisteswissenschaftliche Disziplinen wie Religions- und Medienpädagogik, Sozialwissenschaften oder die Theologie offenhalten oder erst öffnen.

Abseits der Diskussionen um Gewalt und ihre mögliche Verharmlosung oder Suchtwirkung in Videospielen[118] bedürfen weitere Themen wissenschaftlicher Erörterung, wie die Frage nach dem Politischen im Videospiel – diese ist sehr berechtigt, denn nicht zuletzt Spiele wie die „Sim City"- oder „Civilization"-Franchises, „Die Siedler", die Diktatorensimulation „Tropico" etc. spielten stets mit Fragen von Macht und Ohnmacht, Krieg und Frieden und führten auch eine möglicherweise zunächst rein freizeit- und unterhaltungsorientierte Zielgruppe *spielerisch* an zentrale Fragen menschlichen Zusammenlebens heran. Eine zunehmende Zahl von differenzierten und wissenschaftlichen Untersuchungen beschäftigt sich ernsthaft mit pädagogischen, didaktischen oder sozialwissenschaftlichen und auch theologischen Fragestellungen[119].

Erheben aber Spiele denn einen Anspruch auf tatsächlichen Realismus? Ein näherer Blick enthüllt schnell, dass in massentauglichen Spielen viele Themen nur angerissen werden (so wird in „Civilization" die Menschheitsgeschichte und ihre zivilisatorische Evolution nur etappenweise dargestellt, das Spiel konzentriert sich auf einige wesentliche Erfindungen, die dem Charakter des Spiels dienlich sind, übt aber in seiner Beherrschbarkeit einen großen Reiz aus[120]), komplexe Simulationen hingegen sprechen lediglich Menschen mit entsprechendem Handlungsinteresse und weniger die an kurzweiliger Unterhaltung Interessierten an.

118 Siehe etwa SPIEGEL 12/2009 (Titel: „Wenn Kinder zu Killern werden"): „113 Kugeln kalte Wut", S. 30 ff.; „Stones vor dem Schirm: Deutschlands größte Jugendstudie kommt zu alarmierenden Erkenntnissen", S. 48 ff.

119 Z.B.: Meister, Dorothee M. / Sander, Uwe / Treumann, Klaus Peter / Burkatzki, Eckhard / Hagedorn, Jörg / Strotmann, Mareike / Wegener, Claudia: Mediale Gewalt: Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche, Wiesbaden 2008

120 Jacob, Thomas: Zivilisiertes Spielen. Das Rundenstrategie-Spiel Civilization IV, in: Medien & Erziehung / merz, Heft 60, 3-2006, S. 84

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Das Forschungsinteresse gängiger Untersuchungen reicht meistens von der Rolle der Gewalt im Spiel über die Wirkung der Transferprozesse und mithin die Frage, wie der Spieler Inhalte erhält, aufnimmt und verarbeitet bis hin zu Einsatzmöglichkeiten im Schulunterricht[121]. Neuerdings mehren sich auch Studien zur Frage der Politikvermittlung und -darstellung im Videospiel[122].

Auch aus Sicht der Politikwissenschaften ist es recht erstaunlich, dass erst 2007 in Form eines Sammelbandes in konzentrierter Form dem Politischen im Computer- und Videospiel nachgespürt wurde. Nicht zuletzt Weltensimulationen oder Aufbauspiele bieten mannigfache Anknüpfungspunkte für die Politikwissenschaften und so werden Online-Rollenspiele als soziale Experimentierräume[123] oder Vermittler historischer Inhalte[124] und Entwicklungsorte von Gesellschaftsmodellen behandelt.[125]

Viele der wenigen überhaupt vorgenommenen rezeptionsanalytischen Untersuchungen greifen allerdings Spielthemen und -ideen auf, die zum Zeitpunkt der Begutachtung bereits 2-3 Jahre alt sind, von der noch späteren Drucklegung der Untersuchung ganz zu schweigen. Angesichts der im schnellen Wandel befindlichen Informationstechnologie ist dies ein großes Problem, denn für Spieler und ebenso für die dann aktuelle Hardware sind sie oft nicht mehr *wahr*; einerseits, weil das zunehmende und sich immer wieder reproduzierende Angebot auf einer wachsenden Vielfalt von Endgeräten nur in seltenen Fällen eine Langzeiterinnerung an bestimmte Spiele und Inhalte fördert und andererseits, weil häufig Spielesoftware auf der nächsten technischen Generation schlicht nicht mehr läuft. Videospiele haben generell eine sehr kurze Lebenszeit im Rahmen ihres sehr volatilen Marktes. Wenn Wissenschaft demnach ihre Forschung auf einzelne Spiele stützt, besteht die Gefahr, dass sie bloß eine Nische beleuchtet in einem Gebäude, das bald nicht mehr existiert.

Insbesondere Spielekonsolen der neuesten Generation (Playstation 4 oder Xbox One) bieten eine grafische Plastizität, wie sie zuvor nicht realisierbar gewesen war. Ganze Städte entstehen am Bildschirm mit realistischem Licht-

121 Z.B.: Brenner, Christian: Der Computer als Medium im Religionsunterricht, Münster 2003 oder Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011

122 Bevc, Tobias (Hrsg.).: Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Münster 2007

123 A.a.O., S. 55 ff.

124 A.a.O., S. 141 ff.

125 A.a.O., S. 167 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

und Schattenspiel und Tag- und Nacht-Wechsel. Wasserflächen und Flüssigkeiten verhalten sich ebenso physikalisch korrekt wie Materialien, die bei Beschädigung oder Aufprall verformt werden. Wind und Wetter werden simuliert und verändern ständig die Spielwelt, auf die der Spieler sich einstellen will und muss.

Mit dem Erscheinen der vorletzten letzten Generation interaktiver Unterhaltungsgeräte wie Xbox (2002), Playstation 2 (2000) und besonders Nintendos Wii-Konsole (ab 2006) und ihrer neuartigen Steuerungseinheiten (Joypads), die rütteln, schütteln und die Bewegungen des Spielers im 360-Grad-Raum aufnehmen und in Spielbewegungen umsetzen, haben Spiele endgültig die schlichte 2-Dimensionalität der TV-Röhren vergangener Zeiten verlassen. Diese technische Evolution unterwirft wissenschaftliche Erkenntnisse bezüglich älterer Spiele und ihrer Eindrücke auf den Spieler fast ebenso einer ultra-kurzen Verwertungszeit wie die Spiele selbst, die in den allermeisten Fällen nach nur wenigen Monaten am Markt „durchverkauft" sind. Untersuchungen, die 5 oder sogar 10 Jahre alt sind und deren Ergebnisse sich auf noch ältere Spiele beziehen oder sogar als Referenzen noch ältere Literatur heranziehen, könnten Probleme haben, ihre fortbestehende Relevanz nachzuweisen.

Wie steht es nun um die Religion? Religion bzw. religiöse Muster und Themen sind immer schon Teil von Videospielen gewesen. Heilssymbole wie die altägyptische Lebenshieroglyphe „Anch" finden sich im Spiel oder auf Titelillustrationen ganz selbstverständlich neben anderen[126]. Esoterische und magische Einflüsse sind natürlich ebenso enthalten wie christliche Moralvorstellungen, die der Spieler für die Entwicklung seines Spielcharakters nutzt und die im Übrigen implizit dafür verwendet werden, um innerhalb der Onlinewelt eine soziale Kontrolle aufrecht zu erhalten. Dies haben sie mit allen anderen Medienformen gemein.

Wer sich als Spieler in den großen Onlinewelten daneben benimmt (der Begriff der „Netiquette" umschreibt das online zu praktizierende Wohlverhalten[127]), wird von seinen virtuellen (aber nicht minder realen menschlichen und international verorteten) Mitspielern schnell geächtet und zu einem Leben als virtueller Einzelgänger verurteilt – oder schlicht ausgeraubt oder seines Bildschirmlebens entledigt. Dadurch wird moralisches oder gesellschaftlich

126 Frühe Beispiele: das Adventure „Raiders of the lost Ark", Atari (1982) oder das Rollenspiel „Ultima IV", Origin Systems Inc. (1985)

127 Siehe hierzu: http://www.seeger-media-management.de/?p=56, 29.3.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

einwandfreies Verhalten bzw. werden solche Verhaltensweisen, die allgemein als anerkannt gelten dürfen, gefördert und gefordert – Abweichungen werden allein im Rahmen der Spielziele toleriert. Spielziele und -regeln werden von Entwicklern definiert und sind Teil des technisch-inhaltlichen Rahmens, den die Spieler ausfüllen.

In der Literatur zu Videospielen finden sich bislang nur sehr wenige Betrachtungen zu narrativen und symbolischen religiösen Inhalten[128] – dies erscheint sehr verwunderlich, denn Videospiele lassen sich ja nicht nur zur Unterhaltung, sondern theoretisch auch für die Mission oder sogar religiöse und politische Propaganda einsetzen und können durch ihre Interaktivität, die eine ständige Beschäftigung und Bestätigung der Inhalte und Verfahren durch die Spieler voraussetzt (ohne Akzeptanz müsste das Spiel beendet werden, es lässt sich daher nur verfolgen durch eine grundsätzlich zustimmende Inkorporierung der Einzelteile und Handlungsweisen), deutlich besser wirken und die Nutzer beeinflussen als viele andere Medien. *Propaganda Shooters* und andere „politische Spiele" thematisiert bspw. Konzack[129].

Rein rezeptionstheoretische Modelle (die bisher hauptsächlich bei der Wirkungsanalyse von Filmen oder Wahlwerbespots Anwendung finden[130]) helfen hier nur begrenzt, da sie das Momentum der Interaktivität nicht berücksichtigen können. Aus sozialwissenschaftlicher Sicht ist zudem nach der Bedeutung von Mythen und Heldenfiguren in populären Medien wie Filmen, Comics oder Büchern zu fragen – die sich im Medium des Videospiels deutlich tiefer entfalten können als in den Erstgenannten.

Die klassischen spieltheoretischen Erkenntnisse von Huizinga und Caillois dienen hier als Grundlage für Darstellung und Verständnis von „Spiel". Sie werden begleitet von den technologiekritischen Ausführungen Joseph Weizenbaums von 1975 / 1977. Es ist sehr unverständlich, dass Weizenbaums kritische Äußerungen (anders als sein „Programm künstlich simulierter Intelligenz" ELIZA) heute nur noch selten zitiert werden, während doch sei-

128 Bogost thematisiert indes die in Europa weniger bekannten Beispiele der Verknüpfung extremer politischer und religiöser Richtungen in Videospielen anhand von „Waco Resurrection", „JFK Reloaded" oder „9-11 Survivor": Bogost, Ian: Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames, Cambridge / MA 2007, S. S. 121 ff.

129 Konzack, Lars: Philosophical Game Design, in: Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader 2, New York 2009, S. 38 ff.

130 Übersichtlich hierzu: Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung. Band 2 – Anwendungen in Politik, Wirtschaft und Kultur, Konstanz 2000, S. 80 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ne Erklärung der bereitwilligen Unterwerfung des Menschen unter „technische Notwendigkeiten" und technologisch-strukturierte Weltentwürfe nach wie vor von großer Bedeutung scheinen – die von säkularen Religionen vom Christentum übernommene *„Suche nach dem und die Konstruktion des „Neuen Menschen""*[131] kommt hier in den Sinn. Haring erkennt mit Küenzlen eine anthropologisch festgelegte „Daseinsunsicherheit" des Menschen, die sich zu einer „Daseinsohnmächtigkeit" radikalisieren lasse.[132]

In einer der seltenen religionspolitologischen Untersuchungen weltlicher Ersatzbildungen von Religion thematisiert sie die Frage, inwiefern „Religion" nach oder während der gesellschaftlichen und intellektuellen Modernisierungsprozesse in Europa durch *andere* Träger abgelöst oder ergänzt wurde. Wie wurde die Säkularisierung durch Religionskritik begleitet oder vorangetrieben[133], welche Wandlungen hinsichtlich gesellschaftlicher Religiosität sind zu verzeichnen[134] welche Rolle haben Ritus und Kult[135] für weltliche Ersatzbildungen, die sich in Form säkularer politischer Religionen wie dem Sowjetkommunismus[136] oder auch den Nationalsozialismus[137] äußerten? Es dominiert die politikwissenschaftliche Beschäftigung, aber der rasante Aufstieg von Medien und mit ihnen die zunehmende Bedeutung von Propaganda machen auch in Bezug auf Videospiele die Beschäftigung mit Grundlagen möglicher multimedialer Propaganda bedeutsam. Diese auch durch die Geschwindigkeit der Gloablisierung, Wanderungsbewegungen und religiösen Extremismus unterfütterte Unsicherheit mag dazu führen, dass Menschen nicht nur nach dem persönlichen „Mehr" streben, sondern nach etwas suchen, dass es „besser" kann als sie selbst, was auch Weizenbaum beunruhigte (**Kap. 2.3.8**). In der Unterwerfung unter eine gleichzeitig perfekt und unfehlbar wie auch logisch und berechenbar erscheinende Technologie mag der verunsicherte Mensch ein Gefühl von Entlastung finden.

Videospiele *arbeiten* und *spielen* mit den prospektierten Endzuständen von Erlösung und Vernichtung (wer gewinnt ist erlöst bzw. hat seine Spielwelt erlöst und die anderen hoffentlich vernichtet, wenn er nicht selbst vernichtet wird) –

131 Haring, Sabine A.: Verheißung und Erlösung – Religion und ihre weltlichen Ersatzbildungen in Politik und Wissenschaft, Wien 2008, S. 336
132 A.a.O., S. 337
133 A.a.O, S. 103 ff.
134 A.a.O., S. 239 ff.
135 A.a.O., S. 340 ff.
136 A.a.O., S. 500 ff.
137 A.a.O., S. 544 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

die ja auch in einer säkularisierten Welt von ihren religiösen Bezügen nicht zu trennen sind. Während klassische Spiele (80er / 90er) sich meistens nur zwischen diesen beiden Extremen bewegten (die Psychosimulation „Alter Ego" (**Kap. 3.4.2** oder **5.2.2**) als Versuch einer erweiterten Neuinterpretation des damals schon 20 Jahre alten „Eliza" ist eine gute Ausnahme), sind Spiele heutzutage durch ihre Verknüpfung mit sozialen Komponenten jedoch in der Lage, Lebensweisen zu fördern und zu unterstützen, die bspw. als „Netiquette" bestimmte *Do´s & Don´ts* innerhalb der Spielwelt begründen und durchaus als virtuelle Pendants realweltlicher moralischer und sozialer Konditionen gelten dürfen. Diese Ansprüche zu formulieren und ihre Einhaltung zu überwachen wiederum ist Menschenwerk, der Computer kann dabei nur helfen. An diesem Punkt stellen sich erneut Fragen von – auch religiös grundierter – Moralität. Spiele transportieren damit aber auch (vielleicht ungewollt) ihre eigene Gefangenheit zwischen den Extremzuständen digitaler Medien 0 und 1, Aus und An.

1.3 Relevanz für Religionspädagogik, Kommunikations- und Sozialwissenschaften

„Wer Religion verkennt, erkennt Politik nicht!"[138] – dieses Diktum des Religionspolitologen und Eric Voegelin-Schülers Claus-Ekkehard Bärsch[139], mit dem Generationen junger Studentinnen und Studenten auf die religiösen Implikationen von Politik hingewiesen wurden, ist mit einiger Berechtigung auch auf mediale Kontexte zu übertragen, so dass auszurufen wäre:

„Wer Religion verkennt, erkennt Unterhaltung nicht!"

Hierzu gehört auch und insbesondere (multi-) medial perpetuierte Unterhaltung, die von ihren kulturell / religiös-narrativen Elementen kaum zu trennen ist. Der gewichtigste Grund liegt darin, dass Unterhaltungs- wie Kommunikationsmedien als „Sozialisationsagenturen"[140] den traditionellen Sozialisati-

138 Bärsch, Claus-Ekkehard / Berghoff, Peter / Sonnenschmidt, Reinhard: Wer Religion verkennt, erkennt Politik nicht, Würzburg 2005

139 Bärsch, Claus-Ekkehard: Die politische Religion des Nationalsozialismus, München 1998

140 Pirner, Manfred L.: Schüler/in – soziologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 240

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

onsfaktoren Elternhaus, Schule, Peer-Group etc. zur Seite getreten sind (siehe auch **Kap. 6.1**). Die Welt besteht aus Bildern, Selbst-, Fremd- und Weltbildern, welche die gelebte und erlebte Welt als Konstrukt erscheinen lassen.[141] In der Vermittlung und (Neu-) Bewertung von Weltanschauungen im Kontext medialer Kommunikation werden die Schnittmengen zwischen klassischen wissenschaftlichen Fachbereichen deutlich.

So wie aber mediale Phänomene selbstverständlich nicht nur von der Medienforschung und den Kommunikationswissenschaften, sondern auch von Sozialwissenschaften und der Religionspädagogik berücksichtigt und bearbeitet werden, so wie Gewalt als Thema für die Kriminologie, für die Kulturwissenschaften, die Politik- und Sozialwissenschaften und auch die Religionspädagogik ein wichtiges Thema ist (Stichwort Initiationsritus, Ritual etc.), so gilt dies angesichts der starken kommerziellen und kulturellen Auswirkungen auch für Videospiele und ihr Verhältnis zu Weltanschauungen – oder sollte es gelten, kämen angesichts der bislang unzureichenden Forschung zu diesem Komplex nicht auch Zweifel auf.

Diese Zweifel sollten aber nicht in der Form des Mediums an sich begründet sein.

Vielmehr muss davon ausgegangen werden, dass es aus anderen Gründen bislang *in dieser Hinsicht* – also der Frage nach religiösen Spuren in Videospielen und ihrer Herkunft – zu wenig beachtet wurde, denn generell ist kaum zu beklagen, dass man sich um das Medium nicht kümmerte. Ganz im Gegenteil.

Denn ob die Religion des öffentlichen Raumes immer stärker eine medial vermittelte Religion ist und wie persönliche Religionserfahrungen von Jugendlichen durch Medien und medial erzeugte, vermittelte oder verstärkte Rezeptionserlebnisse beeinflusst werden fragt Herrmann in seiner biographischen-qualitativen Studie zur Religiosität junger Erwachsener. Neben der Bedeutung religiöser Inhalte und Empfindungen für den persönlichen Lebenslauf[142] widmet er sich auch dem religionskulturellen Wandel und einer Krise der Religionskultur[143]. Von großer Bedeutung sind die Ausführungen zur Medienkultur. Hier werden die zentralen Begriffe definiert[144] sowie der Relevanz

141 Hier auf Siebert zurückbezogen: Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015, S. 27

142 Herrmann, Jörg: Medienerfahrung und Religion. Eine empirisch-qualitative Studie zur Medienreligion, Göttingen 2007, S. 57 ff.

143 A.a.O., S. 24 ff.

144 A.a.O., S. 103 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

von Medien auch unter Gesichtspunkten der persönlichen Identität nachgespürt[145]. Aus den verfügbaren Einzelmedien heraus werden Buch, Kinofilm und das Fernsehen berücksichtigt, nicht die neueren Medien, deren Merkmal die vernetzte Virtualität ist.

Im empirischen Teil[146] werden Praktiken und Muster der Mediennutzung begutachtet, bevor schlussendlich vielfältig praktisch-theologische Konsequenzen für die unterschiedlichen Facetten theologischen Handelns dargelegt werden (z.B. Predigt, Religionsunterricht, Seelsorge etc.).[147]

Dass Spiele noch immer eher am Rande des Aufmerksamkeitsbereich von Religionspädagogen liegen ist misslich, denn längst werden Videospiele als Vermittlungsmedium auch für politische und gesellschaftliche Fragen akzeptiert und ihre Techniken und Elemente im Unterricht eingesetzt[148] (**Kap. 2.4.1**). Auch im Religionsunterricht werden nicht nur Filme besprochen und analysiert, Kinder- und Jugendbücher thematisiert und können Videospiele verwendet werden – worauf Christian Brenner früh hinwies, der zudem für den Bibellesebund auch Videospiele erarbeitet hat (**Kap. 6.1** und **6.4**). Für ihn wie einige andere (Buschmann, Pirner, Herrmann et al.) war klar, dass jugendliche Lebenswelten ernst genommen und begleitet werden müssten statt sie lediglich zu belehren – sonst bestünde die Gefahr, dass die Religionspädagogik der Zukunft ein „Ghetto-Leben in religiösen Sonderwelten"[149] führte, die mit der realen Lebenswelt der eigentlichen Adressaten wenige Schnittpunkte habe – und so ihrerseits zu einer virtuellen Minderheitenrealität würde.

So wie Soziologen Gewalt und Politologen politische Propaganda in Videospielen finden (**Kap. 2.3.10**), stellen sich religiöse Narrationen und Handlungsmotive in Videospielen als naheliegende Betrachtungsfelder der Religionspädagogik dar, wie sie auch den Sozialwissenschaften Anlass geben, nach Möglichkeiten gesellschaftlicher Unterstützung wie auch Destabilisierung (etwa durch religiöse / extremistische Propaganda) zu suchen. Neben der werkhermeneutischen Perspektive (im weiteren Sinne religiöse Inhal-

145 A.a.O., S. 109 f.
146 A.a.O., S. 157 ff.
147 A.a.O., S. 325 ff.
148 Engagiert und praxisnah aus Schülersicht: Förster, Klaus-Tycho: Warum gibt es an Ihrer Schule noch keine Computerspiele-AG?, in: Computer + Unterricht, Heft 36 – November 1999, S. 22-23
149 Böhm, Uwe / Buschmann, Gerd: Popmusik – Religion – Unterricht: Modelle und Materialien zur Didaktik von Popularkultur", Münster 2000, S. 15

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

te von Videospielen) wäre auch die rezeptionshermeneutische Perspektive zu betrachten, also inwieweit Nutzer die religiösen Implikationen verstehen und zur religiösen Selbstdeutung nutzen bzw. im Dialog mit dem Videospiel eigene religiöse Narrationen neu setzen, die die impliziten Strukturen des Spiels überbieten.

Pädagogik wie auch Theologie mögen Videospiele als religiösen Träger nicht ernst genug genommen haben, weil sie das Medium an sich bislang nicht ausreichend ernst nahmen – weil sie in ihm vielleicht eine ausschließliche und möglicherweise sinnentleerte Unterhaltungsform erkannt haben, weil sie es aus diesem oder anderen Gründen abgelehnt und / oder nicht verstanden haben. Oder auch deshalb, weil ihnen die Breitenwirkung und das kommunikative Potenzial des Mediums suspekt war, während sie sich gleichzeitig im Gefolge ihrer Kirchen zunehmend aus der Welt und gesellschaftlichen Diskursen zurückzogen und Positionen räumten.

Anhand der Möglichkeit, durch die Darstellung von Inhalten und subtiler Verbreitung von Auffassungen und Meinungen das Medium zu nutzen, um Propaganda zu betreiben, wird aber die Relevanz deutlich.

Früh hält Medienwirkungen stets für das „Resultat vieler Einflußgrößen"[150] und nimmt als gegeben an, dass „suggestible Rezipienten" sich durch gebotene Inhalte durchaus „angesprochen fühlen" oder „durch formale Darstellungsmittel motivieren lassen".[151] Nämliche aktuelle Beobachtungen lassen sich durch die Attraktivität islamistischer Internetvideos erkennen, die junge Leute vielfach erfolgreich dazu aufrufen, in den heiligen Krieg anderer Länder und Machthaber zu ziehen.[152]

Für Medien haben die *Elaboration-Likelihood-Modelle*[153] auf das Potenzial zur Beeinflussung von persönlichen Einstellungen durch äußere Impulse wie Me-

150 Früh, Werner: Medienwirkungen: Das dynamisch-transaktionale Modell, Opladen 1991, S. 271

151 A.a.O., S. 275

152 Die islamische Terrororganisation IS versucht, junge Menschen mit aus dem Actionspiel GTA 5 zusammengestellten Spielszenen für den Kampf in Syrien und dem Irak gegen kurdische und christliche Minderheiten und auch grundsätzlich den Kampf gegen Ungläubige zu motivieren: http://www.focus.de/digital/games/grand-theft-auto-video-terrorgruppe-is-will-nun-computerspieler-rekrutieren_id_4151351.html, 23.9.2014; Video: https://www.youtube.com/watch?v=QhbX-0Kt9s_I#t=12, 23.9.2014

153 Vgl. Petty, Richard E. / Cacioppo, John T.: Communication and Persuasion: Central and Peripheral Routes to Attitude Change, New York 1986 (2011 in London neu auf-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

dien hingewiesen.[154] Insbesondere dann, wenn in Betracht gezogen wird, dass in Videospielen durchaus junge Menschen über die Spielzeit von Wochen und Monaten mit islamistischen, scientologischen, links- oder rechtsextremen Botschaften, Gesten, Riten und Handlungsweisen vertraut gemacht werden können. Die Frage ist also nicht etwa, was *haben wir* mit dem Medium zu tun, sondern was *müssen wir* mit diesem Medium zu tun haben?

Selbstverständlich lassen sich Videospiele aufgrund ihrer Eigenschaften, auf die noch einzugehen sein wird, ebenso aufklärerisch für Bildung wie für die Missionsarbeit und auch politische Propaganda nutzen, wenngleich hierzu aufwendigeres Vorgehen notwendig ist als in den bislang simpel gehaltenen Spielen der Vergangenheit[155]. Natürlich können in einem Videospiel gesellschaftliches Leben und die Voraussetzungen für gelingendes und gutes soziales Leben gezeigt und verständlich gemacht werden – auch interkulturell durch szenisch und nachahmerisch vermitteltes Grundwissen.

Wenn es um Videospiele geht, interessieren sich Religionspädagogik und Sozialwissenschaften in erster Linie dafür, wie sie auf Spieler wirken und welche Persönlichkeitsfaktoren sie beeinflussen.[156] Manche Autoren wollen wissen, was Spieler in diesen künstlichen Spielwelten eigentlich suchen, was sie umtreibt und warum sie das, was sie dort in Spielen suchen und mittels der enthaltenen Werkzeuge („Interface") tun können, nicht in ihrer realen Umgebung finden. Oerter vermutet hier nicht zuletzt das Gefühl, Macht ausleben zu können, als ursächlich.[157]

Die Analyse und Wirkungsforschung erschwerend kommt hinzu, dass so gut wie jedes Spiel schon aufgrund des technischen Fortschritts nach wenigen Jahren oder sogar Monaten veraltet und obsolet ist (man denke an Diskussionen um Kriegsspiele und ihren „grafischen Realismus" im Abstand von vielleicht zehn Jahren betrachtet: 1988 / 1998 / 2008[158]. Der schnelle techni-

gelegt), in: Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung, Tübingen 1987, S. 249 ff

154 Übersichtliches grafisches Schema hierzu: a.a.O., S. 261

155 Bogost, Ian: Persuasive Games – The expressive Power of Videogames, Cambridge / MA 2007, S. 99 ff.

156 Hartmann, Thilo / Klimmt, Christoph: The Influence of Personality Factors on Computer Game Choice, in: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings: Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences, Mahwah 2006, S. 117 ff.

157 Oerter, Rolf: Lebensthematik und Computerspiel, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 60 f.

158 „Jugendschutz vor 30 Jahren – Als C64-Spiele auf den Index kamen": http://www.focus.de/digital/computer/chip-exklusiv/tid-26292/jugendschutz-vor-30-jahren-als-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sche Wandel lässt *das Medium* an sich alsbald veraltet zurück. Es bleiben die *Nutzer*, die mittels ihrer Spielerfahrengen tatsächliche oder vermeintliche Abstumpfungsprozesse durch Gewaltdarstellungen mit sich tragen, die als Jugendliche ihrerseits (entwicklungs-) psychologisch auf der Suche (im Übergang zwischen verschiedenen Entwicklungsstufen, bspw. der ikonischen zur symbolischen Stufe, bei der bildhafte Vorstellungen als Informationsträger von komplexen Symbol- und Bedeutungssystemen abgelöst werden[159]) und darüber hinaus als Schüler, Konsumenten, zukünftige Arbeitnehmer etc. einem zunehmenden Allokationsdruck der globalisierten Welt ausgesetzt sind.

Das Gefährdungspotenzial von Videospielen wurde immer wieder an einzelnen Spielen festgemacht. Dies ist nicht unüblich, so werden ja auch Filme isoliert hinsichtlich ihrer möglichen Jugendgefährdung betrachtet. Eine bei Filmen festgestellte Bedenklichkeit erscheint aber hinsichtlich der langjährigen Verwertungskette deshalb von beträchtlicher Relevanz, da ein Film erst nach 10-30 Jahren inhaltlich und technisch (Schnitttechnik, stilistisch, in seiner audio-visuellen Gesamtausstattung) als veraltet gelten kann. Er wird dann entweder zum *Kult* und fester Teil von Backcatalogs des Handels (wie z.B. „2001 – Odyssee im Weltraum" (Time Warner, 1968)) oder gerät in Vergessenheit.

Was in den ersten Jahren nach der Veröffentlichung demnach sozial destabilisierend wirken könnte, wirkt nach einer bestimmten Zeit angesichts veränderter Zeitumstände und eines konkurrierenden Produktangebots doch eher amüsant[160].

Diese Gefährdungshalbwertszeit ist bei Videospielen ungleich kürzer. Pac-Man[161] wurde noch Jahre nach seiner Erstveröffentlichung vereinzelt kritisiert (siehe unten **Kap. 6.3**). Nun handelt es sich bei Pac-Man um einen Klassiker, der noch heute gespielt wird. Alle anderen Spiele dieser Ära dürften heute nur noch Kennern oder Fans ein Begriff sein.

---

c64-spiele-auf-den-index-kamen_aid_772283.html, 2.1.2013

159 Gage, Nathaniel L. / Berliner, David C.: Pädagogische Psychologie, Weinheim 1996, S. 120

160 Darstellung der Arbeitsweise der FSK anlässlich der über die Jahren unterschiedlich eingeschätzten Jugendschutzrelevanz / Altersfreigabe des Films „Die Sünderin": http://www.hdm-stuttgart.de/ifak/medienwissenschaft/medienkritik_medienwirkung/institutionen_der_medienkontrolle/medienkontrolle_rimsha, http://www.censuriana.de/01themenSS200007suenderin.htm, 16.3.2013

161 Namco, 1980

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Das Medium bzw. dessen Einzelprodukte als solche veralten also schnell, die Rezipienten agieren und konsumieren tagesaktuell gemäß der jeweils verfügbaren Produkte, aber die Entwickler bleiben teilweise über Jahrzehnte aktiv!

Und selbstverständlich *gibt* es Menschen, die durch den gestiegenen grafischen Realismus und die erweiterten Einwirkungsmöglichkeiten in Spielen sozial destabilisiert agieren und auch Gewalttaten begehen[162]. Dieser Umstand ist hinreichend untersucht[163].

Hinzu tritt, dass die klassischen Rezeptions- wie auch Medienanalysemodelle[164] im Falle von Videospielen je für sich gesehen *einzeln betrachtet* unvollständig bleiben, wenn nicht die Besonderheiten des Mediums mitbedacht werden (**Kap. 2.3** und **Kap. 3.4**). Videospiele (gleiches gilt übrigens auch für Brettspiele)[165] sind keine linear angelegten Rezeptionsmedien wie Filme, Bücher oder Hörspiele. Videospiele *ergeben* sich inhaltlich erst durch die Spieler- / Produzentenkommunikation und -interaktion (insbesondere durch Online-Content, downloadable Content, Server- / Avatar-Rückmeldung). Während das Gerüst (technisch, Struktur, Spielelemente etc. (**Kap. 3.5**) Teil der *Arbeit der Entwickler* ist, ergeben sich neue Spielsituationen aufgrund der *Einwirkung der Spieler*, deren Verlauf nur in Ansätzen und die emotionalen Komponenten (Erleben und Erfahren) gar nicht planbar sind (die Begrenzungen eines Spiels führen indes immer wieder zum Kern zurück, wenn es nicht seines Sinns enthoben werden soll und der Spieler etwa seine Interaktion einstellt).

Jedes konsumierbare Produkt hat neben seinem expliziten Zweck auch eine Fülle impliziter Bedeutungen: Mobiltelefone sind Kommunikationsmittel, stören gleichzeitig den Unterricht und sind bisweilen geeignet, Gewalt auf Schulhöfen zu (be-) fördern (Videos von kriminellen oder Gewalthandlun-

162 Eine handliche Übersicht videospielbezogener Negativschlagzeilen: http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63500/chronik-der-schlagzeilen, 17.3.2013

163 Z.B. Meister, Dorothee M. / Sander, Uwe / Treumann, Klaus Peter / Burkatzki, Eckhard / Hagedorn, Jörg / Strotmann, Mareike / Wegener, Claudia: Mediale Gewalt: Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche, Wiesbaden 2008

164 Übersichtlich und verständlich: Hoffmann, Bernward: Medienpädagogik, Paderborn 2003, S. 209 ff. Er benennt als Schwerpunkte bzw. Dimensionen eines Medienangebots, die einer Analyse zugänglich sind: Inhaltsanalyse, Formale Analyse, Psychologische Analyse, Zeitgeschichtliche Analyse, Analyse bestimmter Genres

165 Eine der wenigen Arbeiten hierzu wurde erst jüngst vorgelegt und thematisiert die bekannten modernen Brettspiele „Battlestar Galactica" und „Herr der Ringe". Es enthält zudem Interviews mit Mitarbeitern der Brettspielverlage Ravensburger, Kosmos und Amigo. Krenner, Johannes: Wie können Lizenzspiele Geschichten erzählen? Die Mediale Gesellschaft und ihre Gesellschaftsspiele, Hamburg 2011

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gen). Heimcomputer sind unterhaltsam, lehren und bilden, lassen Kreativität zu aber gleichzeitig auch Cyberkriminalität. Der fehlbare und versuchte Mensch nutzt, was sich ihm bietet. Was ihm geboten wird mit allen Vorzügen und Nachteilen, in seiner Perfektion und allen ungewollten Sicherheitslücken und gewollten Winkeln und Hintertüren wird von wieder anderen gleichsam versuchten und fehlbaren Menschen bereitet. Heimcomputer etc. bedienen stets auch kriminalisierbare Graubereiche, wie zuvor auch Tonbandgeräte oder Super8-Filme für Betrug und Pornos benutzt wurden.[166]

Konkret:

- welche emotionalen Folgen entstehen beim Videospielen?
- welche Bedeutung haben interaktive Einwirkungsmöglichkeiten für das Selbstwirksamkeitserleben von Menschen?
- wie lässt sich das Verhältnis von Videospiel als Unterhaltung und Kreativprozess wie auch als ökonomischer Faktor beschreiben?
- welche Rolle spielen die Spieler als Kunden und Zielgruppe?
- welche Erkenntnisse der Rezeptionsforschung sind relevant?
- inwieweit sind aus der technischen Beschaffenheit von Videospielen Auswirkungen und Folgen für realweltliche Existenzen zu erwarten, die das reine Unterhaltungsspiel übersteigen?
- welche Bezüge ergeben sich für die Religionspädagogik?

1.4 Medienpädagogische Erwägungen

Fragen von Mediengewalt und anderen schädlichen Auswirkungen wie Mediensucht machen medienpädagogische Betrachtungen notwendig, von denen hier einige kurz angerissen werden sollen. Dies insbesondere aus zweierlei Gründen:

a) die öffentliche Bewertung von Computer- und Videospielen findet häufig über Phänomene wie Gewalt und Sucht statt.

b) wenn Gewalt und Sucht relevante, beobachtet- und *messbare* sowie berichtenswerte Auswirkungen von (interaktivem) Medienkonsum

166 Stein-Hilbers, Marlene: Sexuell werden – Sexuelle Sozialisation und Geschlechterverhältnisse, Opladen 2000, S. 157 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sind, dann liegen Medienwirkungen vor, die auch in religionspädagogischen Kontexten interessant sein können. Auch religiöse, politische und damit unter Umständen radikale, extremistische, missionarische Inhalte in diesen Spielen können Auswirkungen zeigen, die der Pädagogik nicht verborgen bleiben dürfen. Dass ein Spiel „süchtig" macht, Spieler viel Zeit damit verbringen und andere Spieler durch Mundpropaganda diesem zuführen, wirft Fragen nach solchen Bestandteilen von Angeboten und möglichen Gründen für eine Gefährdungsneigung auf.

Wenn Medieninhalte süchtig oder sogar langfristig sozial destabilisisierend wirken sollten, dann sind auch Videospiele als potenziell süchtig machende und möglicherweise Delinquenz auslösende Faktoren in den Blick zu nehmen.

In der Medienpädagogik werden derlei Medienwirkungen auf das persönliche Verhalten intensiv diskutiert. Die Erörterungen changieren zwischen „hemmenden", „neutralen" und „fördernden" Effekten.[167] Häufig wiederkehrende Erklärungsansätze und Thesen sind in Diskussionen um Mediengewalt beispielsweise[168] (hier lediglich kursorisch dargestellt) die:

- Karharsisthese (hemmend): Die Verwendung von gewalthaltigen Medien löst individuelle Spannungszustände auf und wirkt somit gewaltvermeidend oder hemmend
- Inhibitionsthese (hemmend): Angesehene oder erlebte Gewalt bewirkt Angst statt Faszination, Angst jedoch führt zu Vermeidungsverhalten und dämmt mögliche Gewaltneigungen ebenfalls ein
- Habitualisierungsthese (neutralisierend): Einzelne Medien haben keinen direkten nachweisbaren Effekt. Eher sind langfristige Auswirkungen denkbar durch die Absenkung individueller Akzeptanzschwellen, mithin durch Gewöhnungseffekte. Zu berücksichtigen sind hier auch gesellschaftliche Veränderungen, die nunmehr tolerieren, was früher als intolerabel galt
- Erregungsthese oder „Excitation-Transfer"-Ansatz (fördernd): durch Medien induzierte emotionale Erregungszustände verstärken und intensivieren das persönliche Verhalten

167 An dieser Stelle soll zur Vertiefung das Standardwerk empfohlen werden: Mangold, Roland / Vorderer, Peter / Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie, Göttingen 2004

168 Gleich, Uli: Medien und Gewalt, in: a.a.O. (zusammengefasst), S. 598 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

- Stimulationsthese (fördernd): Medienerlebnisse sind geeignet, individuelle Handlungsoptionen nach Frustrationserlebnissen zu überschatten und bspw. Aggressionen auszulösen
- Rechtfertigungsthese (fördernd): (mit-) erlebte Gewalt oder deviantes Verhalten wird als Beleg bzw. Begründung für das individuelle Verhalten angeführt
- Kultivierungsthese (fördernd): die Realität einer fiktionalen Mediengewalt wirkt sich gesellschaftlich und kulturell aus, indem sie Erwartungen und Weltsichten sowie Akzeptanzen verändert und soziales Verhalten beeinflusst. Bedrohungsgefühle können verstärkt und Gewaltanwendungen auf Basis dieser gerechtfertigt werden.

Grundsätzlich können sicher auffordernde oder anregende Wirkungen von Medien kaum geleugnet werden. Intervallartig auftretende Phänomene wie Cyber-Bullying[169], Happy Slapping[170] und zuletzt das „Horror Clown"-Phänomen, bei dem verkleidete Personen wahllos Menschen angegriffen und verletzt haben, würden ohne überall verfügbare Massen- und Netzwerkmedien möglicherweise kaum Verbreitung finden und gäbe es kein Interesse an entsprechenden Clips auf einschlägigen Videoportalen oder in sozialen Netzwerken, die noch „geliked" und damit honoriert werden, erstürbe möglicherweise auch bald jede extrinsisch geförderte Motivation.

In der Spieleforschung selbst haben insbesondere die Befürchtungen einer devianzfördernden Wirkung von Computer- und Videospielen lange die Diskussion dominiert. Jürgen Fritz und Wolfgang Fehr haben das *Spiel*, das Videospiel, schon sehr früh als vieldimensonales Phänomen begriffen und untersucht. Ihre Publikationen bieten nach wie vor interessante Aspekte, verdeutlichen aber in noch viel stärkerem Maße die vielfältigen Wandlungen in der inhaltlichen Betrachtung. Sie können daher auch retrospektiv gelesen werden und dokumentieren dann inhaltliche und begriffliche Trends und Verschiebungen in der Spieleforschung der vergangenen 30 Jahre, die schon in der Titelwahl deutlich werden, wie bspw. „Programmiert zum Kriegsspielen" von 1988.

Inhaltlich und technisch ist dieser „Klassiker" der Videospieleforschung nicht mehr aktuell, allerdings ergibt sich sein ganz besonderer Reiz dadurch, dass

169 Robertz, Frank J. / Wickenhäuser, Ruben: Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher, Heidelberg 2010, S. 74 f.

170 Richard, Rainer / Krafft-Schöning, Beater: Nur einen Mausklick bis zum Grauen... Jugend und Medien, Berlin 2007, S. 92

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

er die Anfänge der wissenschaftlichen Erforschung des Bereichs interaktiver Medien in (West-) Deutschland prägte und markierte. Im Erscheinungsjahr 1988 des Sammelbandes hatte der Heimcomputer längst Eingang in die Privathaushalte gefunden; wie stark irritiert Beobachter zu der Zeit noch immer die Vorgänge betrachteten lässt sich ebenso erkennen[171] wie Angaben zur Indizierungspraxis der damaligen BPjS sich angesichts der grafischen Qualität und des geringen Umfanges der Spiele aus heutiger Sicht eher humoristisch ausnehmen, aber eigentlich die damalige Ernsthaftigkeit und Hilflosigkeit der professionellen Jugendschützer illustrieren[172] (**Kap. 2.2**). Heute selten geworden, werden auch Vergleiche von Darstellungen kriegerischer Konflikte in Bildschirm- und Brettspielen unternommen[173]. Eine Übersicht über die damaligen unternommenen Forschungen verschaffen ebenfalls eine Rückschau auf Verständnisse und Begrifflichkeiten, in denen das Phänomen festzuhalten versucht wurde[174].

Auch die in den 1990er Jahren verstärkt einsetzende medienpädagogische Forschung[175] wurde in ihren Grundlagen von Fehr oder Knoll skizziert und die Frage nach der Rolle von Spielen im schulischen Kontext[176] wurde ebenfalls bereits gestellt. Mit Bildtafeln[177] werden etwa 60 Bildschirmfotos der damals indizierten oder für besonders bedenklich gehaltenen Spiele abgebildet.

In einem weiteren und trotz seines Alters nach wie vor informativen Kompendium von Fritz und Fehr werden mit jeweils mehreren, in Schwerpunkten gegliederten Aufsätzen, die gesellschaftlich strittigen Gewaltkonzepte von Videospielen[178] und Auswirkungen und Wirkungen von Spielen während des

171 Reiter, Hein: Die Technisierung der Spielmittel – Vom mechanischen Spielzeug zu den elektronischen Medien, in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen – Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt 1988, S. 17 ff.

172 Stefen, Rudolf / Adams, Gerhard: Kriegsverherrlichung – Kriegsverharmlosung: Problematische Begriffe?, in: A.a.O., S. 114 ff.

173 Kampe, Helmut: Krieg in Familien- und Gesellschaftsspielen (Brettspiele), in: A.a.O., S. 131 ff.

174 Kolfhaus, Stefan: Bilanz von Wirkungsstudien zum Videospiel, in: A.a.O., S. 189 ff.

175 Fehr, Wolfgang: Probleme des pädagogischen Jugendmedienschutzes in Institutionen, in: A.a.O., S. 270 ff. / Knoll, Joachim H.: Medienpädagogische Arbeit in der Erwachsenenbildung, in: A.a.OS. 278 ff.

176 Fritz, Jürgen: Videospiele in der Schule, in: A.a.O., S. 301 ff.

177 A.a.O., S. 168 ff.

178 Wegener-Spöhring, Gisela: Spiel und Aggressivität. Ihr Wechselverhältnis in den Theorien des Spiels und in einem Beispiel, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 263 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Spielprozesses[179] diskutiert. Auch die meisten Ausführungen hinsichtlich pädagogischer Implikationen sind nach wie vor aktuell, da sie sich selten und nur exemplarisch auf einzelne (und mittlerweile veraltete) bestimmte Titel stützten.[180] Dies hätte sie auch dem Verwertungszeitraum eines einzelnen Spieles zu sehr unterworfen. Wie Videospiele die Lebenswelten der Nutzer bestimmen und rahmen[181] und wie die Auswahl von Spielen Auskunft über bestimmte Lebenssituationen geben kann[182] ist bereits berücksichtigt, ebenso wie übrigens die Geschlechterforschung.[183] Allein Netzwerkspiele[184] erscheinen unterrepräsentiert, dies hat jedoch zeithistorische Gründe – die Technik war noch nicht so benutzerfreundlich, dass eine große Verbreitung außerhalb der engeren spezialisierten Zielgruppe selbstverständlich gewesen wäre. Auch sind die Informationen zur wirtschaftlichen Beschaffenheit des Marktes für Video- und Computerspiele in Deutschland längst überholt[185], lassen jedoch im Vergleich mit neueren Daten interessante Rückschlüsse auf die Marktentwicklung zu.

Der öffentlich- und medienwirksamen Gewaltfrage in Bezug auf Computer- und Videospiele hat sich Ladas angenommen. Im Rahmen eines Dissertationsprojektes befragte Ladas in einer quantitativen Studie über 2000 Spieler von Video- und Computerspielen und erzielte Ergebnisse, die auch im Rahmen der hier behandelten Fragen für die Gesamtschau relevant sind, etwa hinsichtlich der Präferenz für bestimmte Spielformen und -genres[186] sowie der Frage, wie Gewalt aufgenommen und verarbeitet[187] wird bzw. welche Auswirkungen dieser Darstellungen eine Zielgruppe selber verspürt. Neben motivationspsychologischen Aspekten[188] werden Nutzergruppen typisiert. Im Ergeb-

179 Fritz, Jürgen: Langeweile, Streß und Flow. Gefühle beim Computerspiel, in: A.a.O., S. 207 ff.
180 Fromme, Johannes: Pädagogische Reflexion über die Computerspielekultur der Heranwachsenden, in: A.a.O., S. 299 ff.
181 Fritz, Jürgen: Lebenswelt und Wirklichkeit, in: A.a.O., S. 13 ff.
182 Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Computerspieler wählen lebenstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Kopplungen, in: A.a.O., S. 67 ff.
183 Fromme, Johannes / Cecius, Melanie: Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen, in: A.a.O., S. 121 ff.
184 Schindler, Friedemann: CyberCommunities – herumhängen, kommunizieren, spielen und lernen, in: A.a.O., S. 137 ff.
185 Holowaty, Christoph: Verkaufshits & Megatrends. Kennzeichen erfolgreicher Computer- und Videospiele, in: A.a.O., S. 157 ff.
186 Ladas, Manuel: Brutale Spiele? – Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt 2002, S. 41 ff.
187 A.a.O., S. 134 ff.
188 A.a.O., S. 92 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nis konstatiert er, dass Gewalt im Spiel vornehmlich als Wettbewerbsereignis erkannt und nicht mit der Realität gleichgesetzt wird.[189]

Der Vorwurf einer gewaltfördernden Wirkung kann und soll an dieser Stelle nicht rundweg bestritten werden, wenngleich die Forschungslage sich hierzu differenziert ausnimmt.

Grundsätzlich ist bspw. Ladas aber beizupflichten wenn er feststellt, dass Gewalt zwar im Spiel sichtbar, aber eben als „Spiel-Gewalt" erkennbar wird[190] und diese hier oft derart überzeichnet wirkt, dass Spieler durchaus zwischen Realität und Fiktion trennen können und nicht moralisch urteilen[191] – das Argument der überspitzten und damit einerseits besonders eindringlichen und dadurch abschreckenden Gewalt ist aus „Antikriegsfilmen" bekannt. Bedacht werden muss hierbei aus heutiger Sicht allerdings, dass seit Erscheinen seiner Studie zwei technische Generationen grafischen Realismus' und verbesserter Steuerungsintensität bei Spielkonsolen und im Bereich der PC-Hardware eingeführt wurden. Zerstörungen in Ego-Shootern inkl. Gewaltausübungen in grafischer Opulenz mit herumfliegenden Leichenteilen etc. haben eine neue Perfektion und grafische Plastizität erreicht.[192]

Allerdings gibt es Fragen, die relevanter scheinen als Gewalteffekte, die ein *einziges Spiel* oder *ein bestimmtes Spielgenre* evozieren könnte. Auf die Verhaltensänderung von Menschen durch den Einfluss von Maschinen hat (**Kap. 2.3.8**) Joseph Weizenbaum frühzeitig hingewiesen, der Anfang der 1960er Jahre mit „Eliza" ein bis heute immer wieder zitiertes Programm zur Darstellung der Arbeitsweise künstlicher Intelligenz entwickelt hat.

189 A.a.O., S. 323 ff. / S. 329

190 Ladas, Manuel: Brutale Spiele? – Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt 2002, S. 146

191 A.a.O., S. 147

192 Was nicht despektierlich gemeint ist. Natürlich sind gewaltige Zerstörungsorgien faszinierend, die der Spieler anrichten kann. Erschaffung und Vernichtung begleiten immerhin auch den Prozess jedes Bauens einer Sandburg. Auch Filme, etwa von Qunetin Tarantino, ebenso wie Vorabendserien („Criminal Minds", CBS – seit 2005 / „Bones – die Knochenjägering", Fox – seit 2005 etc.) haben einen neuen Grad an Darstellungsnähe von Toten, Leichenteilen oder Gewaltopfern erreicht. Nur müssen Fragen der Transferwirkung von Gewaltdarstellungen stets vor dem Hintergrund der technischen Möglichkeiten einerseits und des sonstigen Medienangebots andererseits neu bedacht werden, wobei sowohl der Gewöhnungseffekt wie auch Auswirkungen auf mögliche Nachahmungspotentiale berücksichtigt werden

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Medieninhalte gehen über den momentanen Erlebensreiz hinaus und können das individuelle Verhalten beeinflussen. Kunczik und Zipfel berichten von Ergebnissen Erica Scharrers, die in einer Rezeptionsstudie einen Zusammenhang zwischen selbstberichtetem antisozialem Verhalten feststellte bei Zuschauern, die eine TV-Serie mit hohem Grad an Gewalt und hypermaskulinem Verhalten gesehen haben gegenüber einer anderen Gruppe, die die Folge einer Sitcom gesehen hatte. [193]

Individuelle Mediennutzungserfahrungen können zukünftige Mediennutzungen und -handlungen determinieren. Diese Frage hat Weiler beschäftigt, der mittels Medienbiografien die zukünftigen medialen Präferenzen von Kindern und Jugendlichen im Rahmen ihrer medienunterstützten Sozialisation beobachtete[194], Kamin thematisiert den Einfluss von Computernutzungserfahrungen auf die Bereitschaft und damit die Erfolgswahrscheinlichkeit von E-Learning![195]

Das Interesse an biographischer Spiele- und Mediennutzung, ihr Einfluss auf die Sozialisation und Reifung einer Persönlichkeit und an medialen Spuren, die sich auch später im Lebensverlauf noch finden lassen, ist in den Geisteswissenschaften heute breit vorhanden.

Auch die beschränkte Rolle von Eltern oder Erziehungspersonen ist zu berücksichtigen. Mit der Allverfügbarkeit von Webinhalten scheint auch die Möglichkeit oder der Wille zu schwinden, Inhalte und Nutzungsintensitäten von Kindern und Jugendlichen zu kontrollieren. Die JIM-Studie 2013 stellt fest, dass Jugendliche in der Tendenz seltener ihre Eltern um die Erlaubnis zur Internetnutzung fragen müssen und somit mehr Zeit unbeobachtet online verbringen können; wobei „unbeobachtet" nicht nur bedeutet, dass sie dabei alleine sind, sondern dass Eltern vor allem keine Ahnung haben, was Kinder in ihrer Onlinezeit eigentlich tun. Die Zahl derer, die eine elterliche Einwil-

193 Scharrer, Erica: Men, muscles, and machismo: The relationship between television violence exposure and aggression and hostility in the presence of hyper- masculinity, in: Media Psychology 3 / 2001, S. 159-188, in: Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienbuch, Köln 2006, S. 278 f.

194 Weiler, Stefan: Die neue Mediengeneration. Medienbiographien als medienpädagogische Prognoseinstrumente. Eine empirische Studie über die Entwicklung von Medienpräferenzen, München 1999, S. 260

195 Kamin, Anna-Maria: Beruflich Pflegende als Akteure in digital unterstützten Lernwelten. Empirische Rekonstruktion von berufsbiografischen Lernmustern, Wiesbaden 2013, S. 136 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ligung einholen müssen, hat von 2012 auf 2013 von 37% auf 25% abgenommen.[196]

Die Berichterstattung über Gewalt in Medien mit besonderem Schwerpunkt auf Videospielen erfolgt öffentlich meistens entlang besonders herausragender Ereignisse von hohem Nachrichtenwert[197] – mit anderen Worten: Nach aufsehenerregenden Gewalttaten oder Schulmassakern berichten Medien verstärkt, ebenso vor hohen Feiertagen mit erheblichem Geschenkeaufkommen, ansonsten erfahren diese Phänomene eher weniger Beachtung. Der Blick auf tatsächliche oder vermeintliche Gewaltspiele bestimmt vielfach die ersten Schlagzeilen nach Amokläufen, wie dem von München im Juli 2016.[198] Parallelen zu dem islamistischen Terroranschlag von Nizza ebenfalls im Juli 2016, bei dem ein Tunesier 84 Menschen mit einem LKW brutal ermordete oder dem LKW-Anschlag in Berlin im Dezember 2016 und verschiedenen Autoattentaten in London, Barcelona und an anderen Orten in 2017 finden sich bereits in Spielen wie "Carmageddon 4" oder "Grand Theft Auto 5", in denen ebenfalls Passanten umgefahren und getötet werden können.

Abseits dieser ärgerlichen Verzerrungen und Verkürzungen einer komplexen Thematik insbesondere seitens der Tagespresse arbeiten Medien- und Sozialwissenschaften (neben anderen Fachbereichen) jedoch seit gut drei Jahrzehnten an einer Typisierung von Formen des Bildschirmspiels und versuchen dieser interdisziplinär gerecht zu werden. Verweise und Beispiele werden im weiteren Verlauf immer wieder angeführt. Inhaltlich ist zudem festzustellen, dass sich die Literaturlage weg von einer reinen „Befürchtungs- oder Angstliteratur" hin zu immer komplexeren Erklärungsmustern für den Wunsch nach virtueller Gemeinschaft und Gesellschaft, Entspannung und Unterhaltung wandelt.

196 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM2013 – Jugend, Information, (Multi-) Media, Stuttgart 2014, S. 28 – online: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf, 28.10.2014

197 Hierzu etwa: Höfner, Charlotte: Sind Nachrichtenfaktoren Unterhaltungsfaktoren?, München 2003, S. 3

198 Brühl, Jannis: Zurück in die Nullerjahre: De Maizere reanimiert Killerspiel-Debatte, http://www.sueddeutsche.de/digital/2.220/amoklauf-in-muenchen-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maizire-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117, 28.8.2016

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

1.5 Überblick über den Aufbau des Buches

Computer- und Videospiele bilden einerseits mediale Sujets ab (Themen aus Film und Fernsehen oder Literatur) und verbinden soziale kommunikative wie auch handlungsorientierte Prozesse: Sport kann bspw. on- und offline betrieben werden und es existieren mittlerweile reine Onlinesportligen und -wettbewerbe. Die Vielfalt der möglichen inhaltlichen Bezüge erfordert einen multidisziplinären Ansatz.

Zunächst sollen unterschiedliche Zugänge in das Forschungsfeld dargestellt werden. Es ist zu klären, was Videospiele (und Computerspiele) eigentlich genau sind (**Kap. 2**) – was sie heute sind und was sie vor 10, 20 oder 30 Jahren einmal waren. Hierzu gehören auch Erkenntnisse der Wirkungsforschung sowie ein Überblick über zentrale Ansätze der *Game Studies*. Ihre Wirkung und Bedeutung (**Kap. 3.**) und ihre Gegenüberstellung dem Begriff der „Religion" und ihrer Rolle, Beschaffenheit und Bedeutung (**Kap. 4.**) bereitet vor auf die Herausarbeitung von Bezügen und Wechselbeziehungen zwischen dieser und Videospielen (**Kap. 5.**), die heute auch reale gesellschaftliche und soziale Prozesse abbilden, bevor Fragen nach kulturellen und kultischen Bezügen gestellt werden (**Kap. 6.**) und eine dezidiert religionspädagogische Einordnung erfolgt.

Die Religionspädagogik dient hier sozusagen als Verbundwissenschaft und markiert die Schnittstellen zwischen Medienwissenschaften, Sozialforschung oder der Theologie.

Die bisherigen Ausführungen lassen bereits vermuten,

- dass Videospiele einen bedeutsamen Teil der Lebenswelt ausmachen und für die Sozialisation von Heranwachsenden und Erwachsenen im Sinn der Selbstsozialisation und des informellen Lernens eine wichtige Rolle spielen,
- dass sie in mehrfacher Weise mit den Bereichen Weltanschauung, Weltwahrnehmung, Gesellschaft und Religion in Zusammenhang stehen (inhaltlich und funktional),
- dass sie von daher gerade auch für die religiöse-weltanschauliche Sozialisation der Nutzer eine wichtige Bedeutung erhalten.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

2. Thematische Klärung 1: Videospiele

Die Eigenschaften von Computer- und Videospielen wurden lange zunächst an ihrer Attraktivität für Jugendliche gemessen. Erwachsene und ihre medialen und politischen Repräsentanten zeigten sich verunsichert, irritiert und verängstigt. So erwartbar wie die Reaktionen auf diese Spiele ausfielen, so wenig treffsicher nahmen sich frühe Definitionen und Wirkungsvermutungen aus, die teilweise dem Umstand geschuldet waren, dass zunächst Vergleichsdaten und -beobachtungen aus anderen Medientheorien entlehnen musste.

Während spätestens mit dem „21. Jahrhundert das Jahrhundert der Computerspiele" ausgerufen wurde[199], ist der Beginn der wissenschaftlichen Erforschung des Mediums gut 20 Jahre früher anzusetzen und steht ohne Zweifel in der Tradition von früher Film- und Rundfunkforschung (siehe auch **Kap. 3.4.1**). Geoffrey und Elisabeth Loftus[200] führten ab Anfang der 1980er Jahre psychologische Forschungen durch und thematisierten dabei sehr ähnliche Fragen, wie sie Joseph Weizenbaum schon zuvor adressiert hatte, indem sie nach den Lerneffekten forschten, die Videospiele hervorriefen und bereits früh Brückenschläge in die Praxis unternahmen und analog zur „Skinner-Box" (Umgebung für operante Konditionierung unter Laborbedingungen) nach den realweltlichen Auswirkungen auf das Handlungsrepertoire (und Erinnern) von Spielern fragten[201]. Mit der kommerziellen Verbreitung der Hardwareträger (Konsolen und Heimcomputer) stieg die Zahl der Untersuchungen in unterschiedlichen Forschungsbereichen in den 80ern deutlich an.[202] Ab den 2000er Jahren ist nun von einem eigenständigen Forschungsfeld *Computer- und Videospieletheorie* zu sprechen[203], dessen besonderes Merkmal die Interdisziplinarität ist[204] und in dem sich, aus den USA kommend, mit den

199 Keitel, Evelyne / Süß, Gunter / Gunzenhäuser, Randi (Hrsg.): Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?, Lengerich 2003, S. 7

200 Loftus, Geoffrey & Elisabeth: Mind at Play – The Psychology of Video Games, New York 1983

201 A.a.O., S. 15 ff.

202 Kirriemuir, John: A history of digital games, in: Rutter, Jason / Bryce, Jo (Hrsg.): Understanding Digital Games, London 2006, S. 21 ff.

203 Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: Introduction, in: dies.: The Video Game Theory Reader, New York 2003, S. 11

204 Rutter, Jason / Bryce, Jo (Hrsg.): Understanding Digital Games, London 2006, S. 9

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

„Computer Game Studies"[205] und der „Video Game Theory"[206] singuläre Theorieansätze abzeichnen, während in Deutschland nach wie vor die Wirkungsforschung dominiert und hauptsächlich versucht wird, das Wesen des Computerspiels und seine Auswirkung auf die Nutzer zu erfassen.[207]

Klimmt[208] sieht drei bislang vorherrschende Forschungsbereiche: a) Geschlechtsspezifische Unterschiede in der Nutzung (man muss wohl auch kulturelle bzw. ethnische Unterschiede in der Rezeption medialer Unterhaltung berücksichtigen[209]), b) aggressionsfördernde Effekte von gewalthaltigen Spielen und c) die Nutzung von Spielen zu pädagogischen Zwecken.

Neben die Vielfalt inhaltlicher Ansätze tritt eine große Variation von Begrifflichkeiten. Kaum ein anderer sozialer und wirtschaftlicher Bereich ist derart mit Anglizismen, Wortneuschöpfungen und sich im Takt der technischen Zyklen abwechselnden Fachtermini durchsetzt wie jener der EDV-Branche, zu der, im weitesten Sinne, auch die Hersteller und Verkäufer von Videospielen zu zählen sind.

Dies führt mitunter zu Begriffsverwirrung und zur synonymen Verwendung bestimmter Begriffe: Wann beispielsweise ist von „Computer-" und wann von „Videospielen" zu sprechen? Schlütz[210] sowie Fritz und Fehr[211] verwenden den Begriff des „Bildschirmspiels", Klimmt diskutiert nicht unberechtigt, ob durch die vorherrschende begriffliche / bildliche Einengung auf technische Komponenten die taktilen Reize nicht ausgeblendet würden, die von Videospielen ausgingen (und auf die ebenfalls noch hingewiesen werden wird) und ob das

205 Den Faktor „Interaktivität" gegenüber klassischer Genrestudien in Film oder Literatur betonend: Wolf, Mark J. P.: Genre and the Video Game, in: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies, Cambridge / MA 2005, S. 193

206 Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: Introduction, in: dies.: The Video Game Theory Reader, New York 2003, S. 13 ff.

207 Zu Gewalt und „Pixelblut" als Verkaufsförderung: Müller-Lietzkow, Jörg: Blood Sells. Von Shockern, Shootern und Pixelblut, in: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real..." – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2005, S. 227 ff.

208 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 26 f.

209 Marci-Boehnke, Gudrun / Rath, Matthias: Jugend – Werte – Medien: Die Studie, Weinheim 2007, S. 203 ff.

210 Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote, München 2002, S. 19 f.

211 Fritz, Jürgen: Was sind Computerspiele?, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 81

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

prägende Merkmal von Computer- und Videospielen nicht vielmehr die Tatsache sei, *„dass ein Computersystem als Plattform und „Partner" der Spieltätigkeit dient"*.[212]

Kerr[213] und Rutter / Bryce[214] sprechen von „digitalen Spielen". Fraglich ist, ob das ausreicht. Können „Bildschirm- und digitale Spiele" als Begriffe transportieren, was ein Videospiel als spezielles *Erlebensereignis* ausmacht? Andererseits lässt der Begriff des „Brettspiels" ja ebenfalls den kommunikativen Aspekt vermissen, den jener des „Gesellschaftsspiels" noch transportiert, welches aber wiederum inhaltlich für „Spielen in Gesellschaft" (bzw. vielfach im Kreis wohlgesinnter Menschen) steht und nicht Spiele kennzeichnet, die gesellschaftliche Fragen generell adressieren.

Auch der Begriff, der die zunehmende Bedeutung und Wirkung von Medien auf die individuellen Lebenswelten zu umschreiben geeignet scheint, ist offenkundig noch nicht eindeutig festgelegt. Moser und Scheuble sehen in dem von ihnen präferierten Begriff der „Mediatisierung" Medien als „primär technische Institutionen, in deren Rahmen sich Kultur, Alltag und Identität der Menschen verändern."[215] Durch diese wandle sich das alltägliche Leben zunehmend, „indem digitale Medien sich in das Handeln der Menschen einklinken."[216] Die beiden wesentlichen Merkmale seien hier „Vernetzungen" als „neue soziale Morphologie unserer Gesellschaften"[217] und eine „reale Virtualität", in deren Gefolge eine „zunehmende Verschmelzung von „Offline" und „Online" im alltäglichen Leben" einträten.[218] Hickethier und Hepp sprechen ebenfalls von „Mediatisierung", Pirner von „Medialisierung" – da der Begriff der „Mediatisierung" aber eindeutig historische Bezüge aufweist und entspre-

212 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 17

213 „Why use the term „digital games"?": Kerr, Aphra: The Business and Culture of Digital Games. Gamework / Gameplay, London 2006, S. 3 f.

214 „This book is about „digital games". This we have chosen as an umbrella term for our object of study and we use it to include everything from the earliest experimental games running in research laboratories to contemporary cutting edge games." Rutter, Jason / Bryce, Jo (Hrsg.): Understanding Digital Games, London 2006, S. xii

215 Moser, Heinz / Scheuble, Walter: „Digitale Lebensstile" als Folge gesellschaftlicher Mediatisierung, in: Kammerl, Rudolf / Unger, Alexander / Grell, Petra / Hug, Theo (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur, Wiesbaden 2014, S. 77 S. 77-100

216 Ebd.

217 Ebd.

218 A.a.O., S. 78

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

chend belegt ist, soll hier ebenfalls jener der „Medialisierung" verwendet werden (dies gilt natürlich weder für Zitate noch für Quellen).[219]

Die Begriffsabgrenzung bleibt also schwierig, aber der Begriff des Bildschirmspiels erscheint schon sehr zielführend, und das aus gutem Grund, wie nachfolgend dargelegt wird.

Warum kann in Videospielen mehr erkannt werden als nur ein Unterhaltungsprodukt?

Es gibt eine ganze Reihe von Spielen, die teilweise über 30 Jahre alt sind und die noch heute eine aktive Fangemeinde im Internet haben – deren Fans nun also 40+ Jahre zählen und die ihre Kindheitserlebnisse mit diesen Spielen nicht vergessen haben[220]. Hierzu gehören Spiele wie „M.U.L.E.", „Day of the Tentacle", „Monkey Island", „Battle Isle", „Wing Commander", „Die Siedler" und viele andere. Dies sind Spiele, die eigene Fanseiten im Internet inspirierten und noch heute in Nutzerforen diskutiert werden. Spiele, die als Filme oder Unterhaltungsromane[221] auch über die eigentliche Zielgruppe hinaus wirkten. Spiele also, die man ohne Übertreibung für viele Menschen mittlerweile als Teil des kulturellen Erbes bezeichnen darf – wenngleich ihnen die breite *gesellschaftliche Anerkennung* verwehrt blieb[222]. Spätestens seit der Auslobung eines „Deutschen Computerspielepreises" durch den Kulturstaatssekretär im März 2009 gelten Video- und Computerspiele auch offiziell als Kulturgut.[223]

Wenn Kinderbücher wie „Momo", „Pipi Langstrumpf", „Jim Knopf" u.a. nicht nur die öffentliche Meinung prägten, sondern dezidiert auch (Jugend-) Kultur beeinflussen konnten (z.B. durch das Verständnis von Zeit für das individu-

219 In diesem Sinne argumentiert auch Hug: Hug, Theo: Kritische Erwägungen zur Medialisierung des Wissens im digitalen Zeitalter, in: Peschl, Markus F. / Kossek, Brigitte (Hrsg.): Digital Turn? Zum Einfluss digitaler Medien auf Wissensgenerierungsprozesse von Studierenden und Hochschullehrenden, Göttingen 2012, S. 33

220 Und es sei zu bedenken, dass es sich hier um Nachmittage gehandelt hat, vielleicht viele Nachmittage über Wochen und Monate, aber dennoch nicht um Monate oder Jahre, trotzdem sind die Erlebnisse offenbar sehr stark und nachhaltig aufgenommen und verarbeitet worden

221 Z.B. Piasecki, Stefan: Eine Welt im Aufbruch, Bergisch-Gladbach 1994, ders.: Aristos Diener, Bergisch-Gladbach 1995, Lackey, Mercedes / Guon, Ellen: Wing Commander. Die Befreier, Bergisch-Gladbach 1994, Wing Commander – Der Film (The Carousel Picture Company, 1999)

222 Siehe hierzu: Zimmermann, Olaf / Geißler, Theo: Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz, Berlin 2008

223 http://www.bundesregierung.de/Content/DE/Pressemitteilungen/BPA/2009/10/2009-10-29-bkm-kurzfilmpreis-2009.html, 24.11.2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

elle und gesellschaftliche Empfinden in Momo, den Einfluss der frechen Pipi auf die Punk- und Feministenbewegung oder Jim Knopf für das interkulturelle Verständnis), dann könnte dies auch für Videospiele vermutet werden – da Spiele aber grundsätzlich in der Vergangenheit kaum als kulturell wertvoll verstanden werden sondern in der Öffentlichkeit nach wie vor die Gewaltdiskussion im Vordergrund steht, ist auf diese Möglichkeit gesondert hinzuweisen.[224]

Plakativ auf den Punkt gebracht: Wenn gute Literatur Menschen inspirieren und bewegen kann, warum dann nicht auch Videospiele? Wenn Maler und Schriftsteller durch Einflüsse aus kulturellen Erzählungen, Religion oder Anschauuung von Lebenssituationen geprägt wurden, die in ihre Arbeit einflossen, warum sollte das nicht auch für Spieleentwickler gelten?

2.1 Begriffliche Klärung „Bildschirmunterhaltung"

In Anlehnung an den Begriff des „Bildschirmspiels" soll vornehmlich der international doch tragfähigere und im Diskurs verbreitetere Begriff des „Videospiels" genutzt werden: „Video" meint herkömmliche audio-visuelle Medien mit einem hinreichend breit verfügbaren inhaltlichen Angebot, die im Video*spiel* noch zusätzlich mit der Dimension des interaktiven spielerischen *Einwirkens* erweitert werden. Mit dieser Basisdefinition lassen sich alle bisherigen, aktuellen und zukünftigen technischen Plattformen und Spielwege abdecken – ohne *Bildschirm* wäre ein interaktives Spiel eben kein *Videospiel*. Gerade *weil* taktile Reize die kognitive Aufnahme von Inhalten unterstreichen und Ausgabeeinheiten (Bildschirm – aber auch Vibrationen) und Eingabeeinheiten (Tastatur, Joystick) das Unterhaltungserlebnis zentral mitprägen und die Rezeption in aktiver Auseinandersetzung und nicht, wie beim TV, vor-

224 Natürlich ist diese Aussage differenziert zu sehen: Die Branche selbst arbeitet durch die Verleihung von Kreativpreisen an ihrem Image und auch die Mainstreammedien berichten darüber. Zudem sind nicht zuletzt durch den Erfolg der Mitmachkonsole „Wii" von Nintendo Videospiele heute wesentlich breiter präsent als je zuvor. Grundsätzlich ist mit Thomas Lindemann allerdings auch danach zu fragen, inwieweit Hersteller oder Nutzer Spiele überhaupt selbst als „Kunst" erkennen (wollen): Lindemann, Thomas: Wir wollen Spiele, die den Intellekt nicht beleidigen, http://www.zeit.de/digital/games/2013-07/games-kulturgut-debatte/komplettansicht, 1.8.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nehmlich passiv / *berieselnd* stattfindet, sind gesonderte Theorien zur Bestimmung und Erfassung der Merkmale von Videospielen wichtig.

Auch die Verbindung von *Elektronik* und *Spielen* reicht nicht aus, denn elektronische Gesellschaftsspiele hat es schon seit den 1950er Jahren gegeben (z.B. das „Elektrische Rätselraten" der Firma Gordon aus den 50er Jahren, hier wurden Antworten auf Fragen durch elektronische Steckverbindungen angegeben, bei einer richtigen Lösung leuchtete in der Mitte des Spielfelds ein Lämpchen). Entscheidend sind sowohl ein anregender und verstehbarer „Aufforderungscharakter" sowie die kulturelle und altersgemäße Darbietung eines Spielangebots.

> „Ein besonders kompliziertes Spielzeug wird beispielsweise für kleine Kinder nur geringen Aufforderungscharakter besitzen, weil sie seine funktionellen Möglichkeiten noch nicht erkennen können. Wie intensiv sich ein Individuum zu einem Objekt hingezogen bzw. von ihm abgestoßen fühlt, hängt also stark von der Verfassung der Person ab."[225]

Angesichts der Multidisziplinarität differeriert auch die Charakterisierung des Mediums zwischen „Unterhaltung", Sozialisationsersatz oder -erweiterung, als marktgängiges Produkt im Medienmix alternativer Konsumangebote und als „digital vermittelte Lebenswelt" :

> „Computerspiele fordern die Nutzer heraus, sich aktiv mit den Welten, mit denen sie konfrontiert werden, auseinanderzusetzen. Beim Spielen muss in digitalen Räumen navigiert, und es muss mit ihnen interagiert werden. Die Appellstruktur der Computerspiele wird von formalen Elementen gesteuert, von der Art, wie ein Spiel konstruiert ist."[226]

Klimmt[227] richtet den Blick (auch differenziert nach Geschlechtern[228]) auf die Nutzer, die aktiv zum Spielangebot zum Zwecke der Unterhaltung greifen – was hier wie andernorts fehlt ist allerdings die Charakterisierung von Videos-

225 Klimmt, Christoph: Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug, in: Zeitschrift für Medienpsychologie, Januar 2001 Vol. 13, No. 1, S. 22 ff.

226 Keitel, Evelyne: / Süß, Gunter / Gunzenhäuser, Randiet (Hrsg.): Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?, Lengerich 2003, S. 12

227 Klimmt, Christoph: Computer- und Videospiele, in: Mangold, Roland / Vorderer, Peter / Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie, Göttingen 2004, S. 695 ff.

228 A.a.O., S. 706 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

pielen als Werk und Endzustand menschlichen künstlerischen Schaffens: Hinter einer Skulptur ist stets auch der Bildhauer interessant, hinter dem Bild der Maler – bei einem sehr viel komplexer komponierten Spiel jedoch bleibt man meistens analog zur Kunstrezeption auf der Ebene der Katalogbetrachtung (man sichtet das Angebot an Spielformen) stehen, besucht vielleicht eine Ausstellung (spielt selbst), beobachtet andere Museumsbesucher (studiert Spielgewohnheiten) oder spricht mit Galeristen (analysiert Verkaufserfolge). Der Künstler ist es aber doch, um den man sich kümmern muss![229]

Haptik und Bedienungsform von Videospielen haben sich von ihrem originären Ursprung längst in andere Bereiche übertragen und begegnen dem Nutzer heute wie selbstverständlich außerhalb von Kontexten, die auch nur entfernt mit Spielen bzw. reiner Unterhaltung identifiziert werden können. Aus Spielen hervorgegangene oder von diesen inspirierte Interaktionsformen lassen sich in nahezu allen medialen Erscheinungsformen finden.

Wirtschaft:	auf Messen, Webseiten, interaktiven Firmenbroschüren oder Werbe-CD-Roms
Kunst / Kultur:	in Museen, in sozialen Online-Netzwerken (Facebook etc.), Vernissagen und Installationen
Bildung:	zur Veranschaulichung physikalischer oder chemischer Experimente[230], zur Darstellung historischer Abläufe und von originalen (Ton, Text & Video) Dokumenten, als Lehr-Plattform für Universitäten und Fernschulen
Realwelt:	in immer weiteren Bereichen finden sich Zählungs- und Gratifikationssysteme, die entweder mit Videospielelemen-

229 Klimmt beklagte noch 2004 den medienpsychologischen Wissensstand als „unbefriedigend", das wenige vorhandene Wissen als „disparat". Studien seien in sehr unterschiedlichen Wissenschaftsdisziplinen durchgeführt worden, medienpsychologische Theorien und Untersuchungen fehlten, ebenso eine bessere organisatorische Verankerung der Forschung über Computer- und Videospiele. Auch Klimmt unterlässt jedoch die Frage nach den kreativen Schöpfern der demnach zu betrachtenden Produkte: a.a.O., S. 710 f.

230 Auch in der Medizin setzen sich nicht nur Visualisierungen durch, sondern auch haptische Lernsysteme mit Bedienungs- und Berührungselementen, die denen von Videospielen ähnlich sind: Luengo, Vanda / Aboulafia, Annette u.a.: Novel Technology for Learning in Medicine, in: Balacheff, Nicolas / Ludvigsen, Sten / de Jong, Tom u.a. (Hrsg.): Technology-Enhanced Learning. Principles and Products, Berlin 2009, S. 105 ff., hier S. 111 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> ten verwandt sind oder diesen entlehnt wurden. Das Ziel ist es hierbei stets, dem Nutzer einen zusätzlichen Motivationsschub zu vermitteln oder über den eigentlichen Zweck des Vorgangs hinaus Lerneffekte oder Verhaltensänderungen[231] zu erzielen, ob es sich nun um zu sammelnde Punkte, grafische Symbole oder soziale Vernetzungssysteme handelt, wie sie aus Multiplayer-Spielen bekannt sind („Gamification")[232]

Den klassischen *Heimcomputer*, wie in den 1980ern und frühen 1990ern noch die Computer von Herstellern wie Atari, Commodore, Schneider (um nur die bekanntesten zu nennen) genannt wurden, gibt es im eigentlichen Sinne nicht mehr. Im Zuge der technischen Standardisierung setzten sich Windows-basierte PC-Systeme durch, wie sie sich vielfach auch in Büros befinden. Für die Zwecke des Videospiels werden gegenüber Bürorechnern hingegen komplexere Geräte mit mehr Speicher und einer höheren Datendurchsatzrate sowie optimierte Grafikkarten eingesetzt, die insbesondere zur Darstellung hochauflösender 3D-Grafik mit Millionen von Farben benötigt werden. Während früher der Heimcomputer technisch weniger leistungsfähiger war als dessen teurere Bürokollegen, hat sich das Verhältnis heute umgekehrt. Der Privatanwender ist bereit, für mehr Leistung mehr Geld auszugeben als es für Büro-PCs üblich und notwendig ist. Dennoch sind die grundlegenden Kenntnisse von Betriebssystemen und Bediengsvorgängen aus den Büros in den Privatbereich übertragbar und umgekehrt.

Von den sogenannten *PC-Spielen* separiert werden müssen *Konsolenspiele*. Diese haben sich stets von Computerspielen dadurch unterschieden, dass sie auf der fest definierten Hardware eines Herstellers spielbar waren. Aufgrund dieser Eigenschaft ließen sie sich problemlos starten und standardisiert bedienen, während Computerspiele je nach verwendeter Hardware mehr oder weniger umständlich installiert werden müssen oder sogar aufgrund missgünstiger Systemkonfiguration gar nicht lauffähig sind. Weitere Unterschiede ergeben sich durch die große Vielfalt an Joysticks und anderen Bedienelementen. So entwickelten sich Videospielkonsolen schon früh zu Spielzeugen für die ganze Familie, während Computerspiele meistens von fortgeschrittenen Nutzern verwendet wurden. Die Standards der Konsolenhersteller führten

231 Burke, Brian: G-a-m-i-f-y. How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things, Brookline / MA 2014, S. 6

232 Siehe Kap. 2.4

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zudem zu einer einfacheren Bedienbarkeit, da Konsolenspiele, im Gegensatz zu PC-Spielen, mit der überschaubaren Anzahl von Knöpfen eines Joypads auskommen müssen, während PC-Spiele bis zu mehrere Dutzend Tasten einer Computertastatur belegen können.

Mit der Einführung von Konsolen der vorletzten Generation der Hersteller Sony, Nintendo und Microsoft (Playstation 3, Wii, Xbox 360) haben klassische Elemente des PC-Spiels auch in das Videospiel Einzug gehalten. Festplatten speichern heute neben den immer umfangreicher werdenden Spieldaten auch Filme und Musik ab. Netzwerkezugänge bieten das Internet im Wohnzimmer sowie Online-Spielen gegen weltweit vernetzte Gegner an. Abgesehen von ersten zaghaften Versuchen mit Festplatten und Netzwerkzugängen der letzten Videospielgeneration (Playstation 2, Xbox) waren Playstation 3, Wii und Xbox 360 nun zu medialen Vielzweckgeräten geworden, die erstmals ein wirklich *multimediales und interaktives* Unterhaltungserleben ermöglichen. PS4 und Xbox One setzten abermals neue Maßstäbe hinsichtlich ihrer Vernetzbarkeit und des multipersonalen Spiels.

Mit Smartphones und später Tablet-PCs sind seit etwa 2007 neue Spiel- und Vertriebsformate („App-Stores") auf den Markt gekommen, die über keine Tastatur oder externe Eingabegeräte verfügen und dadurch neue Entwicklungs- und Designansätze notwendig machten. Sie zwangen auch erfahrene Spielerinnen und Spieler dazu, das Videospiel neu zu erlernen. Gleichzeitig sprachen sie durch ihre allseitige Verfügbarkeit neue Zielgruppen an, etablierten neue Preis- und Vertriebsstrukturen und erlaubten vollkommen neue vernetzte Unterhaltung.

Der Begriff *Multimedia* selbst ist bereits in den 1970er Jahren eingeführt worden, als moderierte und mit Ton unterlegte Diaschauen die Grundlage für heutige computerisierte Anwendungen legten – seit den frühen 90ern wird der Begriff Multimedia nun sehr inflationär für eine Vielfalt von Grafik und Ton verbindenden Anwendungen gebraucht; der digitale Träger wird zum Zentrum vermittelnder Kommunikation.[233]

Gegenüber den zuvor *monomedial* produzierten und verbreiteten Informationsträgern meistens auf Papierbasis, wenn auch in Kombination von Text und Grafik, die wie Bücher, Prospekte und auch Comics (auch für das frühe Fern-

233 Zum technischen Begriff und der Anwendungsvielfalt siehe: Kerres, Michael: Multimediale und telemediale Lernumgebungen: Konzeption und Entwicklung, München / Wien 2001, S. 13 ff., insbes. S. 14

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sehen noch gültig) Informationen *strukturiert* vermittelten, brachte die *multimediale* Präsentation mit Ton und bewegtem Bild eine weitere und parallel erlebbare Rezeptionsebene hinzu.

Spätestens seit der Einführung des Web 2.0 genannten Standards für Internetseiten und -funktionalitäten mit seiner neuen Vielfalt an gleichzeitig wirkenden Vermittlungsebenen und Feedback-Systemen ist grundsätzlich von einer *Plurimedialität* der Produktions- und Distributionsverfahren von Information zu sprechen, welche ausgehend von durchweg digital vorliegenden Ausgangsmaterialien einen ausschließlich digitalen Output bieten, der sich auf Online, Broadcast etc. erstreckt und nur in einer von vielen Publikationsformen (nämlich dem Druck von digital vorbereiteten Büchern oder Zeitungen) eine manifeste Basis findet – längst gibt es von nahezu allen Zeitungen oder Büchern Onlineausgaben, so dass der Druck bei weitem nicht mehr der relevanteste Produktionszeitpunkt ist. Nicht zuletzt dies bringt immer mehr Zeitungsverlage dazu, auch ihre Online-Angebote zu kommerzialisieren.

Unterstützt wird das Videospielerlebnis durch hochauflösende Grafik, die speziell für die Darstellung auf HD-Fernsehern optimiert wird. Die HD-Bildauflösung ist etwa doppelt so hoch wie die eines normalen PAL-TV-Geräts. Einzelne Bildpunkte sind weniger oder gar nicht mehr sichtbar.

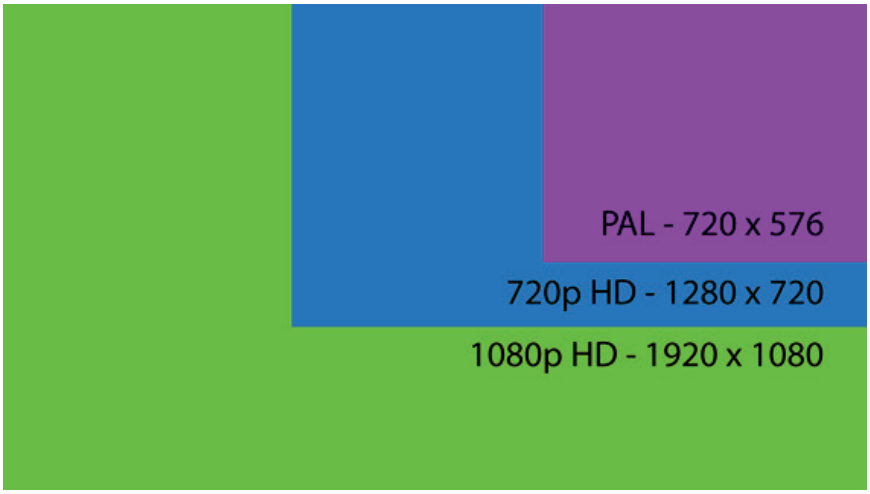


Abb. 4: Erkennbar wird die deutlich größere Fläche, die bei HD-Bildern für Informationen zur Verfügung steht

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Dies ist eine der Erklärungen dafür, warum Spiele heute rein optisch einem Film oder einer TV-Sendung nicht nachstehen. Die wahrnehmbaren Grenzen zwischen real-gefilmter und synthetisch-berechneter Fiktion verschwimmen immer stärker. Gleichzeitig spielen immer mehr Hersteller von Videospielen mit Erzähl- und Darstellungsstrukturen, wie sie in Filmen verwendet werden. Spielsequenzen (sog. *Cutscenes*) in Spielen stellen Handlungssequenzen mit den grafischen Mitteln des Spiels nach, sehen aber aus wie Filmszenen. Der Spieler nimmt hier keine Grenzziehung zwischen Spiel und Narration mehr wahr. Alles ist Spiel, alles ist real – und gleichzeitig anscheinend glaubwürdig. Sportspiele kopieren die Kamerafahrten und -positionen von Stadionkameras – auch sie sind aus einiger Entfernung von tatsächlichen Sportübertragungen nicht mehr zu unterscheiden.



Abb. 5: Die Kameraeinstellungen in Sportspielen (hier: FIFA 07, Electronic Arts) ähneln stark TV-Bildern

Interaktivität ist das zentrale Merkmal des Mediums Videospiel und verdeutlicht die Abgrenzung zu anderen Medienformen – an diesem Merkmal hängt auch ein Großteil der Kritik an Videospielen, da an die *Handlung* der Spieler *Verantwortungserwartungen* geknüpft werden (wie auch der *Anwender* eines ferngesteuerten Modellspielzeuge für den Umgang verantwortlich ist;

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Grenzfälle eröffnen sich schon bei Tamagotchis)[234]. Klar ist: Die Interaktivität charakterisiert den Rezeptionsprozess und macht neue Verständnisse notwendig[235] und erneuert damit das Individuum-orientierte Verständnis von Interaktivität[236] – der Nutzer bestimmt durch individuelle Interaktion den Ablauf und den Umfang des Rezeptionserlebnisses zentral mit, bedient sich dabei Methoden und Hilfsmittel der *Kommandoeingabe* und begründet sein Problem- und Reaktionsverständnis aufgrund von Informationen aus der *Informationsausgabeeinheit Bildschirm*.

Spiele dienen per Definition der Unterhaltung, Entspannung, können aber auch Lerneffekte befördern237; diese können auch gar nicht ausbleiben, da ja auch ein Puzzlespiel erst einmal gelernt werden muss. Gleiches gilt für Halma, Mensch-ärgere-Dich-nicht, Schach, Fußball oder das Kegeln. Sie alle bedingen menschliche Aktion und häufig Interaktion und sie erschaffen einen Erfahrungssatz, der fortan auch in anderen Kontexten kognitiv abgerufen werden kann. Der grundlegende Unterschied zwischen den Kinderspielen „Räuber & Gendarm" oder „Vater, Mutter, Kind" und Ego-Shootern bzw. Haushaltssimulationen wie „Little Computer People" (Activision, 1985) und später den „Tamagotchis" bestand lange darin, dass erstere in Gemeinschaft und letztere alleine gespielt wurden. In Gemeinschaft flossen in solche Spiele immer auch Bestandteile anderer (medialer) Narrationen ein. Kinder spielten „Burg" (als die Nibelungensage modern war) oder „Fort" (inspiriert durch Karl May Filme im Fernsehen). Sie spielten gemeinsam „Sachen suchen" wie Pippi Langstrumpf (oder Indiana Jones oder die Goonies in den Filmen und den Adventure-Spielen) – Grundbedingung der meisten Spiele war somit Gesellschaft. Beim Videospiel und auch im Computerspiel der Heimcomputerära war man

234 Grodal, Torben: Video Games and the Pleasures of Control, in: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000, S. 197 f.

235 „The mass audience seems to disappear, apparently being replaced by individual media users. Less than ever before, can the audience´s use of the media be described as reception." Vorderer, Peter: Interactive Entertainment and Beyond, in: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000, S. 22

236 Eine Übersicht über frühe Ansätze der Definition von Interaktivität: Lee, Kwan Min / Park, Namkee / Jin, Seung-A: Narrative and Interactivity in Computer Games, in: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Hrsg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences, Mahwah / NJ 2006, S. 262

237 Zu „Computerwelten als Lernumgebungen": Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion, Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 209

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

lange alleine mit sich und dem Medium. Dies hat sich heute wieder geändert. Neben das bildschirmvermittelte (Allein-) Unterhaltungsmedium sind immer mehr sozial vernetzte Aktivitäten getreten, von denen „Netzwerk-Parties" die realweltlichen und „Online-Communities" oder „Clans" die virtuellen Entsprechungen sind.

Hierbei ist die Bedeutung der individuellen Unterhaltung weitgehend gleich geblieben. Klimmt bietet eine interessante Übersicht über Untersuchungen zum Unterhaltungserleben[238]; Unterhaltung als zentrale Einlösungsstelle für Gratifikation unter Verwendung des „uses & gratification approaches" stellt Schlütz dar[239] (siehe auch **Kap. 3.4.1.**). Mediengebrauch wird als Prozess verstanden, der verschiedene Auswahl- und Interaktionsformen umschreibt und der in einem „handlungstheoretischen Rahmenmodell medialer Unterhaltung" beschrieben werden kann.[240]

Unterhaltungserleben wird nach Klimmt[241] durch drei kausale Faktoren bestimmt:

a) *Selbstwirksamkeitserleben* (Spieler kann Einfluss auf Umgebung nehmen),

b) *Spannungserleben* (anfängliche Ungewissheit über die Lösbarkeit der Aufgaben wird im Verlauf des Spiels zunehmend aufgelöst und neu entfacht),

c) *Handlungsrolle* (Spieler kann ungewohnte Erfahrungen machen und neue Handlungsebenen erreichen sowie in verschiedene Rollen schlüpfen)

Auf welcher technischen Plattform der Spieler dieses Erleben praktiziert ist grundsätzlich zweitrangig und oft von persönlichen und finanziellen Dispositionen abhängig. *Wenn* hier ein Unterschied gemacht werden kann, dann hinsichtlich der Vernetzbarkeit und damit der Möglichkeit, im Rahmen des Spiels mit anderen Personen in Kontakt zu treten. Dies ist heute mit allen gängigen

238 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 33 ff.

239 Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote, München 2002, S. 64 ff.

240 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 49 ff.

241 „Anders als bei der Rezeption von Filmen ist die Aktivität der Nutzer/innen beim Computerspiel daher nicht auf Verständnis- und Interpretationsprozesse beschränkt, sondern beinhaltet auch gestaltende Beiträge zum qualitativen Verlauf des Medienangebotes." Klimmt, Christoph: Der Nutzen von Computerspielen, ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung, in Medien & Erziehung / merz, Heft 48, 3-2004, S. 7 – in der Ausführung der kausalen Faktoren von Unterhaltungserleben rückbezieht er sich auf White (1959), Zillmann (1994) und eigene Beschreibungen, a.a.O., S. 8 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Computern wie auch Spielekonsolen möglich. Ganz im Gegenteil nimmt die Vernetzung und Anbindung an soziale Netzwerke einen immer größeren Stellenwert ein.

Der grundlegende Unterschied zwischen Computer- und Videospielen lag in der Vergangenheit in der technischen Plattform, auf der gespielt wurde (siehe oben). Seit den Anfängen der digitalen Unterhaltung standen Videospiele (weniger als Oberbegriff für das sehende Spielen als vielmehr ein Hinweis auf das Darstellungsmedium Bildschirm – der eigentlich treffendere Begriff der Interactive Games oder Interactives setzte sich erst in den 90er Jahren durch, als auch andere Medienformen angesichts des Fortschritts im Computerbereich versuchten ihrerseits Nutzern Einwirkungsmöglichkeiten zu bieten[242] und die aus den digitalen Unterhaltungsmedien bekannte Nutzerpartizipation als Zukunftsmodell gesehen wurde) für das schnelle und simplifizierte Spiel, während Computerspiele häufig aufgrund leistungsfähigerer Hardware und einer Tastatur mit einer Vielzahl von Tasten und Steuerungskombinationen für umfangreichere Spiele wie etwa Simulationen standen.

2.2 Geschichte der Videospiele

Der Drang zur Unterhaltung, der Wunsch, die Langeweileperioden des Alltags durch Ablenkung kompensieren zu können oder auch die schiere Lust am Wettstreit um die Frage, wer der Bessere ist, ist sicher so alt wie die Menschheit. Spiele wie Schach oder Mühle, die noch heute beliebt und geachtet sind, sind mittlerweile mehrere tausend Jahre alt. Menschen- und Tierfiguren wandelten sich von kultischen und magisch bedeutsamen Objekten und Gegenständen religiöser Anbetung „zu reinen Spielzeugen. Würfel- und Kartenspiele – letztere wurden noch im späten Mittelalter von der Kirche als „Teufels Gebetsbuch" verdammt – lassen sich aus dem Orakel ableiten und werden auch heute noch in abergläubischer Weise zum Blick in die Zukunft herangezogen."[243]

242 Stipp beschreibt das Bestreben von Fernsehherstellern und -sendern in den 90er Jahren, „iTV" einzuführen und so mit dem „interaktiven Computermedium" gleichzuziehen: Stipp, Horst: Der Zuschauer und das Bedürfnis nach Interaktivität – Ein Blick in die USA, in: Salm, Christiane zu: Zaubermaschine interaktives Fernsehen? TV-Zukunft zwischen Blütenträumen und Businessmodellen, Wiesbaden 2004, S. 121 ff.

243 Sarges, Werner / Fricke, Reiner (Hrsg.): Psychologie für die Erwachsenenbildung / Weiterbildung. Ein Handbuch in Grundbegriffen, Göttingen 1986, S. 507

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ob Spiele nun Alltagshandeln des gemeinen Volks, vornehmes Tun von Adeligen oder auch Teil klösterlichen Lebens war, wo es bisweilen ebenso verpönt und verboten[244] wie begehrt und gefördert wurde[245]: Spiele befördern und bedienen menschliche Leidenschaften und Hoffnungen, dienen zum Zeitvertreib und zur Inspiration. Ebenso wie Kunst, Malerei und die figürliche Darstellung von Menschen, Tieren und Alltagssituationen dürften Spiele zu allen Zeiten Ausdruck von Süchten und Sehnsüchten gewesen sein und eine Vielzahl von mythischen ebenso wie religiösen Elementen inkorporiert haben.

Da die frühe Zerstreuung stets abhängig davon war, dass auch jemand anders spielen wollte, hat es sicher ebenso lange den Wunsch danach gegeben, einen Spielpartner zu haben, der stets verfügbar wäre, nie missgelaunt sein und vor allem durch anpassende Spielstärke eine dauerhafte Herausforderung darstellen könnte. Ein überliefertes frühes Beispiel für das starke Interesse, das automatisierte Unterhaltung hervorrufen könnte, war der "Schach-Türke" des Wolfgang von Kempelen, der 1770 am österreichischen Hof erstmals gezeigt wurde und großes Aufsehen hervorrief – allerdings handelte es sich hier um einen Schaustellertrick, das Interesse des Publikums an einer menschlich agierenden Maschine war jedoch echt.[246] Spielautomaten der unterschiedlichsten Art wurden immer wieder entworfen. Bekannte Beispiele sind vor allem natürlich die Musikboxen der 40er und 50er Jahre, bald gefolgt von Flippern, die bis heute immer mehr elektrische Komponenten und neuerdings auch Bildschirmkomponenten beinhalten. Dieser kurze Überblick über automatisierte Unterhaltung aus verschiedenen Jahrhunderten lässt schon den Wunsch des Menschen erkennen, grundsätzlich jede technische Entwicklung auf ihre Unterhaltungsmöglichkeiten hin zu überprüfen und bei entsprechender Eignung sie auch dafür einzusetzen.

244 Dannenberg, Lars-Arne: Spielverbote für Kleriker und Mönche im kanonischen Recht des Mittelalters, in: Sonntag, Jörg (Hrsg.): Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden, Berlin / Boston 2013, S. 81 ff.

245 Buland, Rainer: Spiel und Mönchtum. Einteilung der Spielformen, Typologie der Spielorte und Lehmanns Liste von 1680, in: Sonntag, Jörg (Hrsg.): Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden, Berlin / Boston 2013, S. 15 ff.

246 Das Phänomen hatte auch noch Anfang des 19. Jh. den Schriftsteller Edgar Allen Poe beschäftigt: Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, Münster 2008, S. 19 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Im Spiel, so auch im technisierten Spiel, finden sich stets auch Themen des Alltags, die den Menschen beschäftigen. Politische und militärstrategische Implikationen prägten schon seit der Antike die klassischen Brettspiele, wie sie auch in der Moderne beliebte Sujets blieben[247] und sich der Ost-West-Konflikt seinerseits in Brettspielen, Flippern, Automatenspielen und später auch in Videospielen darstellte.



Abb. 6-7: Rambo 3 (1989) und Ocean Battle (1982)

Die ersten technischen Großrechenanlagen wurden weltweit im Auftrag des Militärs errichtet, aus denen auch die ersten Computernetzwerke hervorgingen, die 1962 nur über wenige Knoten verfügten und vornehmlich Universitäten und staatliche Einrichtungen in Nord-Amerika verbanden, die aber in den nachfolgenden Jahrzehnten sukzessive erweitert wurden und sich in die heute bekannte Form des Internets verwandelten. Die abgeschlossenen „Elite-Netze" wurden anfänglich von einer kleinen Zahl spezialisierter Techniker entworfen und betrieben.

Joseph Weizenbaum hat treffend den Typus des frühen Programmierers beschrieben, der verbissen in und fasziniert von seiner Arbeit von früh bis spät an seinen Entwicklungen arbeitete.[248] Aus diesem Umfeld stammten auch die ersten Videospiele. Ihre Schöpfer trennten oft zwischen Arbeit und Freizeit, indem sie zwar räumlich nach wie vor am Arbeitsplatz waren, aber ihre Fähig-

247 Zu „offiziellen" strategischen Kriegsbrettspielen der deutschen Heeresleitung bis 1921 siehe: Kampe, Helmut: Krieg in Familien- und Gesellschaftsspielen (Brettspiele), in Fritz, Jürgen: Programmiert zum Kriegsspielen: Bilderwelten und Weltbilder im Videospiel, Frankfurt 1988, S. 133

248 Seine Charakterisierung des „zwanghaften Programmierers" entspricht weitgehend dem Verhalten von heute als „internetsüchtig" bezeichneten Menschen: Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 161 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

keiten zur Entspannung nutzten, indem sie zuerst simple Spiele entwickelten aus der reinen Freude an der Entwicklung, die sodann verbreitet und anderen gezeigt wurden und ihrerseits andere Spiele inspirierten. Am und im Umfeld des Arbeitsplatzes und der dort verbrachten Zeit entstanden so im Laufe der 60er und 70er Jahre vollkommen neue Software und Hardwareentwicklungen wie sowohl die ersten Spiele wie auch die ersten Heimcomputer – teilweise sogar von wenigen Menschen nahezu gleichzeitig entwickelt.

Das erste überlieferte Spiel hingegen wurde schon 1958 programmiert (Kap. 2.2.1). Die Faszination, die es hervorrief, war Anstoß für eine junge Generation von Computertechnikern einige Jahre später in den späten 60er und frühen 70er Jahren, ihrerseits Spiele zu entwickeln. Nachdem die ersten dezidierten Spielautomaten (quasi eine Fortentwicklung der alten Unterhaltungsautomaten mit einem technisierten Computerinnenleben) einen durchschlagenden Erfolg zeitigten, war eine neue Industrie geboren, die parallel zur allgemeinen gesellschaftlichen und technischen Computerisierung verlief, diese aber immer häufiger auch technisch und intellektuell inspirierte.



Abb. 8-10: „Phoenix" (1981) -Videospielautomat und Flipper des ital. Herstellers Zaccaria. Erkennbar ist der Joystick, der noch frappierend dem „Puller" beim Flipper ähnelt – Spielegenerationen im Übergang teilten sich offenbar wenigstens einige Bauteile

Die gesellschaftlichen Diskussionen um Wesen, Nutzen und Gefahren von Videospielen und moderner Technik wurden weltweit geführt. Sie mündeten in teils bis heute anhaltende Debatten um Überwachung, die durch das Internet und seine Möglichkeiten der weitgehend anonymisierten Handlungen befeuert wurde, und wurden ebenso auch kreativ aufgegriffen (**Kap. 3.5.2.3**).

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Weizenbaum warnte früh vor entsprechenden Entwicklungen und Auswirkungen durch eine fehlgeleitete und übermächtige Technologie[249], die Filme „TRON" (Disney-Studios, 1982) und „WARGAMES" (MGM/UA, 1983) stellen Adaptionen dieser frühen Debatte durch Hollywood dar. Gleichzeitig wurden hier auch reale Konflikte durch menschliche Selbstüberschätzung und politische Konstellationen wie der Kalte Krieg deutlich – und wurden zu einem zunehmend wichtigen Sujet für Videospiele.



Abb. 11-13: Welteroberung, Krieg und Fantasy: Entwickler suchten früh die Anbindung an die Realwelt durch kombinierte Video- und Brettspiele sowie gängige Themen (Conquest of the World und Quest for the Rings: beide für Philips G7000 (1981))

In diesen konnten plastische Darstellungen militärischer Vorgänge wie an einem strategischen Kartentisch, Reaktionsspiele und militärische Planungen in einem einzigen Spiel dargestellt werden. Komplexe Abläufe wurden so auch jenseits fachlicher militärisch-wissenschaftlicher Abhandlungen nachvollziehbar und konnten von Zivilisten im Alltag erprobt und erörtert werden.

Hiermit soll die – allerdings heute amüsierende – zeitgenössische Kritik daran nicht nachträglich entwertet werden. Insbesondere dann jedoch, wenn verstanden werden soll, warum ein technisches Konsumprodukt eine so große Rolle für das Leben vieler Menschen und insbesondere vieler Jugendlichen spielen konnte, sind diese Details wichtig. Menschen ist das Streben nach Wissen inhärent – diese Erkenntnis ist nicht neu, sondern prägte bereits Aris-

249 A.a.O., S. 354 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

toteles' Metaphysik[250]. Das Streben nach Erkennen (und Erkenntnis) unterscheidet den Menschen von anderen Spezies. Videospiele dienen auch dem Erkennen von ansonsten nicht erlebbaren Vorgängen – damals wie heute. Hieraus erwächst ihre Faszination. Das „so tun als ob", die Simulation, das Reflektieren theoretischer Vorgänge mit der Kraft des Geistes sind die Grundlagen der Philosophie und auch des christlichen Glaubens, aus dem heraus sie sich bis heute fortentwickelt haben. Auch moderne Selbstfindungstheorien basieren nicht zuletzt auf den Methoden des Ignatius von Loyola. Die theoretische Reflexion kann heute computergestützt plastisch umgesetzt werden.

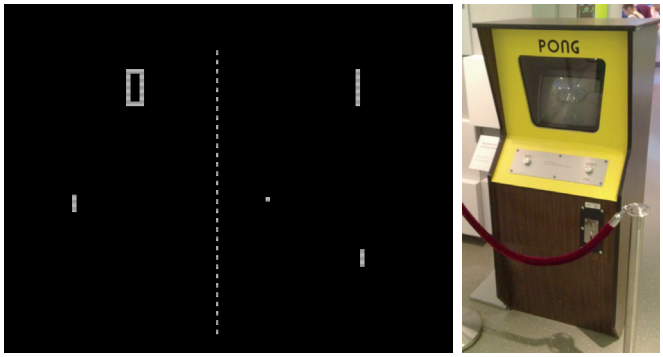


Abb. 14-15: PONG – totz simpler Grafik und einfachem Spielprinzip einer der ersten Kassenmagneten

Aus technischer Sicht kann die Frage, was Computer- und Videospiele sind, also recht schnell beantwortet werden. Ihre Geschichte ist sowohl aus wirtschaftlicher wie auch gesellschaftlicher Sicht vielfältig und interessant und wird nachfolgend dargestellt, weshalb sich hier nur auf einige unbedingt notwendige Fakten beschränkt werden und ansonsten die gesellschaftlichen Bedeutungen des Spiels betont werden sollen.

Videospiele als dezidierte Heimunterhaltung wurden populär, als Bildschirmspiele letztlich mittels des Automaten „Pong" der Firma Atari, gegründet von dem Programmierer Nolan Bushnell, die Sphäre der Großrechner verließen und in Bereichen der alltäglichen Freizeitgestaltung wie Bowlingbahnen, Kinos, Diner-Restaurants etc. aufgestellt wurden, wo sie sich binnen kürzester Zeit als kommerziell äußerst erfolgreich herausstellten.

Der frühe und blitzartige Erfolg der Aufstellautomaten führte bald zu ersten Angeboten für den Heimbereich, die grafisch und vom Spielprinzip her den

250 Seidl, Horst (Hrsg.): Aristoteles' Metaphysik, Hamburg 1989, S. 3

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Automaten wenig nachstanden doch nach erstmaligen Anschaffungskosten keine weiteren Zahlungen mehr nach sich zogen.

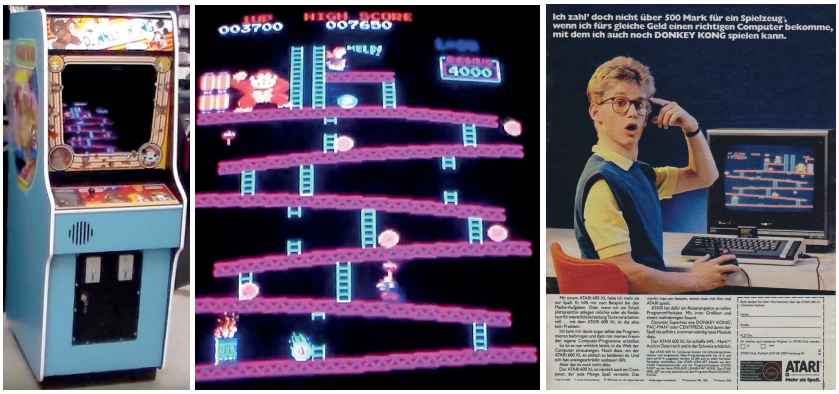


Abb. 16-18: Donkey Kong in der Spielhalle und als Heimversion für den Atari 800 (Anzeige)

Der wirtschaftliche und technologische Wettlauf war eröffnet und zwang die Automatenhersteller zu neuen grafischen und spielerischen Innovationen, um dennoch die Menschen weiterhin an den Aufstellgeräten zu unterhalten.

In schneller Folge entstanden so immer komplexere Automaten mit besserer und bunterer Grafik – die ersten Modelle waren schwarz-weiß und täuschten später Farbe vor, indem vor den Bildschirmen farbige Folien angebracht waren[251] – und Spielen, die sehr bald begannen, „Geschichten" mit den dargebotenen Reaktionsspielen zu verbinden, die sich gerne medialer Themen und Sujets bedienten, noch bevor Comicfiguren für die Nutzung in Videospielen offiziell lizenziert und adaptiert wurden.

Ebenfalls interessant – aber hier nicht zu vertiefen – sind die aufwändigen Bauformen und Designs von Spielautomaten.

251 So „Space Invaders" von Taito: DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 46

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

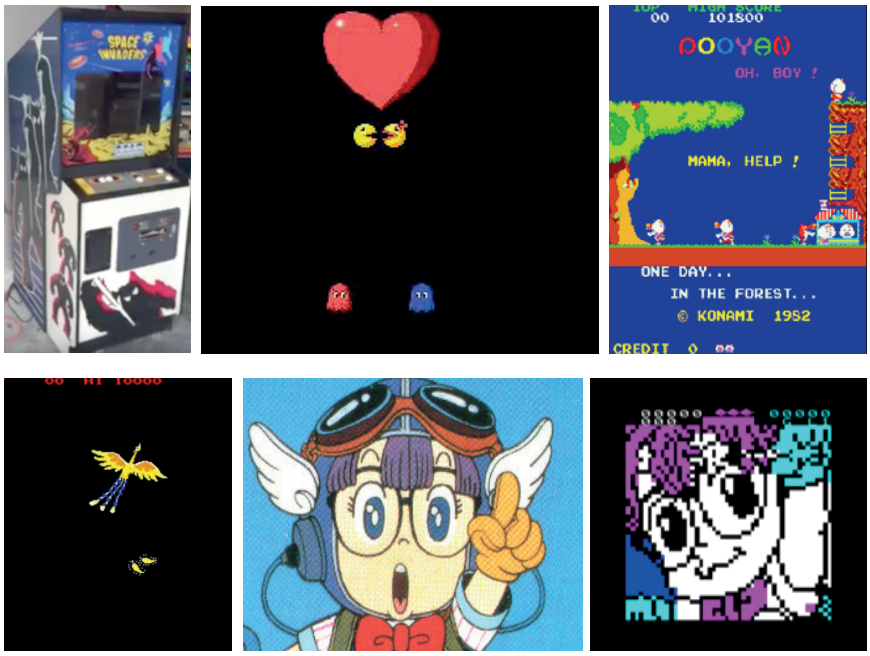


Abb. 19-24: Die ersten Spielautomaten wie Space Invaders (oben links) boten Schwarz-Weiß-Grafik, die mit farbigen Überlegefolien kaschiert wurde. Schon bald wurden jedoch comichafte Animationen beliebt, die zwischen den Leveln eingestreut wurden und es fanden sich erste Verknüpfungen von Film, Sagengeschichten und Videospiel („Liebesszene" in Ms. Pac-Man, „Mutter rettet die kleinen Schweinchen" in Pooyan, der goldene Vogel Phönix verliert Federn, die der Spieler nachfolgend in Roc ´n Rope aufsammeln muss, Dr. Slump als japanische Anime-Serie (Titelillustration des japanischen Bandai-Arcadia-Spiels und Bildschirmfoto von 1983)

Waren die ersten Hintergrundgeschichten noch Teil des gedruckten Spielmaterials, wurden sie bald in Form von grafischen Zwischensequenzen „erzählt" und begannen verständlicherweise auch historische und mythische Vorbilder zu nutzen.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.



Abb. 25-26: 1942 und Time Pilot verbanden historische Vorbilder und fiktive Storylines

Die technologische und grafische Progression sowie der massive wirtschaftliche Erfolg von Spielautomaten führte zu einem entsprechenden Innovationsdruck im Heimbereich und zu immer neuen Kundenerwartungen. Die seit 1977 auf dem Markt befindliche Spielekonsole Atari 2600, eine Konsole der sog. „2. Generation" deren Spiele auf Steckmodulen ausgeliefert wurden und der Nutzer so nicht nur auf die fest eingebauten Spiele beschränkt war (wie noch bei den vorherigen sog. „Pong"-Spielen), wurde durch ihren Hersteller zunehmend mit „Lizenzspielen" versorgt, welche die aus den Spielhallen bekannten Spiele auch in die Haushalte brachte. Wenngleich sie grafisch und spielerisch fast immer hinter den Originalautomaten zurückblieben, verbreiteten sie doch die Faszination der „Spielhalle für Zuhause". So gut wie jedes erfolgreiche kommerzielle Automatenspiel erschien so auf dieser Konsole und trieb die Erwartungen und Hoffnungen der Nutzer immer weiter an. Die große Verbreitung und die Finanzmacht der Firma Atari konnte kleinere Wettbewerber überstrahlen und ihren Markterfolg behindern[252], die technisch aber nicht weniger innovativ waren und die teilweise die Spiele aus der Spielhalle deutlich originalgetreuer präsentierten als Atari selber.

252 Herman, Leonard: Company Profile: Atari, in: Wolf, Mark J. P.: The Video Game Explosion, Westport / CT 2008, S. 59 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.



Abb. 27-28: Pac-Man war einer der ersten Blockbuster der Videospieleindustrie. Die Heimumsetzungen fielen unterschiedlich aus.

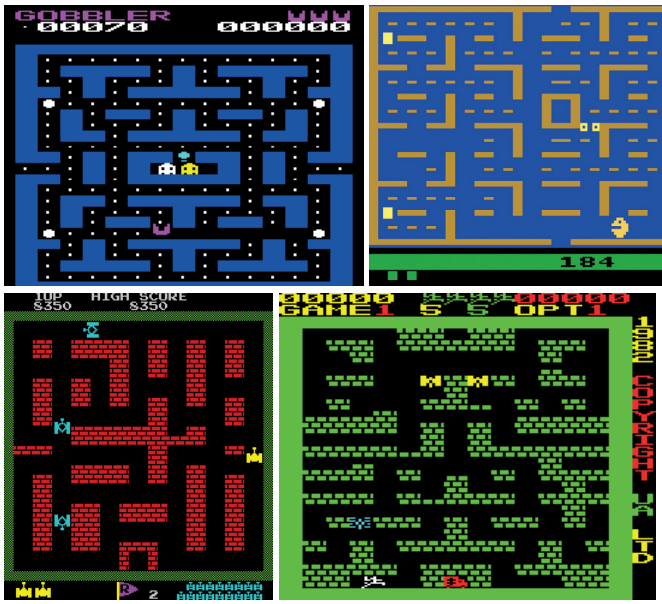


Abb. 29-32: Umsetzungen von erfolgreichen Spielhallenautomaten entsprachen bisweilen also nur annähernd dem Spielhallenoriginal (oben links: Crazy Gobbler – Arcadia 2001, oben rechts: Pac-Man – Atari 2600 – die „offizielle" Atari-Version hatte kaum Ähnlichkeit mit dem Original. Der Namco-Automat Tank Battalion wurde als Tanks A Lot sehr nah am Original für das Arcadia 2001 umgesetzt (wenn auch inoffiziell))

Für die Nutzer von Bedeutung war jedoch, dass sie eine Konsole eines der Marktführer anschaffen mussten, um möglichst viele bekannte Spielen spielen zu kön-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nen – nicht zu vergessen der soziale Aspekt des (inhaltlich wie physischen) Austauschs am Arbeitsplatz oder in der Schule. Wer ein „Außenseitersystem" besaß, konnte aufgrund der unterschiedlich verfügbaren Spiele meistens nicht die gleichen Geschichten erzählen oder Tipps austauschen wie die anderen. Spielen war, wenngleich die ersten Spielekonsolen selten mehr als 2-Spieler zuließen und die allermeisten Spiele sich ohnehin nur an einen einzigen Spieler wandten, also immer auch ein Kommunikationsakt. So wie TV-Sendungen der 60er Jahre als „Straßenfeger" galten, wenn sie viele Menschen vor den Bildschirmen versammelten (ein nicht-vernetztes nationsweites unterhaltsames Gemeinschaftserleben!) und am nächsten Tag die Gespräche prägten[253], so wuchsen Videospiele immer mehr in diese Rolle hinein und wurden ihrerseits zu Straßenfegern, wenn auch nicht alters- und milieuübergreifend wie Fernsehsendungen.

Ein immer größer werdendes Angebot an Spielsystemen und Spielen zusammen mit beständig erweiterten Ansprüchen der Konsumenten an den Umfang der damaligen Spiele führte gängigen Spielekonsolen an ihre technischen Grenzen.







Abb. 33-35: Ein Versuch zur Gewinnung neuer Kunden stellte die „Professionalisierung" der angebotenen Inhalte für Videospiele dar. Der Konsolenhersteller Coleco erweiterte seine Konsole um Computerkomponenten („Coleco Adam"), Unimex brachte eine Kopierstation für Atari-Module auf den Markt, Neckermann veröffentlichte ein Deutsch-Englisch-Lexikon-Programm für seine Palladium-Konsole (baugleich Arcadia 2001)

Abgesehen von innovativen technischen Erweiterungen und Softwarekonzepten trat der Gesamtmarkt doch auf der Stelle, während die neue Hard-

253 Siehe hier: Ludes, Peter: Programmgeschichte des Fernsehens, in: Wilke, Jürgen: Mediengeschichte der Bundesrepublik Deutschland, Köln 1999, S. 255 ff. bzw. Wilke, Jürgen: Massenmedien und Vergangenheitsbewältigung, in: a.a.O., S. 661 zum „Straßenfeger-Effekt" nicht nur hinsichtlich unterhaltsamer Filme und Serien, sondern auch bei halb-dokumentarisch angelegten Sendeformaten wie „Holocaust"

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

wareplattform des Heimcomputers sich von seinen Anfängen als erwerbbare Bausätze[254], die man selber zusammenlöten musste, emanzipierte und spätestens mit dem Commodore VIC-20 eine neue Ära der „Tastaturspielekonsole" einleitete[255] (in Deutschland als „Volks-Computer VC-20" vermarktet).

Nicht nur waren die Heimcomputer wesentlich leistungsfähiger als zuvor die Spielekonsolen, sie erlaubten zudem durch die Verwendung normaler Audio-Cassetten als Speichermedium eine leichtere Verstehbarkeit (zudem niederschwelliger als Floppy-Disks) und damit Zugang zu den Systemkomponenten. Von ebenfalls erheblicher Bedeutung war es, dass Nutzer nun erstmalig selber Programme schreiben konnten. Viele Kundenzeitschriften druckten „Listings" ab, die ein Nutzer abtippen und speichern konnte – oder sogar verändern. Es entwickelte sich bald ein neues Bewusstsein, das Medium nicht nur als Konsument verwenden, sondern gleichsam emanzipiert und gleichberechtigt verwenden zu dürfen, wie ein Kunstliebhaber nicht mehr nur auf Museumsbesuche beschränkt ist sondern selbst Staffelei, Leinwand und Farben erhält oder ein passionierter Buchleser mit einer Schreibmaschine selbst arbeiten darf. Dieser gewaltige Bewusstseinssprung erklärt den Epochenbruch, als im Weihnachtsgeschäft 1983/1984 der über Jahre hinweg aufgebaute riesige Konsolenspielemarkt zusammenbrach und vom Heimcomputer abgelöst wurde. Der Wandel fand auf der Basis der gleichen etablierten Kundschaft statt wie zuvor, ließ aber aufgrund des abrupten Wechsels etliche Firmen zusammenbrechen, spülte neue hervor oder begründete neue „Divisions", wie die Computersparten der Firmen Atari oder Commodore, die kaum noch etwas gemein hatten mit anderen Aktivitäten der vormaligen Hersteller von Videospielen (Atari) oder Joysticks bzw. Büromaschinen (Commodore / Amiga) und zogen zugleich neue Investoren an, die zuvor keinerlei Berührungen mit der Videospielbranche hatten.[256]

Mit den flexibler zu handhabenden Speichermedien und den bald erweiterbaren Computern (Speichererweiterungen, schnellere Prozessoren, Grafikkarten etc.) wuchsen die Möglichkeiten, Geschichten in Spielen zu erzählen. Nicht selten waren die Einführungen und Vorspänne umfangreicher als die

254 Rehak, Bob: The Rise oft he Home Computer, in: Wolf, Mark J. P.: The Video Game Explosion, Westport / CT 2008, S. 76 ff.

255 DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 108

256 DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 109

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Spiele selbst[257]. Während Spielmodule nicht während des Spiels gewechselt werden konnten, war dies mit Disketten einfach möglich und Spiele belegten bald eine Vielzahl von Disketten (bevor sie vom nächsten Speichermedium, der CD-ROM abgelöst wurden).

Für die Frage, was denn Videospiele nun seien, sind diese technischen Entwicklungen von großer Bedeutung, denn sie schrieben fort, was bereits Jahre zuvor begonnen worden war, nur wurden sie grafisch immer ausgefeilter, erlaubten eine noch größere Spieltiefe, adaptierten noch mehr Ideen und Themen aus anderen Medienprodukten (z.B. aus Filmen. Spielemusik wurde nicht mehr durch schlichte Töne dargestellt, sondern aufwendig im Studio komponiert und bisweilen wie ein Filmsoundtrack als „Auskopplung" vertrieben[258]) und gaben den Spielern durch immer neue Interaktionsmöglichkeiten nicht nur Kontrolle über die Spiele, sondern versprachen Mitwirkungsmöglichkeiten in der „gemeinsamen" Entwicklung des Spielerlebnisses vermittelt durch die Benutzerschnittstelle, das Interface und seine Kommunikationssymbolik.

Diese relative Freiheit in der Gestaltung und Durchmessung von fiktiven Inhalten sorgte bald für Unbehagen bei Jugendschützern, Pädagogen und Politikern. Menschen, junge Menschen zumal, konnten sich weitgehend unbeobachtet Themen und Sujets hingeben, die von außen nur schwer überschaubar waren oder kontrolliert werden konnten. Es schien fraglich, welche Form von Spielemotion und Spielbewusstsein sich formieren würde und wie sich dies auf die Gesamtpersönlichkeit auswirken könnte. Insbesondere in der Bundesrepublik waren es kriegerische Konflikte und militärische oder eindeutig gewalthaltige Inhalte, die Besorgnis hervorriefen.

Die Kraft strittiger gesellschaftlicher Themen und ihre Wirkung auf ein „Spielerbewusstsein" scheint durch in zeitgenössischer Kritik an „Kriegsspielen" wie „Theatre Europe" (PSS, 1985) oder „F15 Strike Eagle" (MicroProse, 1985 – welches vor dem Hintergrund des Ost-West-Konfliktes weniger euphemistisch eigentlich als „Konfliktsimulation" zu betrachten gewesen wäre)[259]. Gra-

257 Die PC-Version des Spiels „Die Siedler" (Blue Byte, 1993) wurde auf zwei Disketten geliefert. Eine Diskette enthielt das gesamte Spiel, die zweite wurde alleine für den Vorspann benötigt

258 Die Firma Sega hat die Musik zu ihren erfolgsreichsten Spielautomaten schon in den 80ern als LPs veröffentlicht und bietet alte wie neue Produktionen nun auf iTunes an: https://itunes.apple.com/us/artist/sega/id216799853, 5.5.2013

259 Stefen, Rudolf / Adams, Gerhard: Bildschirmkriegsspiele als Jugendgefährdung? Probleme des Jugendmedienschutzes, in: Fritz, Jürgen: Programmiert zum Kriegs-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

fisch sah „Theatre Europe" bspw. nicht wesentlich anders aus als seine Konsolenvorgänger, bot aber eine Vielzahl von Spielmöglichkeiten (es sah neben dem Verteidigungs- auch den Angriffskrieg von NATO-Truppen vor) und rief daher in besonderer Weise die Jugendschützer an die Bildschirme, welche Videospiele schon länger beobachtet hatten, nun angesichts der technischen Möglichkeiten der Heimcomputer allerdings einen neuen Realismus in der Kriegsdarstellung befürchteten, der letztlich zu einer Verharmlosung führen könnte[260]. Das Spiel „Raid over Moscow" (Access Software, 1984) bot Actionelemente wie viele andere Spiele auch, führte aber aufgrund des für Kritiker zu realen Settings zu einer Indizierung, die erst 2010[261] aufgehoben wurde[262].

Dass aber nicht nur eindeutige Kriegshandlungen im Spiel Besorgnis hervorriefen, sondern auch vergleichsweise harmlose, aus Stift-und-Papier-Spielen wie „Galgenmännchen" entwickelte Darstellungen, verwundert heute und lässt eher an den Wunsch nach Affiliation mit einer kritischen Öffentlichkeit durch betonte Distanzierung von Spieleratgeberautoren denken. Zu einer Spielecassette mit Denk- und Rätselspielen schreibt Huff:

> „Bitte erschlagen Sie mich nicht. Das sind Spiele, die ich überhaupt nicht mag. (...) Wenn ich Ihnen jetzt verrate, daß das dritte Spiel „Hangman" heißt, ahnen Sie möglicherweise schon, wo´s langgeht. Nämlich wieder in eine Richtung, die ich nicht gut finde, die sehr makaber, um nicht zu sagen geschmacklos ist. Hier soll eine fünfstellige Buchstabenkombination, die ihr Mitspieler eingibt, erraten werden. Treffen Sie einen falschen Buchstaben, bildet sich der Körperteil eines zu Hängenden auf dem Bildschirm. Haben Sie (oder Ihr Mitspieler) häufiger danebengetippt, macht's „Knack" und dann baumelt ein Elektronikmännchen am Galgen."[263]

Da der Autor viele weitere Spiele mit eindeutigen Kampfhandlungen durch Panzer, Kampfflugzeuge, Raumschiffe, Cruise Missles etc. bedenkenlos be-

spielen: Bilderwelten und Weltbilder im Videospiel, Frankfurt 1988, Abbildungen Tafel III sowie S. 259 ff.

260 Ebd.

261 http://www.heise.de/tp/artikel/33/33801/1.html, 5.5.2013

262 Der Vergleich grafischer und akustischer sowie Elemente der spielerischen Interaktion und der Begründungen erfolgter Indizierungen mit ähnlichen Spielen, die nicht indiziert wurden, könnte ein weiteres Forschungsprojekt begründen, an dessen Ende möglicherweise die Erkenntnis stünde, dass das, was indiziert wurde, häufig der Vorstellung der Prüfer entsprang und nicht unbedingt durch ein Spiel tatsächlich vermittelt wurde. Indiziert wurde möglicherweise was der Prüfer sah, nicht was das Spiel bot.

263 Besprochen wird das Spiel „Brain Quiz" für das Hanimex 2650 / TVG 2000 / Arcadia 2001-System, welches bereits 1981/82 entwickelt wurde: Huff, Hartmut: Das große Handbuch der Videospiele. Stand 1984/85, München 1984, S. 188

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

spricht, verwundert diese plakative Wut auf ein harmloses Pausenspiel doch sehr. Ein ganz ähnliches Bild findet sich in einem weiteren zeitgenössischen Ratgeber. Dieser kam früher auf den Markt, was möglicherweise gewisse Parallelen erklärt. Auch hier werden weitgehend kritiklos Kriegs- und Kampfspiele gewürdigt und auch hier ist es wieder das jedem Schüler altbekannte „Galgenmännchen", das für Unmut sorgt:

> „Es geht darum, Städtenamen zu erraten. Bei jedem falsch eingegebenen Buchstaben rückt Hangman seinem Tod am Galgen näher. (...) Ziemlich geschmacklos."[264]

Während „See- und Luftkrieg", „Panzerschlacht", „Schiffe versenken" und „Schlachtfeld" im direkten Umfeld neutral bis wohlwollend rezensiert werden, erregt aber dennoch hier auch das Spiel „Dämme sprengen" (Dambusters) doch noch wohlfeile Kritik:

> „Ein Spieler versucht, einen Damm zu zerstören, der andere Löcher im Damm zu stopfen. (...) Philips wäre gut beraten, diese Kassette in Deutschland nicht zu verkaufen. Das Szenario des Spiels und besonders die Aufmachung der Gebrauchsanweisung sind für jeden bedrückend und geschmacklos, der die historische Vorlage – die Zerstörung der Ruhrtalsperren aus der Luft im 2. Weltkrieg – kennt!"[265]

Erkennbar wird bereits jetzt das Bemühen von Entwicklern, Spielern ein Unterhaltungserlebnis zu bieten, das auf ihre realen Weltempfindungen und ihr Alltagswissen zurückgreifen kann und gleichzeitig das stete Interesse der Öffentlichkeit an möglichen gesellschaftlichen Auswirkungen herausfordert.

2.2.1 Videospiele als internationales Unterhaltungsgeschäft: Hintergründe

Videospiele haben etwas gemein mit Fastfoodketten und Boulevardzeitungen: Während in schwierigem Marktumfeld private Konsumausgaben in anderen Bereichen eingeschränkt werden, die familiären Freizeitaktivitäten reduziert, der Lebensmittelladen gegen den Discounter und die teure Qualitätszeitung gegen das günstig verfügbare Boulevardblatt eingetauscht werden, bleiben Vi-

264 Besprochen wird das Spiel „Metropolis / Hangman" für das Interton 4000-System: Blumenschein, Peer und Ulrich: Videospiele. Tips und Strategien wie man sie meistert. Ratschläge für den Kauf, München 1982, S. 121

265 Besprochen wird das Spiel Videopac Nr. 29 des Philips G7000-Systems: A.a.O., S. 141

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

deospiele als Marktsegment stabil und sehen sich sogar einem stetigen Wachstum ausgesetzt (**Kap. 2.2.3**). Der Grund hierfür liegt in einer noch längst nicht ausgeschöpften und zudem auf immer neuen Wegen angesprochenen Zielgruppe.

Abgesehen von den klassischen Nutzersegmenten der ersten Jahre, die sich vornehmlich auf jüngere und meist männliche Spieler konzentrierten, konnten Spiele seitdem immer mehr Bevölkerungsgruppen ansprechen.

Während in den 1980er und auch noch den 90er Jahren das Videospiel eine mehr *bewusste* Konsumentscheidung war, die den Kauf eines Heimcomputers voraussetzte bzw. den einer Spielekonsole – eine Entwicklung, die in dem Maße den Computer als ernsthaftes Werkzeug auch für zuhause erscheinen ließ, wie er sich auch am Arbeitsplatz immer mehr durchsetzte, wodurch Videospielen als Option auch für ältere und eher professionell orientierte Anwender eine zugängliche Form der Beschäftigung wurde, erfuhr die spielfähige Hardwarebasis mit der Verbreitung der Mobiltelefone seit Ende der 1990er und insbesondere durch größere und technisch bessere Bildschirme ab etwa 2006 eine nahezu vollständige Marktdurchdringung in alle Lebensbereiche und Altersgruppen hinein.

Viele Darstellungen gerade in populären Medien beginnen mit der Einführung der Playstation Anfang Dezember 1994. Tatsächlich hat sich die Form des „Bildschirmspiels" als Zeitvertreib schon wesentlich früher entwickelt, wie oben bereits angedeutet. Bevor Anfang der 1960er Jahre auf Universitätsrechnern das erste bekannte Spiel „Spacewar!" (Steve Russell / MIT, 1962) tatsächlich programmiert wurde und weite Verbreitung und auch eine große Zahl von Nachahmern fand, hatte William Higginbotham bereits 1958 auf Laboroszilloskopen ein „Tennis for Two" gebaut (nicht programmiert, es handelte sich um verkabelte Hardware) – der Lichtpunkt diente als Ball[266].

Bedeutende Ereignisse für das Medium Videospiel als Konsumprodukt ergaben sich ab Mitte der 1970er Jahre und insbesondere im Verlauf der 1980er Jahre.

Seine Anfänge liegen in den frühen 1960er und Jahren umfassen nicht nur technische Experimente wie jene von Higginbotham, die sich als spielbare Ideen entpuppten, sondern auch Versuche zur Entwicklung künstlicher

266 DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 10 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Intelligenz. Wie Weizenbaum als Zeitzeuge berichtet, waren die ersten Spiele Ergebnis wissenschaftlicher Arbeiten an Universitäten und Instituten und halfen, die Grenzen zwischen wissenschaftlicher Arbeit und entspannender Beschäftigung am Arbeitsplatz zu überwinden. Das neue Medium des Computers faszinierte und viele mit ihm beschäftigte Personen verbrachten mehr als nur ihre Arbeitszeit mit ihnen. Zur Entspannung verließen sie bisweilen diesen nicht einmal, sondern *arbeiteten an etwas anderem* – und hier nicht zuletzt zur Entspannung an Videospielen. „Tennis for Two" von William Higginbotham[267] war sogar ein Anschauungsprojekt, um junge Menschen für technische Wissenschaften zu begeistern und führte erstmals zu Warteschlangen.[268]

In einem ähnlichen Arbeitsumfeld entstand ab 1961 das nun auch konkret als Spiel entwickelte *Space War*, von Steve Russell am Massuchetts Institute of Technology auf dem PDP-1 Computer der Firma Digital Equipments entwickelt.[269] Digital Equipments vertrieb das Spiel zusammen mit dem Computer und verwies damit gewerbliche und studentische Nutzer auf eine zusätzliche und interessante Möglichkeit einen Computer einzusetzen. Space War wurde und wird bis heute in unzähligen Varianten immer wieder neu aufgelegt und um neue Funktionen erweitert.[270]

Nahezu zeitgleich mit der Vermarktung des alten Tennis-Spielprinzips als „Pong" in den Spielhallen (**Kap. 2.2**) wurde 1972 von der Firma Magnavox eine Heimvariante dieses Spiels entwickelt und produziert, das Magnavox Odyssey System – dessen Nachfolger, das Odyssey 2, in Europa als Philips G7000 vertrieben wurde und mit seiner Folientastatur einen Computer simulieren sollte (noch unterstützt durch die Gerätevariante G7200 mit eingebautem Monitor). Auf dem G7000, dessen technische Merkmale auch zeitgenössisch bescheiden waren, wurden einige innovative Spielkonzepte realisiert, wie die Verbindung von Computer- und Brettspiel sowie frühe Lernspiele zur Verkehrssicherheit, da Philips bald Bemühungen unternommen hatte, sein System auch als Lernmedium in Schulen zu platzieren.

267 Nach Auskunft von Huff der Konstrukteur des elektronischen Zeitzünders der ersten Atombombe: Huff, Hartmut: Das große Handbuch der Videospiele. Stand 1984/85, München 1984, S. 10

268 DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 10

269 A.a.O., S. 12 f.

270 A.a.O., S. 28

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.



Abb. 36-39: Auch frühe Videospiele wurden für pädagogische Zwecke genutzt und es versuchten Hersteller dadurch, auch außerhalb der Kinderzimmer Anerkennung zu finden (im Bild die Verkehrsübungsprogramme des Philips G7000 (links) sowie die professionellere Heimcomputervariante G7200)

Neben den „großen" Markteilnehmern wie Atari, Mattel („Intellivision"), Coleco („Colecovision") und auch Philips entstanden eine Vielzahl kleinerer und unbekannter Systeme, die dennoch teilweise mit beeindruckendem konzertiertem Bemühen weltweit vermarktet und vertrieben wurden[271]. Bis zum Zusammenbruch des ersten Videospielmarktes Ende 1984 und dem Übergang in die Ära des Heimcomputers waren Videospiele hauptsächlich konsolenbasiert, wenngleich es stets auch schon Computerspiele für die frühen gewerblichen und Heimcomputer gab.

Mit dem Heimcomputer und dem neuen flexiblen und wiederbenutzbaren Speichersystem der Floppy-Disk (und ab Ende der 80er den auch für den Heimanwender erschwinglichen Festplatten wurden nicht nur immer größere, buntere und umfangreichere Spiele möglich. Heimcomputer besaßen zudem Schnittstellen, an die Drucker und andere Zusatzgeräte angeschlossen werden konnten (statt wie zuvor nur Joysticks). Der Nutzen für den Heimanwender wuchs demnach deutlich über die reine Möglichkeit als Spieleplattform hinaus – selbst wenn es hier vornehmlich um Videospiele geht, wurden diese und ihre gesellschaftliche Akzeptanz und Durchdringung doch von einer ganzen Reihe von Bedingungen gefördert, wie eben die generelle Bedeutungsaufwertung, die Computer auch abseits des Arbeitsplatzes erfuhren.

271 Hierzu exemplarisch: Piasecki, Stefan: Arcadia 2001: Videoentertainment in der Vor-Internet-Ära, Retro Nr. 15, Heft 1-2009 sowie ders.: Das Arcadia-System 1981-1984: Eine Videospielkonsole mit vielen Gesichtern, Retro Nr. 19, Heft 1-2011

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Übergänge zwischen den einzelnen technologischen Generationen von digitalen Heimunterhaltungsgeräten sind fließend, wesentlich zu nennen sind 8-bit und 16/32-bit Heimcomputer sowie Spielekonsolen wie bspw.:

Atari 400 / 800, C64, Schneider CPC etc.	8-bit	bis 1983
Sega Master System, Nintendo NES	8-bit	bis 1986
Atari ST, Amiga	16-bit	bis 1987
Sega Megadrive, Nintendo S-NES	16-bit	bis 1989
Windows PC	32-bit	bis 1995
Sega Saturn, Playstation 1, Atari Jaguar	32-bit	bis 1994
Sega Dreamcast, Playstation 2, Xbox	32-/64-bit	bis 1999
Xbox 360, Playstation	364-bit	bis 2004
Mobile Gaming	variabel	seit 2003

Die Bitzahl bezeichnet kurz gesagt die Adressbreite der Hauptprozessoren und damit die Zahl gleichzeitig möglicher auszutauschender Datenpakete zwischen den Chips und der Grafikausgabe: je höher die Bitzahl, desto schneller die interne Datenverarbeitung. Je leistungsfähiger die technische Basis, umso bessere Möglichkeiten bieten sich für die Grafik – die wiederum sowohl neue Zielgruppen wie auch Marktteilnehmer und ihre Interessen anzieht.

Trotz zunehmender Kritik an dem Medium konnte es nicht nur am Markt bestehen, sondern seine Verbreitung beständig erweitern. Einerseits liegt dies an immer massentauglicheren Spielen. Plastischere Grafik setzt auch bei Uneingeweihten keine Abstraktionsfähigkeit mehr voraus. Das „Heiligtum" als besonderer Ort in einem Spiel konnte als solches in Szene gesetzt werden und war kein reines aus einzelnen wenigen Bildpunkten (Pixeln) bestehendes Symbol mehr (siehe Bilder in **Kap. 2.4.6**).

Außerdem wurde der Personal Computer eben trotz aller öffentlichen Kritik für immer mehr Menschen eine berufliche Selbstverständlichkeit und auch als Plattform für Unterhaltungsangebote akzeptierter. Hemmschwellen bei der privaten Anwendung oder auch zur Benutzung von Videospielen konnten so abgesenkt werden.

Die Speichermedien CD-Rom, DVD oder zuletzt Blu-Ray wurden zu festen Bestandteilen von Haushalten, weil nur sie die immer größeren Datenmengen von Spielen speichern konnten. Computertechnologie wirkte sich somit für immer mehr Nutzer positiv aus, die so, zunehmend angstfrei, auch an wei-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

tere Möglichkeiten wie dem Speichern von Musikstücken und Filmen auf der Festplatte, dem Schnitt von diesen Video- und Tondateien etc. herangeführt wurden.

Spiele waren und sind demnach bedeutende evolutionäre Antreiber des technischen Fortschritts und üben einen gesamtgesellschaftlichen Einfluss aus, der über das reine faktische Unterhaltungsmedium Spiel hinausgeht, indem die Einführung von Hardware begleitet, Nutzungsmöglichkeiten vermittelt und auch andere alltägliche Unterhaltungsmedien wie das Fernsehen inspiriert werden.[272]

Die Geschichte der Videospiele wäre nicht vollständig ohne einen Bezug herzustellen auch zu Marktteilnehmern, die aus klassischen Unterhaltungsmärkten heraus auf das Medium aufmerksam wurden. Einige wie George Lucas (Star Wars) oder Richard Branson (Virgin Music) werden nachfolgend näher erwähnt. Von großer Bedeutung sind auch die Unternehmungen des Disney-Konzerns, der 1988 seine eigene Spieleabteilung gründete („Disney Software") und fortan die Verwertungskette seiner erfolgreichen Trickfilme wie „König der Löwen", „Aladdin" und andere für Heimcomputer und diverse Konsolen umsetzte und vervollständigte.[273] Durch crossmediale Werbung in den vielen konzerneigenen Produkten konnten auch Kinogänger und Comicleser das Videospiel zu einem neuen Disney-Produkt nicht mehr übersehen.

Sony, Besitzer der von Coca-Cola 1989 erworbenen Columbia Pictures Filmstudios (heute Sony Pictures Entertainment) und seit 2005 von Metro-Goldwyn-Mayer / United Artists als Betreiber diverser Hollywood-Filmstudios und ebenfalls als Entwickler von Filmstoffen für verschiedene Fremdkonsolen aktiv, wurde selbst 1994 (in Japan) der Begründer der erfolgreichen Reihe von Playstation-Konsolen, die für Sony wiederum nicht nur als Spielekonsole, sondern vor allem als Teil einer viel größeren Verwertungskette diente.[274] Sony konnte nun neue Kundenschichten auf ihre Fernseher und andere Un-

272 Ab Ende November 1977 (bis 1981) moderierte Thomas Gottschalk eine Mitmachsendung mit dem Titel „Telespiele", bei der Anrufer gegeneinander „Pong" spielen konnten und der Gewinner sich Filmclips wünschen konnte: http://www.spiegel.de/einestages/wie-alles-anfing-a-947959.html, 20.7.2014, Mitschnitt: https://www.youtube.com/watch?v=J0fA8CpDyHs, 21.7.2014

273 Die Aktivitäten des Disney-Konzerns übersichtlich dargestellt: Hachmeister, Lutz / Rager, Günther: Wer beherrscht die Medien? Die 50 größten Medienkonzerne der Welt. Jahrbuch 2005, München 2005, S. 46 ff.

274 A.a.O., S. 90 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

terhaltungsgeräte aufmerksam machen. Als Rechteinhaber von Filmen, Musik (Sony / BMG), Produzent von Abspiel- und Darstellungshardware (TV, CD/DVD/BluRay-Spieler) und Betreiber des Playstation-Networks (wiederum mit Angeboten in Form von Spielen, Musik und Filmen – in Kooperation mit Online-Videotheken) sitzt Sony an allen wesentlichen Stellen der Verwertungskette und ist seit der Kooperation mit Erikkson als SonyEriksson auch im Mobilfunkmarkt aktiv.[275]

Eine Historie der Videospiele wäre andererseits auch nicht komplett ohne die Schattenseiten des Geschäfts. Disney, Sony und George Lucas sind gute Beispiele für langjährigen Erfolg. Aber auch die Geschichte von Sony oder Nintendo ist immer wieder von Rückschlägen gezeichnet. Steven Spielbergs Einstieg in den Spielebereich über sein Studio DreamWorks als „DreamWorks Interactive" begann 1995 und endete mit dem Verkauf an Electronic Arts in 1999.[276] Andere beendeten ihr Engagement im Computerspielbereich wie Philips Interactive Media, die in den 1990er Jahren mit innovativen Spielideen wie dem Knetgummi-Optik-Adventure „Down in the Dumps" (1996) bekannt gewordene Unterhaltungstochter des niederländischen Elektronikriesen, und zogen sich aus dem Markt komplett zurück. Mittlerweile ist nach dem Kauf von LucasFilm durch Disney auch das Ende der Spieletochter LucasArts beschlossen.[277]

Die reine Spielekonsole, das Abspielmedium wie auch das Videospiel als solches müssen heute somit als Funktionsbestandteile und zentrale Verteilerstationen einer weltweiten Medien- und Marketingindustrie verstanden werden. Der einzelne Spielentwickler reiht sich hier ein in die Masse von Produzenten und Zuträgern von immer neuem *Content*. Das einzelne Spiel, von großer Bedeutung für den Entwickler und die Spieler, tritt als Bestandteil des medialen Konsumstroms und einer entsprechenden Verwertungsindustrie in den Hintergrund.

275 http://www.sony.net/SonyInfo/CorporateInfo/History/index.html, 17.6.2013
276 http://news.cnet.com/Electronic-Arts-to-buy-DreamWorks,-Microsoft-venture/2100-1040_3-237260.html, 17.6.2013
277 http://online.wsj.com/article/SB10001424127887323916304578400962825215302.html#, 10.4.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

2.2.2 Visionen und Visionäre: Produzenten hinter dem Bildschirm

Neben Intentionen, Inhalten und Narration geht es stets auch um gesellschaftliche Folgewirkungen von Technik, um den Markt für Unterhaltung und damit immer auch um Geld.

Unterhaltung ist jedoch mit dem Hinzukommen des Faktors Kreativität nicht von Menschen zu trennen. Um Menschen muss es daher gehen wenn gefragt wird, wie eine Branche sich entwickeln konnte, für die es keinen Bauplan gab, deren Grundlinien sich entlang gesellschaftlicher und technologischer Entwicklungen und neuartiger Konsumbedürfnisse gelegt haben und damit um Menschen, die nicht immer wussten, wohin sich all das bewegen würde. Viele dieser Personen prägten die Industrie an unterschiedlichen Stellen und in unterschiedlichen Firmen und konnten die Entwicklung nachhaltig beeinflussen. Einige sollen hier kurz vorgestellt werden um zu verdeutlichen, aus welcher Vielfalt von Köpfen und Händen sich die Wurzeln der heutigen milliardenschweren Spiele-Industrie speisten.



Abb. 40-42: Bill Gates 2004, Steve Jobs 2010, Nolan Bushnell 2013 (v.l.n.r.)

Sega, Atari, Nintendo und mittlerweile Sony oder Microsoft dominierten die Videospieleindustrie. Firmen, die allerdings selten eine Person in den Vordergrund stellen wie Steve Jobs dies für sich und für Apple getan hat. Auch Jobs gehörte zu den „Urgesteinen" einer Branche[278], die ab den späten 70er Jahren aus den Spielhallen und den Bastlergaragen in die privaten Haushalte wuchs. Während Steve Jobs jedoch schon früh als *das Gesicht* von Apple galt (und die eigentlichen Entwickler wie Steve Wozniak im Hintergrund blieben und bei

278 Slater, Robert: Portraits in Silicon, Cambridge / MA 1989, S. 309 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

weitem nicht so bekannt wurden[279]), blieben Produzenten wie Sega oder Sony weitgehend gesichtslos. Microsoft hingegen war und ist nicht zu trennen von Bill Gates, der allerdings eher durch Medien und Konkurrenten „sichtbar" gemacht wurde als dass er selbst dies angestrebt hätte. Neben den „stillen Stars" kennt die Branche jedoch auch ausgewiesene Exzentriker, die sowohl die Außenwahrnehmung prägen wie auch nachwachsende Entwicklergenerationen als Orientierung dienen.

Bill Gates wie auch Steve Jobs stehen bzw. standen Firmen vor, die unterschiedliche Ambitionen im Unterhaltungsbereich verfolgten. Während Apples Spielekonsole „*Pippin*" (1995 gemeinsam mit dem japanischen Spielzeughersteller Bandai entwickelt) eine Episode blieb[280], konzentrierte sich die Firma nach Jobs Rückkehr zu Apple im Jahr 1997 zuerst als Berater und später als Vorstandsmitglied[281] auf eine Stabilisierung des Kerngeschäfts mit Computern und entwickelte später mit iPods, iTunes, iPads und iPhones innovative Marken, die ihrerseits neuartige Konsumbedürfnisse initiierten. Apple und sein Gründer lassen sich allerdings, bis auf eine kurze Phase, in der Steve Jobs Mitte der 70er Jahre für den Spielepionier Atari arbeitete[282], weniger mit Videospielen in Verbindung bringen.

Die Firma Microsoft vertreibt seit 2001[283] erfolgreich die Spielekonsole Xbox und arbeitet mit dem „Halo"-Ego-Shooter-Franchise an einer über Videospiele hinausreichenden Marke. Microsoft arbeitet ebenfalls mit Nokia im Bereich der Mobiltelefonie zusammen. Bill Gates selbst gilt vor allem als Geschäftsmann, nicht unbedingt als kreativer Macher. Zuletzt wurde er weltweit bekannt durch sein Bestreben, sein und das Vermögen anderer Milliardäre in eine Stiftung für Bildungsbelange einzubringen.[284] Gates konnte sich hingegen durch seine Aktivitäten nicht ein Image erschaffen (und wollte das wohl auch nicht), das mit dem eines Visionärs wie Steve Jobs oder George Lucas vergleichbar gewesen wäre.

279 Isaacson, Walter: Steve Jobs. Die autorisierte Biografie des Apple-Gründers, München 2011, S. 41 ff.
280 Erdmann, Charlotte: „One more thing". Apples Erfolgsgeschichte vom Apple I bis zum iPad", München 2011, S. 125 f.
281 A.a.O., 359 ff.
282 A.a.O., S. 65 ff.
283 DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 318 f.
284 http://www.gatesfoundation.org/de/, 20.7.2014

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zu einem der ersten „Gesichter" der jungen Videospieleindustrie gehörte hingegen der Atari-Gründer Nolan Bushnell, der durch die Pong-Automaten den kommerziellen Erfolg der zu dem Zeitpunkt schon lange bekannten Flipper vervielfachen konnte[285]. Durch zunächst weitere Variationen des Pong-Themas und später eigenständigere Spielideen für Spielautomaten[286] konnte Bushnell bis Ende der 70er Jahre nicht zuletzt durch die Einführung und erfolgreiche Etablierung der Heimversionen der Pong-Spielhallengeräte und später durch das Atari 2600 den Erfolg der jungen Unterhaltungsindustrie in die Wohnzimmer bringen. Der Erfolg machte jedoch Investitionen notwendig, die Suche nach Fremdkapital führte zu ersten Firmenzusammenschlüssen. Warner Communications (später TimeWarner) kaufte im August 1976 das Unternehmen für 28 Mio. Dollar.[287]



Abb. 43-44: Eines der Markenzeichen der Videospiele der Firma Activision und eines ihrer Gründer David Crane (2011) war die Nennung der Autorennamen auf den Spielepackungen (wie bei Plaque Attack, das von Steve Cartwright programmiert worden war). Hierdurch erhielten Videospiele erstmals personifizierbare Namen und Gesichter

Eine der ersten und die bis heute einzige weiterhin existierende Entwicklerfirmen für die frühen Spielkonsolen wie das Atari 2600 war die Firma Activi-

285 Slater, Robert: Portraits in Silicon, Cambridge / MA 1989, S. 297 ff.

286 Gunzenhäuser, Randi: Die amerikanischen digitalen Medien: Cybertheorien und Computerspiele, in: Decker, Christof: Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika, Bielefeld 2010, S. 321

287 Slater, Robert: Portraits in Silicon, Cambridge / MA 1989, S. 303

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sion[288], gegründet von den ehemaligen Atari-Entwicklern David Crane, Larry Kaplan, Allan Miller und Bob Whitehead. Activision gilt als „3rd Party"-Firma, die nicht an der Entwicklung der Spielkonsolen selbst beteiligt war, sondern sich rein auf die Spieleentwicklung konzentrierte und sich dabei nicht exklusiv auf ein System beschränkte. Spiele von Activision gehörten schnell zu den innovativsten und erfolgreichsten überhaupt und sind, wie etwa „Pitfall" (1982) noch heute bekannt und spielenswert. Da die Firmenpolitik von Activision sich auf Software und nicht die (kostspielige und risikoreiche) Hardware konzentrierte, konnte Activision für fast alle damals verfügbaren Konsolen Spiele anbieten und tut dies noch heute. Eine große Besonderheit war die transparente Entwicklerpolitik. Entwickler als kreative Menschen waren offenbar immer schon auch an Öffentlichkeit für sich und ihre Arbeit interessiert (siehe **Kap. 5.2.3**). Während andere Firmen ihre Entwickler nicht der Öffentlichkeit aussetzten, propagierte Activision diese, indem sie der Presse für Gespräche zur Verfügung gestellt und auf den Spielepackungen mit ihrem Namen genannt wurden.

Die vom Medium faszinierten Spieler konnten so erstmalig die Erschaffer ihrer Unterhaltungsmedien kennen lernen und sich geistig mit ihnen identifizieren. Das junge Medium fand hierdurch ihre ersten Kultstars und Stardesigner wie David Crane, einen der Activision-Gründer und selbst Autor einer Vielzahl erfolgreicher Spiele.



Abb. 45-47: Innovationen, Visionen und kühne Erfindungen sind nie von Personen und Persönlichkeiten zu trennen: Jack Tramiel 2011, Richard Branson 2008, Richard Garriott 1985

288 DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 64 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zu den in den 1980er Jahren bedeutenden Personen, welche die junge Industrie prägten, gehörten auch der Holocaust-Überlebende Sam Tramiel und seine Söhne Jack, Leonard und Garry. Anfang 1984 verließen sie aufgrund von Meinungsverschiedenheiten die Firma Commodore und übernahmen den zum Verkauf durch Warner Communications stehenden Videospielpionier Atari. In einem Übernahmekampf des Computerpioniers Amiga unterlagen sie letztlich Commodore[289], doch innerhalb kürzester Zeit ließen sie ein dem Amiga vergleichbares Gerät entwickeln, den Atari ST, und brachten ihn Anfang 1985 auf den Markt. Während der Amiga über 4096 gleichzeitig darstellbare Farben verfügte (Industriestandard waren damals 4 oder 16 – CGA/EGA), beschränkte sich der Atari ST aus Kostengründen auf 512 Farben sowie auf einen schon aus dem C64 bekannten Tonprozessor. Zwar konnte auch der Atari ST den C64 in jeder Hinsicht technisch übertrumpfen, gegenüber dem Amiga gelang ihm dies jedoch nicht. Der Atari ST hatte gegenüber dem Commodore Amiga jedoch einige Vorteile, die ihn nur unwesentlich kürzer am Markt ausharren ließen als diesen: er verfügte über eine ähnliche technische Basis und damit Arbeitsgeschwindigkeit wie der Amiga und auch der Apple II – mit letzterem war er sogar so ähnlich, dass der Apple II sich ohne größere Einbußen auf dem Atari emulieren ließ.

Weiterhin verfügte der Atari ST über einen hochauflösenden Bildschirmmodus, der insbesondere für Text- und gewerbliche grafische Darstellungen prädestiniert war – die Arbeit am Amiga war dagegen aufgrund der geringeren Auflösung deutlich unkomfortabler – es blieb ein Heimcomputer, auf dem hauptsächlich gespielt wurde. Zusätzlich waren es vollwertige Midi-Schnittstellen, die den bis Anfang der 1990er Jahre produzierten Atari ST in Musikstudios einsetzbar werden ließen und die die Musikproduktion ab Mitte der 80er Jahre erheblich vereinfachte und rationalisierten. Bis Mitte / Ende der 90er Jahre konnte sich der Atari ST als Werkzeug in Musikstudios behaupten.[290]

289 Bertling, Dietmar: Coin-Op. Ataris Spielautomaten – Entstehungsgeschichten, Fakten und Anekdoten rund um Atari Games, Star Wars und Dragon´s Lair, Morschen 2013, S. 121 f.

290 So erwähnt Wilkinson noch 1997 den Atari ST als „popular among musicians but they aren´t sold in the US anymore. (Atari computers are still popular in Europe)". Wilkinson, Scott R.: Anatomy of a Home Studio. How everything really works, from microphones to Midi, Vallejo / CA 1997, S. 102

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Viele Aspekte des Geschäfts wurden von der Tramiel-Familie in Eigenregie durchgeführt, so die wesentlichen unternehmerischen Entscheidungen wie auch die Pressearbeit. Die Produkte Ataris waren daher stets auch mit den Namen ihrer Inhaber eng verknüpft.

Seitdem Activision damit begonnen hatte, ihre Entwickler zu präsentieren und ein boomender Markt das Interesse der Mainstream- und Fachpresse auf sich zog und neue und dezidierte Fachmedien publiziert wurden (in Deutschland wurden Spiele in der Frühzeit im Rahmen von Video- und Filmzeitschriften besprochen, bis mit der „Tele Match" 1983 eine erste Fachzeitschrift auf den Markt gebracht wurde, bald gefolgt von einer Vielzahl weiterer Magazine („Happy Computer", Markt & Technik 1983-1990, Aktueller Software Markt / ASM Tronic Verlag 1986-1995), die sich im Schwerpunkt oder ausschließlich mit Videospielen beschäftigten), waren die Menschen hinter den Spielen fast so interessant geworden wie Musiker für Jugendzeitschriften.

Unternehmer wie der Brite Richard Branson, der als Musikverleger und später als Inhaber einer Fluglinie erfolgreich war und ist, profitierte von Videospielen (bzw. die Branche durch seine Investments), indem er unter dem Label „Virgin Games" (später Virgin Interactive) einige Spiele veröffentlichte, die über herausragende technische Merkmale verfügten und großen Bekanntheitsgrad erreichten (wie mit „7th Guest" das wohl erste Horror-Adventure für das neue Medium CD-ROM überhaupt). Branson gerierte sich zwar nicht als Spieleentwickler, wenngleich seine Firma doch von seinem Image profitierte. Auch Virgin Games firmierte mehrfach um, wurde übernommen und weiterveräußert. Im Rückblick zeigen die vielfachen Brüche und Umbrüche hier wie auch bei den anderen Firmen, dass innerhalb von nur wenigen Jahren sich erhebliche Veränderungen ergeben können.

Typische Spielgeschichte wurden hingegen von Richard Garriot[291] geschrieben, der als 19-jähriger 1980 den ersten Teil seiner Ultima-Reihe für den Apple II entwickelte[292]. Das Besondere an Ultima *als Spiel* war die gewaltige Größe der Spielwelt sowie die vom System verwalteten Rollenspielelemente und die Vielzahl magischer Gegenstände und phantastischer Gegner. Eine derartig üppige visuelle und inhaltliche Ausgestaltung hatte es bis dahin auf heimischen Computerbildschirmen nicht gegeben. Beigepackt wurden den Spielen

291 DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 118 ff.

292 Interview: http://www.frictionlessinsight.com/archives/2002/03/interview-with.html (2002), 7.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Landkarten aus Stoff, die eine deutliche inhaltliche Anlehnung nicht zuletzt an die sehr populären Tolkien-Bücher aufwiesen. Aus der bis dahin in Einzelspiele unterteilten Serie „Ultima" wurde ab 1997 das erste kommerzielle MMORPG entwickelt, dessen Nutzer sich mittels eines Subskriptionssystems den Zugang erkaufen konnten.[293] Es stellt somit inhaltlich und auch technisch ein Zwischenglied dar zwischen den klassischen Rollenspielen (bspw. Ultima selbst, Might & Magic, Wizardry, The Bard´s Tale etc.) und den moderneren Online-Angeboten (World of Warcraft etc.).

Eine weitere Besonderheit war die Selbstinszenierung Garriots[294], der angeblich bisweilen auch in Ritterrüstung am Arbeitsplatz erschien, in einem burgähnlichen Anwesen wohnte[295] und der ansonsten sich gerne in Begleitung hübscher junger Damen zeigte. Garriot stellte sich dem Publikum nicht nur als Erschaffer seiner eigenen Welt dar, sondern vor allem auch als jemand, der in ihr selber lebte und damit den Glauben an ihre alternative Realität untermauerte.

Sowohl für die Außen- wie auch die Innenwirkung sollen stellvertretend für viele andere mutige und kreative Menschen der Frühzeit der Videospiele mit „Wild" Bill Stealey und Pete Molyneux zwei weitere Personen kurz portraitiert werden, die durch ihre Auftreten wie auch ihre Spiele Ansprüche und Zielsetzungen formulierten, die bis heute innerhalb der Branche spürbar sind.



Abb. 48-50: John William Stealey 1988, Sid Meier 2007, Peter Molyneux 2007

293 Gunzenhäuser, Randi: Die amerikanischen digitalen Medien: Cybertheorien und Computerspiele, in: Decker, Christof: Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika, Bielefeld 2010, S. 333

294 Hierzu zeitgenössisch Texas Monthly October 1996: http://www.texasmonthly.com/content/reality-bytes?fullpage=1, 16.10.2014

295 Texas Monthly January 1991: http://www.texasmonthly.com/content/serious-fun?-fullpage=1, 16.10.2014

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Der ehemalige US-Kampfpilot John „Wild Bill" Stealey gründete zusammen mit Sid Meier (der als Entwickler bekannter Strategiespiele wie der „Civilization"-Reihe bekannt wurde) 1982 die Firma MicroProse[296] (die 1989 die seit 1984 von der British Telecom gegründeten und betriebenen Marken „Rainbird", „Silverbird" und „Firebird" übernahm). MicroProse war in den 1980er Jahren bekannt für ihre realistischen Milirätsimulationen und sorgte bei Produktpräsentationen und Werbekampagnen durch martialisches bis exzentrisches Auftreten ihres Bosses Bill Stealey für Aufsehen, der sich gerne prominent in der Uniform eines Kampfpiloten abbilden ließ.

Das heimische Spielvergnügen erhielt hierdurch einen realweltlichen Bezug, der nicht zuletzt vor dem Hintergrund des Kalten Krieges und des Erfolges der zeitgenössischen Post-Vietnam-Filme „Rambo" (Anabasis, 1982) oder der „Missing in Action"-Reihe (Cannon Group, 1984) lange wirksam blieb. Gleichzeitig reagierte die Öffentlichkeit (besonders die deutsche) *durch* die Person Bill Stealey *aufgrund* der realweltlichen Bezüge *auf* Spiele wesentlich stärker irritiert als dies bei ähnlichen Spielen der Fall war – erstmals war hier nicht nur ein Protagonist direkt und persönlich sichtbar, sondern entlehnte seine Glaubwürdigkeit für die Unterhaltung aus realen kriegerischen Konflikten. Spiele der Firma MicroProse simulierten reale Konflikte zudem nicht nur vor historischem Hintergrund, sondern quasi in Echtzeit. Das Spiel „F19 Stealth Fighter" erschien für die populären Heimcomputer Amiga und Atari ST 1990 zum Zeitpunkt des irakischen Einmarsches in Kuwait. „F117A Stealth Fighter 2.0" folgte 1991 als erheblich verbesserte Version nach dem Ende der Kampfhandlungen in Nahost, nachdem der Einmarsch der amerikanischen Truppen in den Irak stattgefunden hatte.

Insbesondere die Action-Simulation „F15 Strike Eagle II" geriet in die Kritik. Während andere Spiele der Firma eher zu den Simulationen zählten und das Studium dicker Handbücher voraussetzten sowie das Heimcomputer-Ambiente durch technisch aussehende und ästhetisch verfremdende Tastaturschablonen veränderten, war F15 II als dreidimensionales Actionspiel konzipiert, das auch in der Spielhalle als Automat realisiert wurde. F15 II sah demnach aus wie eine ernstzunehmende Simulation, spielte sich jedoch wie ein Actionspiel und rief gerade dadurch die Kritiker hervor, die in ihm eine Simplifizierung und Glorifizierung kriegerischer Auseinandersetzungen erkannten

296 DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 186 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

– befeuert wurden diese Befürchtungen dadurch, dass 1991 für das 1989 erschienene Programm mit den für die USA wichtigen Schauplätzen Vietnam, Lybien und dem Nahen Osten sowie dem Persischen Golf Zusatzszenarios veröffentlicht wurden, die neben Missionen am Nordkap oder in Zentraleuropa auch „Desert Storm" als Konflikthintergrund vorsahen. Der unterschwellige Verdacht, Videospiele sollten für reale Kriegseinsätze vorbereiten, erschien nun abermals bestätigt, nachdem US-Präsident Reagan sich 10 Jahre zuvor entsprechend geäußert hatte (siehe **Kap. 2.3.9**).

Pete Molyneux[297] wiederum erschuf das Genre des „God-Game" neu, indem sein Spiel „Populous" (Bullfrog Productions / Electronic Arts, 1989) den Spieler in die Rolle eines Gottes versetzte, der eine Welt transformieren (Berge und Täler schaffen, Meere vergrößern etc.) und das eigene Volk fördern und andere Völker schädigen konnte[298]. Spiele von Molyneux arbeiteten häufig mit einer Götterperspektive, aus der ein Spieler heraus die Welt betrachten konnte (so auch in „Populous II", „Syndicate", „Black & White"). Auffallend war oft die Detailverliebtheit der Spielwelt sowie der große Funktionsumfang. Stets waren Spieler in seinen Spielen dazu eingeladen auch Dinge zu tun und zu probieren, die vermeintlich nicht aktuell zur Erledigung anstanden. Ein Spieler konnte sich also tatsächlich als Herrin einer Welt fühlen und dies tun, jenes lassen oder auch einfach mal dem Treiben innerhalb der Spielwelt zuschauen. Die Zwanglosigkeit des Spielbetriebs war eine Novität, während die meisten anderen Spiele dieser Zeit (und so bis heute) ständig Aktion und Reaktion voraussetzten. Molyneux strebte immer wieder an, nicht das Spiel wie ein Kontrollfeld um den Spieler herumzulegen, sondern ihm auszubreiten, zu dessen Ausgestaltung und vollkommener Verfügung:

> „From the days of Populous I had been fascinated by the idea of controlling and influencing people in an entire world. I was also interested in the concepts of good and evil as tools the player can use to rule or change the world. These themes crop up regularly in my games, but I realize now that with every game I was heading toward my ultimate goal – the god game Black & White."[299]

297 A.a.O., S. 266 f.

298 Gunzenhäuser, Randi: Die amerikanischen digitalen Medien: Cybertheorien und Computerspiele, in: Decker, Christof: Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika, Bielefeld 2010, S. 335

299 Grossman, Austin: Postmortems from Gamedevelopers, San Francisco / CA 2013, S. 151

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

An Beispielen wie diesem wird deutlich, wie Interessen von kreativen Entscheidern im Entwicklungsprozess die Gesamtentwicklung, das Produkt und letztlich die Rezeptionserlebnisse der Zielgruppen beeinflussen und steuern. Spiele und andere Produkte der Videospieleindustrie sind, worauf hier versucht wurde hinzuweisen, jenseits wirtschaftlicher Kennziffern und der öffentlichen Meinung menschliche Kreationen und als solche abhängig von den Intentionen und dem Werdegang ihrer Erschaffer sowie den Intentionen und Interessen ihrer Rezipienten und letztlich selbstverständlich auch der Umwelt.

2.2.3 Kinderzimmer, Großraumbüro, Hollywood-Boulevard: Ein Markt wächst

Absatz und Entwicklung von Videospielen sind wichtiger werdende Merkmale des internationalen Unterhaltungsgeschehens. Einen solchen internationalen Überblick auf und Querschnitt durch den Videospielemarkt mit seinen Plattformen, Trends und unterschiedlichen Geschäftsmodellen unternimmt Kempf[300] und ergänzt ihn mit relevanten Daten und Theorien bezüglich Vermarktungsformen, Wertschöpfungsketten[301], Anbieterbetrachtungen und der international installierten Hardwarebasis[302]. Konsumentenpräferenzen werden ebenso untersucht wie Produktlebenszyklen[303] und neuere Phänomene wie *Mobile* und *Wireless Gaming*[304]. Der dort auf S. 1 vorgenommene Verweis auf „Tennis for Two" von Higinbotham als erstem Videospiel überhaupt wird jedoch nicht belegt.[305]

Müller-Lietzkow, Bouncken und Seufert fragen nach Gegenwart und Zukunft der Videospielbranche. Eine grundlegende Betrachtung des deutschen Videospielmarktes zeigt die vergangenen Wachstumsraten einer boomenden Industrie und die Verzweigung ihrer Produktpalette auf unterschiedliche

300 Kempf, Matthias: Die internationale Computer- und Videospieleindustrie, Hamburg 2010, S. 42 ff. / 50 ff.
301 A.a.O., S. 49 ff.
302 A.a.O., S. 105 ff.
303 A.a.O., S. 65, DLC (downloadable Content / Digitale Distribution) S. 149
304 A.a.O., S. 176 ff.
305 Bestätigt wird dies jedoch z.B. von Wolf: Wolf, Mark J. P. (Hrsg.): Encyclopedia of video games. The culture, technology, and art of gaming. Volume 1, Santa Barbara / CA 2013, S. 374 – auch Huff erwähnt diese Urheberschaft (s.o.)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Plattformen und Teilmärkte[306]. Von besonderer Bedeutung ist allerdings die Ausbreitung der Arbeits- und Ausbildungsstrukturen von Spieleentwicklern, die in dieser Form derart gesammelt und konzentriert sonst kaum vorliegt und trotz des Alters der Studie nach wie vor als treffende Zustandsbeschreibung verstanden werden darf[307] und in der Auswertung von Experteninterviews in Fachzeitschriften deutsche Entwickler selbst (wenn auch schmerzlich kurz) zu Wort kommen lässt[308].

Kennzahlen zur Nutzung und dem wirtschaftlichem Erfolg von Videospielen werden durch unterschiedliche Quellen erhoben.[309] Seit 1997 wird die ACTA (Allensbacher Computer- und Technik-Analyse) zur Beobachtung von Akzeptanz und Nutzung digitaler Medien durchgeführt. Auch Spiele und der entsprechende Markt finden hier Berücksichtigung.[310] Nach Ansicht der Autoren befindet sich der Markt technisch wie auch demografisch im Umbruch, die neue Studie für 2013 sollte daher verstärkt die Nutzungsintensität mobiler Endgeräte wie auch die Zielgruppe der über 70-jährigen berücksichtigen.[311]

Auch die Wirtschaftsberatung Pricewaterhousecoopers führt entsprechende Studien durch.[312]

Von Interesse sind die Erhebungen des Bundesverbandes der Spieleindustrie selbst, der, wie auch die Spitzenorganisation der Filmwirtschaft SPIO oder der Bundesverband der Musikindustrie, entsprechende Umsatzdaten erhebt.[313]

306 Müller-Lietzkow, Jörg / Bouncken, Ricarda B. / Seufert, Wolfgang: Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospielindustrie in Deutschland, Dornach 2006, S. 25-96

307 A.a.O., S. 97 ff.

308 A.a.O., S. 129 ff.

309 Der Krise zum Trotz: http://www.n-tv.de/technik/Spiele-Branche-waechst-article465183.html, 29.9.2013

310 http://www.ifd-allensbach.de/fileadmin/ACTA/ACTA2012/ACTA2012_Codebuchausschnitte/ACTA2012_Spiele.pdf, 25.4.2013

311 http://www.ifd-allensbach.de/acta/startseite-acta/acta-2013-in-vorbereitung.html, 24.4.2013

312 Pricewaterhousecoopers (Hrsg.): Videogames in Deutschland. Märkte, Trends und Operative Herausforderungen, Frankfurt 2012

313 Tatsächlich werden die Umsätze häufig verglichen und die Schlussfolgerung gezogen, die Spieleindustrie hätte andere Bereiche überflügelt. Zu berücksichtigen ist hier jedoch, dass bei Filmen der Verkauf von Kinokarten oder DVDs zu zählen ist, bei Spielen aber die Nutzungsintensität sich anders verhält und, wollte man einen realistischen Vergleich der Kundenbindung ermöglichen, auch Spieldauer und Immersionsbereitschaft zu erfassen wären

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Heterogenität des Marktes spiegelt sich jedoch nicht nur in Titeln und Genres, sondern auch in der Form des Produktvertriebs wider. Während in der Vergangenheit der Erfolg der Spieleindustrie auch an der Zahl der Veröffentlichungen in Form von physisch produzierter und im Handel erwerbbarer Packungsversionen gemessen werden konnte, ist dies in dieser Form aufgrund der zunehmenden Bedeutung mobiler Endgeräte als Spieleplattform und von kommerziellen Onlineinhalten nur eingeschränkt möglich. Der BIU differenziert entsprechend: Während der Gesamtumsatz mit Videospielen 2011 um 3,5% auf 1,99 Mrd. EUR stieg, nahm die Zahl verkaufter Datenträger und Downloads ab (-1% in 2011, – 3,8% im ersten Halbjahr 2012), während „virtuelle Zusatzinhalte" das größte Wachstum aufwiesen (+70% in 2011 – allerdings ist die Distributionsform der „InApp"-Inhalte auch noch relativ jung).[314]

Ein großer Teil der Verkäufe entfällt noch immer auf Computerspiele: 17,2 Mio. Spieler nutzen einen Computer, 9,2 Mio. zusätzlich oder ausschließlich eine Spielekonsole und 6,7 Mio. Spieler eine mobile Spielekonsole.[315]

Zunehmend werden Inhalte für das „Mobile Gaming" wichtiger: Im ersten Halbjahr 2012 wurden 3,5 Mio. Spiele für mobile Konsolen verkauft (Umsatz: 83 Mio. EUR / durchschnittl. Verkaufspreis 24 EUR) und 10,8 Mio. Apps für Smartphones (Umsatz 20,4 Mio. EUR / durchschnittl. Verkaufspreis 1,90 EUR). Von den festgestellten 16,5 Mio. im Internet spielenden Deutschen spielen 5,6 Mio. Online-Games oder Online-Multiplayer-Spiele, 12 Mio. Online- oder „social games" (Zahlen 1. Halbjahr 2012).[316]

Seufert analysiert Produktion und Nachfrage nach Medienprodukten über die Grenzen von einzelnen Technologien und Märkten hinweg seit 1991 (bis 2011) und zeigt den gesamtgesellschaftlichen Wandel auf, der nur in dieser Gesamtschau ersichtlich werden lässt. So haben sich Branchen extrem differenziert entwickelt, die zuvor gesamtwirtschaftlich nur schwer einzuschätzen waren, da sie „versteckt" waren in der vom Statistischen Bundesamt berechneten VGR („volkswirtschaftlichen Gesamtrechnung") und bspw. im Falle von Filmwirtschaft und Rundfunkunternehmen als Teil der Branche „Kulturdienstleistungen" abgelegt wurden.[317] Die Produktionsdaten der sieben der

314 Games-Report 2012, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 1 f.
315 Profilstudie Gamer in Deutschland 2011, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 4
316 Games-Report 2012, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 3 f.
317 Seufert, Wolfgang: Die deutsche Medienwirtschaft: Wachstums- oder Krisenbranche? – Produktion und Nachfrage nach Medienprodukten seit 1991, in: MedienWirt-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Medien- und IT-Wirtschaft zuzuordnenden Branchen ließen sich nun, nach einer Umstellung der VGR-Wirtschaftsbereichssystematik, direkt ablesen.[318]

Dadurch würde deutlich, dass die Verlage für Computerspiel- und sonstige Software neben Printmedienverlagen ebenfalls dem Dienstleistungsbereich „Verlagswesen" der Branche „Information und Kommunikation" zuzurechnen seien. Der Umsatz dieser Softwareverlage habe 2011 laut Umsatzsteuerstatistik 5,7 Mrd. EUR betragen, jener der Druckmedienverlage 35,4 Mrd. EUR – hiermit betrüge der Anteil der Software-Verlage am Gesamtumsatz des Dienstleistungsbereichs „Verlagswesen" bereits 15 Prozent.[319]

Bedeutsam ist die Übersicht der Entwicklung von Konsumausgaben mit Relevanz für Unterhaltungserleben: So haben sich einerseits die Ausgaben der privaten Haushalte für Telekommunikationsdienste von 1991-2011[320] von 11,8 Mrd. EUR auf 32,7 Mrd. EUR erhöht, während die Konsumausgaben für Medien-Content in Beobachtungszeitraum insgesamt um ein Drittel gestiegen sind (von 23,2 Mrd. EUR auf 31,2 Mrd. EUR).

Innerhalb der Produktkennziffer „Medien-Content" lässt der Blick auf die Umsatzentwicklung bei Druckmedien (1991: 16,0 Mrd. EUR; 2011: 17,7, Mrd. EUR) im Vergleich zu den Ausgaben für AV-Medien / Rundfunk / PC-Spiele (1991: 7,2 Mrd. EUR; 2011: 13,5 Mrd. EUR) einen Anstieg von nur 10% bei ersteren gegenüber fast 90% bei letzteren erkennen.[321]

Ab 2001 bemerkt Seufert hingegen eine deutliche Stagnation in der Nachfrage nach elektronischen und digitalen Medieninhalten, während insgesamt die Konsumausgaben der privaten Haushalte „deutlich stärker" zugenommen hätten und sogar die Konsumausgaben für Druckmedien im Jahresdurchschnitt höher gewesen wären als jene für digitale Inhalte.[322]

Seufert erklärt dies mit mit der Gratiskultur im Internet und ihren Auswirkungen auf die Konsumstruktur der privaten Haushalte. Die Ausgaben für

schaft. Zeitschrift für Medienmanagement und Medienökonomie, 10. Jg., 4-2013, S. 20-36, hier S. 21

318 Ebd.

319 A.a.O., S. 36

320 Tabelle 2: Ausgaben der privaten Haushalte für Medienprodukte 1991-2011, a.a.O., S. 26 f.

321 A.a.O., S. 29

322 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Medienkonsum gingen zurück[323], während gleichzeitig die aufgewendete Zeit zugenommen habe:

> „Dies steht im Widerspruch zur Alltagserfahrung, nach der es kaum noch Zeitabschnitte gibt, in denen man keine Medien nutzt oder in denen man nicht mit Werbung konfrontiert ist.
>
> In der Tat lag in Deutschland im Jahr 2010 die durchschnittliche Nutzungsdauer von Personen im Alter ab 14 Jahren bei fast 10 Stunden pro Tag, wovon 520 Minuten auf die Nutzung aktueller Medien (Zeitung, Zeitschrift, Radio, Fernsehen, Internet) und 60 Minuten auf die nicht-aktueller Medien (Buch, Musik, Video) entfielen (vgl. Reitze / Ridder 2011). Damit hat die durchschnittliche Mediennutzungszeit seit 1990 insgesamt um 50 Prozent zugenommen. Auch nach dem Jahr 2000 ist sie noch um 15 Prozent gestiegen. Das schwache Wachstum der Medienwirtschaft lässt sich damit nur durch eine im Vergleich zur Nutzungsdauer schwächere Entwicklung der monetären Nachfrage nach Medienprodukten erklären."[324]

An der Entwicklung der Nutzungsdauer wie auch den Ausgaben für Telekommunikationsdienstleistungen und damit die Infrastruktur für Spiele und Mediendienstleistungen (Games, Streaming, interaktiver Content) lässt sich die Durchdringung des gesellschaftlichen Freizeitreservoirs somit eher erkennen als alleine an den Umsätzen der Videospielbranche oder den direkten Konsumausgaben für Computer- und Videospiele, so eindrucksvoll jene alleine betrachtet auch sind. In Bterachtung gezogen werden müssen jedoch die zunehmenden Angebote, die zunächst kostenlos (oder dauerhaft kostenlos) gespielt und genutzt werden können und erst später Geld kosten, wenn zusätzliche Inhalts angefragt und gekauft werden („In-App-Purchases").

Die Marktübersicht zeigt so, dass ein Videospiel zu spielen spätestens ab dem neuen Jahrtausend keine bewusste Investitionsentscheidung zugunsten spezialisierter Hardware mehr war (man also ein Computerspiel oder ein Konsolenspiel für eine bestimmte Spielsituation an einem Spielort kaufen musste), sondern der aktive Vorgang mittels des Mobiltelefons und simplen Spielen wie „Snake" und „Tetris" jederzeit, überall und von jedem praktiziert werden konnte. Mit der *Möglichkeit* zu spielen wuchs die potenzielle Zielgruppe. Mit besseren Bildschirmen und Bedienungsformen und -elementen wurden Spiele intuitiver steuerbar, durch kostenlose Demos in Online-Portalen wurden

323 Ebd.
324 A.a.O., S. 26 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Spiele zudem niederschwellig erreichbar. Diese psychologische Barriere zu überwinden erscheint als einer der wichtigsten Gründe für die bedeutende Zunahme der spielbereiten Bevölkerungsschichten. Niemand war mehr gezwungen, in einem Geschäft sich als Nicht-Spieler zu erkennen zu geben und Teile der Packungsaufdrucke oder der Verkäufererklärungen nicht zu verstehen.

In *AppStores* online verfügbare Angebote können vorab begutachtet und vielfach als kostenlose Demo-Versionen ausprobiert werden. Der Kaufentscheid kann dann jederzeit und zu günstigen Preisen meistens direkt aus dem Demoprogramm heraus erfolgen.

Es ist kaum überraschend, dass so bereits 2012 (1. Halbjahr) 4,6 Mio. Nutzer virtuelle Spielitems gekauft haben (2011: 3,7 Mio; 2010: 3,2 Mio.; 2009: 1,1 Mio.) und pro Person durchschnittlich 66 EUR (2012) ausgegeben gaben, im Vergleich zu 43 EUR im Jahr 2010. Die Entwicklung wird insbesondere im mehrjährigen Verlauf besonders ersichtlich.[325]

Dies erklärt das nach wie vor starke Wachstum im Spielebereich, zumindest gegenüber anderen Medienprodukten. Ein Wachstum, das jedoch nicht alleine aus eigener Stärke durch besondere Produkte („Franchises") erzeugt wird, sondern sich insbesondere aus einer noch weiter zu steigernden Marktdurchdringung ergibt. Neben Mobiltelefonen sind es insbesondere Flachbildfernseher, die heute vielfach über Netzwerkfunktionen und Internetzugang verfügen, deren Bedienung niederschwellig ist und die mittlerweile ebenfalls Anbindung an AppStores besitzen. Das Videospiel gerade auch online wird nunmehr endgültig zum Gesellschaftsspiel. Dies lässt sich auch anhand der von PriceWaterhouseCoopers gesammelten wirtschaftlichen Kennziffern belegen: Während Konsolenspiele im Jahr 2011 einen Umsatzanteil am Markt für Videospiele in Deutschland von 55,2% hatten, PC-Spiele noch 22,4% und Online-Spiele 20,9% (mobile Endgeräte 1,5%), entwickelt sich der Markt bis 2016 zu einer Stärkung der Online-Spiele (33,9%) und leichter Abnahme für Konsolenspiele (49,9%) und einem deutlich rückgängigen Markt für PC-Spiele (auf 14,2%). Mobile Endgeräte können demzufolge nur leicht auf 2,1% zulegen.[326]

325 Games-Report 2012, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 5

326 http://de.statista.com/statistik/daten/studie/239635/umfrage/umsatzanteile-im-markt-fuer-videospiele-in-deutschland/, 10.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die deutsche Videospiele-Industrie hat so in 2011 mit Konsolen 1,098 Mrd. EUR, PC-Spielen 445 Mio. EUR, Mobile Games 29 Mio. EUR, Online Games 416 Mio. EUR und Gesamt 1,988 Mrd. EUR umgesetzt. Bis 2016 geht Pricewaterhousecoopers von einem durchschnittlichen Wachstum des Gesamtmarktes um 7,7% aus mit entsprechenden Wachtstumsraten:

Entwicklung des Videospielmarktes in Deutschland

	Umsatz 2011	Umsatz 2016 (Prognose)	Durchschnittliches Wachstum
Konsolenspiele	1.098 Mio. €	1.440 Mio. €	5,6 %
PC-Spiele	445 Mio. €	409 Mio. €	-1,7 %
Mobile Games	29 Mio. €	60 Mio. €	18,6 %
Online Games (plattformübergreifend)	416 Mio. €	978 Mio. €	15,7 %
Gesamt:	1.988 Mio. €	2.887 Mio. €	7,7 %

Abb. 51: Entwicklung des Videospielmarktes in Deutschland 2011 – 2016 (Prognose)[327]

PWC berücksichtigt in ihren Untersuchungen nicht nur verkaufte Stückzahlen, sondern auch Umsätze, die sich aus DLC (Downloadable Content) und Onlinespielen generieren lassen, da zumindest legale Verkäufe immer öfter online getätigt werden. Eine Dunkelziffer könnte sich dadurch ergeben, dass viele ausländische Portale ebenfalls aus Deutschland heraus genutzt werden können, deren Verkäufe (digital) nach Deutschland hinein aber nicht für Deutschland, sondern den tatsächlichen lokalen Standort des Onlinehändlers gezählt werden dürften, soweit dessen Zahlen gemeldet und erhoben werden.

Im Vergleich zu anderen Medien wie Musik oder Filmen ergibt sich hier eine Marktsituation[328], in der Videospiele mit anderen Medienformaten wie Film und Musik gleichgezogen bzw. diese sogar übertroffen haben.[329]

327 http://www.pwc.de/de/pressemitteilungen/2012/milliardenspiel_hart_umkaempftes_wachstum_auf_dem_deutschen_videogames_markt.jhtml, 5.5.2013

328 Dass der Markt für Computer- und Videospiele den der weltweiten Filmindustrie überflügelt hatte sich schon Mitte der 2000er Jahre angedeutet: http://www.bilanz.ch/unternehmen/computerspiele-die-game-industrie-erobert-hollywood, 17.2.2013

329 Aktuelle Studie: CCia / Floor 64 (Hrsg.): The Sky is Rising – Regional Study, http://www.ccianet.org/CCIA/files/ccLibraryFiles/Filename/000000000733/Sky%20is%20Rising%202013.pdf, 5.2.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die etwa 300 dezidierten Videospielefirmen in Deutschland (165 Entwickler, 60 Publisher / Verlage und 75 gleichsam als entwickelnde Verlage tätige Firmen) beschäftigen direkt ca. 10500 Mitarbeiter – 6350 bei den Entwicklern und Verlagen selbst und weitere 4150 in zuarbeitenden und angegliederten Tätigkeitsbereichen (Tonstudios, Handel, Werbung, öffentliche Einrichtungen, Merchandising etc.).[330]

Neben neuen Zielgruppen, die über zusätzliche Plattformen erreicht wurden, konnte der Markt auch durch Innovationen aus der Videospielbranche selbst stabilisiert und erweitert werden. Als Perpetuierungsmedium wird häufig Nintendos Spielekonsole Wii genannt, die durch ihren niedrigen Preis und ihr Softwareangebot sich gezielt an Familien bzw. Gruppen von Nutzern wandte und die durch ihren bewegungssensitiven Controller die Hemmschwellen gegenüber der Bedienung weiter gesenkt hat, da unmittelbar Ergebnisse sichtbar waren und die Spieler sich augenblicklich im Spiel finden und dort weiter orientieren konnten, ohne zuvor eine Anleitung gelesen zu haben. Weitere Innovatoren sind soziale Medien sowie Web 3.0 Anwendungen, die durch „augmented reality" bspw. On- und Offline-Inhalte verschmelzen und Spielauswirkungen auf außerhalb der aktuellen Spielsituation liegende Ereignisse zeitigen.[331] Dieser Erfolg lässt sich an den Verkaufszahlen der Nintendo-Konsole ablesen. Die Wii war und ist deutlich billiger als andere Konsolen, während die Grafikhardware nicht so leistungsfähig ist. Der Erfolg der Konsole zeigt, welche Käuferschichten zum Konsum bereit sind, ohne die jeweils neueste Hardware zu erwarten.

Weiteren Anteil an der Ansprache neuer Interessenten hatte Sonys Playstation 3, die von Anfang an mit einem BluRay-Player ausgestattet war. Während Wii und Microsofts Xbox jeweils nur DVDs abspielen können, war die PS3 sofort in der Lage die neuen hochauflösenden Filme abzuspielen, ohne dass die Kunden noch zusätzliche Hardware benötigten. Die immer beliebter werdenden HD-Fernseher fanden in der PS3 so den vielfältigsten Zuspieler, der wiederum der Filmindustrie half, den Absatz von BluRay-Filmen frühzeitig zu entwickeln.

Die reinen Zahlen der Umsatzergebnisse oder -erwartungen bilden die durch die neuen Verbreitungsmöglichkeiten und Abspielplattformen erreichbaren Zielgruppen und ihre Vorlieben nur unzureichend ab.

330 Games-Report 2012, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 3
331 A.a.O., S. 5

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wichtig ist auch die Entwicklung der Spielinhalte und Themen, die den Markt dominieren. Gunzenhäuser nennt mit „Tomb Raider" (Eidos, 1996), der „Grand Theft Auto"-Serie (Take Two, 1997) und „Max Payne" (Gathering of Developers / Rockstar Games, 2001) Beispiele für Angebote, die sich explizit an (jüngere) Erwachsene richteten und durch ihre Inhalte, Darstellung und auch das Marketing neue Zielgruppen ansprachen[332], aber auch Nachahmer generierten und so das Angebot insgesamt für diese Art von Spielen vergrößerten.

Heute sind es zudem Gesundheits- und Fitnessprogramme, die einer alternden Bevölkerung seitens der Gesundheitspolitik und der Krankenkassen[333] empfohlen werden; sie finden ihre virtuelle Realisierung ebenfalls in Form von Fitness- und Denkspielen auf Konsolen wie der Wii. Erfolgreiche TV-Formate wie Castingshows erleben ihre virtuelle heimkompatible Fortsetzung bspw. in Form von Sonys „Sing Star"-Franchise und Activisions „Guitar Hero". Das Grundprinzip ist dem asiatischen Karaoke-Prinzip oder dem jugendlichen „Luftgitarren"-Spiel entlehnt, erlebte durch die Casting-Formate im Fernsehen aber erst seine besondere und seinen Reiz als Spiel gerade in Gesellschaft mit anderen.

Eine besondere Schwierigkeit für die Spieleindustrie liegt in der geringen Halbwertszeit eines Spiels, das besonders von den technischen Veränderungen und einem hohen Innovationsbewusstsein seiner möglichen Käufer beeinflusst wird. Während Konsolenspiele exklusiv auf und für die jeweilige Hardware produziert wurden, stehen Computerspiele stets in der Gefahr, auf der nächsten Version eines Betriebssystems nicht mehr zu funktionieren oder sogar nach einem Update von Grafikkartentreibern z.B. fehleranfällig zu werden. Während der Innovationszyklus die großen Konsolenhersteller etwa alle 5 Jahre zur Einführung einer neuen Hardwaregeneration zwingt, stehen Hersteller von PC-Spielen unter einem ständigen Innovations- und Aktualisierungsdruck, der von verschiedenen Seiten auf sie zukommt. Entwickler von

332 Gunzenhäuser, Randi: Die amerikanischen digitalen Medien: Cybertheorien und Computerspiele, in: Decker, Christof: Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika, Bielefeld 2010, S. 343

333 https://www.barmer-gek.de/barmer/web/Portale/Versicherte/Pers_C3_B6nlicher_20Bereich/Bonusprogramm/Praemienkatalog/_C3_9Cbersicht/Alle/Praemien__Erwachsene/Premiumpraemien/7120-Nintendo_20Wii_20fit.html, 17.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

PC-Spielen müssen demnach noch aktiver am Markt agieren, damit sich ein Fehler nicht potenziert und der Handel ein Produkt vom Vertrieb ausschließt.

Die hohen Entwicklungskosten und der zunehmend schwieriger zu überblickende Markt machen Verlage und Entwickler in hohem Maße abhängig von einzelnen Produkten.[334]

Die wichtige Erstverkaufsphase eines Spiels nach der Veröffentlich umfasst nur wenige Wochen. Die Zweit- oder Drittvermarktung spielt hier zur Amortisation der Entwicklungskosten eine sehr wichtige Rolle bei Spielen, die in Form von Preisreduktionen, günstiger verkauften Sonderformaten („Platinum"-Serie etc.) oder auf Sonderflächen bis hin zu „Pack In's" (Beigabe) zu Hardware wie Grafikkarten oder Joysticks vertrieben werden, bevor sie als Download oder als Heft-CD für den Endkunden kostenlos beziehbar sind.

Der große qualitative Unterschied besteht abermals in der schon erwähnten „Halbwertszeit" des Produktes. Bücher und Filme können lange verkauft, gegebenenfalls neu aufgelegt und letztlich im Fernsehen gesendet werden (auf die unterschiedlichen Broadcastmodelle wie Bezahl-Fernsehen etc. soll hier nicht weiter eingegangen werden).

Um also Spiele wirtschaftlich berechenbarer zu machen und vor allem langfristiger verkaufen zu können, setzen Spielentwickler und -verlage – wie auch die Filmstudios – auf die Etablierung eigener Franchises und Spieleserien. Diese jeweilige Auffrischung einer Grundidee mit neuer Grafik und neuen Spielelementen erlaubt die Wiederverwendung des tradierten Erfolgsrezeptes, bedarf jedoch der Einbeziehung neuer Ideen und damit eine Berücksichtigung der Erwartungen der Zielgruppe, die sich so aus alten wie auch neuen Fans zusammensetzt. Gleichzeitig kann die jeweils neueste Hardwareplattform anvisiert werden. Produktionen werden zunehmend zur radikalen Kommerzialisierung systematisch komponiert.[335]

Die Strategie, die bei Filmen seit den späten 1970er Jahren erfolgreich ist und die auch schon früh bei Spielen versucht und teilweise erfolgreich umgesetzt wurde (wie die Serien „Ultima", „Final Fantasy", „Doom", „Grand Theft Auto", „Tony Hawk´s", Devil may Cry", „Resident Evil" und andere zeigen), macht

334 Entwicklungskosten bedeuten eine hohes Risiko für Entwickler und Hersteller: http://www.welt.de/spiele/videospiele/article112222371/Diese-Videospiele-lassen-Hollywood-alt-aussehen.html, 19.3.2013

335 Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015, S. 46 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

damit manche Spielefranchises seit teilweise über 25 Jahren immer neuen Spielergenerationen zugänglich. Gegen die 40 Jahre und länger laufenden TV- und Filmformate mit ihren stetigen Wiederholungsraten oder auch *Re-Imaginings* / Neuverfilmungen von Serien wie Star Trek, Kampfstern Galactica, natürlich Star Wars (von Zeichentrickserien nicht zu reden) nehmen sich Videospiele allerdings immer noch auch in ihrer kulturellen Bedeutung gering aus, weil sie sowohl in kultureller Wahrnehmung wie auch Erinnerung keine entsprechende Präsenz haben. Das Wiederaufgreifen von bekannten Spielsujets erscheint daher aus einer ganzen Reihe von Gründen sinnvoll, die nicht nur wirtschaftlich begründet sind.

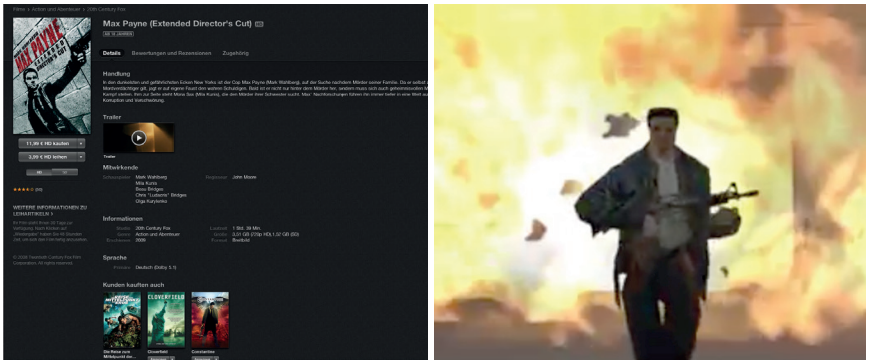


Abb. 52-53: Max Payne startete als erfolgreiches Videospiel, wurde verfilmt und befindet sich neben dem Spiel und dem Soundtrack als Film nun als downloadable Content in Online-Verkaufskanälen wie iTunes

Einerseits setzt dies Spieleentwickler zwar immer wieder Vorwürfen bezüglich mangelnder Kreativität aus, *andererseits* bieten etablierte Franchises den Spielern und Nutzern eines extrem volatilen Mediums auch Handlungs- und Orientierungssicherheit – nicht zuletzt, weil grundlegende Bedienvorgänge ähnlich sind und man sich schnell auf die neuen Spielelemente einstellen kann.

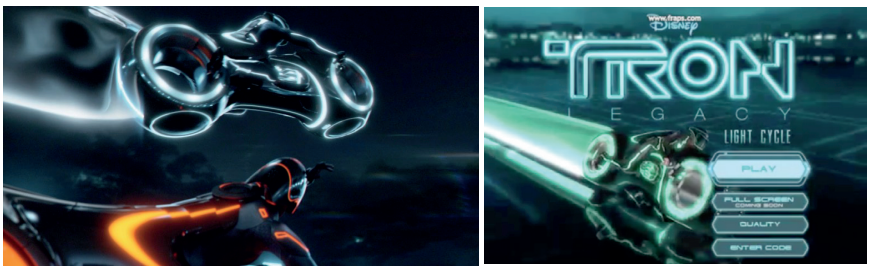


Abb. 54-55: Film (links) und Spiel (rechts) zu TRON: Legacy lassen optisch kaum noch Unterschiede erkennen

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Der Vergleich mit Hollywood zeigt deutlich die zunehmende Marktbedeutung eines noch immer weithin als „umstritten" verstandenen Unterhaltungsmediums, das allerdings eine Anschlussfähigkeit an den intellektuellen Mainstream offenkundig nicht benötigt. Die Bekanntheit einiger weniger prominenter Entwickler darf außerdem nicht darüber hinwegtäuschen, dass moderne Softwareentwicklungen wie auch Filmproduktionen Teamarbeit sind. Es gilt: Der „Auteur", von Bazin oder Truffaut noch als zentrales kreatives Zentrum im filmischen Schaffensprozess verstanden, ist tatsächlich so tot, wie von Barthes 1967 vorhergesagt. An seine Stelle sind jedoch vermehrt kreative „Schwärme" als Impulsgeber getreten, und es wird Entwicklung heute auch als sozialer Prozess verstanden („collaborative auteurs" nach Tregde).[336]

Während Filme und Videospiele zunehmend hinsichtlich der grafischen Darstellung[337] wie auch der Vertriebskanäle ähnlicher werden und sowohl Kosten wie auch Gewinne eine zunehmende Gleichberechtigung indizieren, bestehen doch wesentliche inhaltliche und strukturelle Unterschiede, die auf das *Storytelling* als Geschichtenvermittlung einen spezifischen Einfluss haben und hier stets besonderer Erwähnung bedürfen.

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

Im modernen Videospiel gerinnen Technikfaszination, der spielerische Grundtrieb des Menschen und ebenso die Möglichkeit, sich der spielerischen Realisierung jeden vorhandenen Interesses hinzugeben, dabei relativ und vermeintlich unbeobachtet zu bleiben und durchaus auch aktiv gegen gesellschaftliche Konditionen oder eigene Widerstände zu handeln zu einem Gesamterlebnis.

Belässt man diese Beobachtung nicht im Schwerpunkt des Videospiels sondern erweitert den Blick, führt er sowohl zu einer baldigen Dekonstruktion

336 Piasecki, Stefan: The Walking Dead? Der „Auteur" ist gar nicht tot - aber sie sind viele. tv diskurs 82, 4/2017, S. 76-79

337 Der französische Hersteller Quantic Dream arbeitet an extrem realistischen Visualisierungen von Personen: http://www.zeit.de/digital/games/2013-04/beyond-two-souls-game, 14.7.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

und damit Neuwahrnehmung des Mediums wie auch einer historisch zurückreichenden Betrachtung der Frage, an welchen Nahtstellen sowohl spielerische Beschäftigung wie auch technische Neugier sich berühren.

An dieser Stelle kann keine Gesellschaftsgeschichte des menschlichen Spiels dargestellt werden, wie Scheuerl dies umfangreich versuchte[338]. Es soll auch nicht primär um das kindliche Spiel gehen oder um die verschiedenen reformpädagogischen Ansätze[339], wenngleich zweifellos die Kindheit sowie der kindliche Umgang mit dem Spiel als solchem – Piaget nennt dies das „Übungsspiel", bei dem das Kind einfache Handlungen durchführt und übungshalber wiederholt (und die Komplexität in Richtung auf regelhaftes Handeln mit zunehmendem Alter und Erfahrung steigert)[340] – und bestimmte Formen des Spiels als Vorgang sowie Inhalten, die *in das Spiel* durch das Kind integriert wurden (Medieninhalte, Rollennachahmung o.ä.) in pädagogischer Hinsicht wichtig sind. Bedeutsam sind Überlegungen über Grundmotive menschlichen Spiels, im hier relevanten Zusammenhang vor allem aber auch des *regelorientierten* Spiels in einer spezifischen Verbindung mit medial vermittelten Inhalten sowie auf der Basis technischer Vermittlungsplattformen – um Videospiele als Erlebnisform möglichst neutral zu umschreiben. Erlebbar werden gerade bei diesem Medium grundlegende kulturelle Phänomene, denen sowohl *Kampf* wie auch *Darstellung* innewohnt.[341]

> „Das Spiel ist ein Totalphänomen. Es geht die Gesamtheit der menschlichen Betätigungen und Bedürfnisse an."[342]

Stellvertretend für andere sollen nachfolgend Grundauffassungen von auch in den *Game Studies* (siehe nächster Abschnitt) immer wieder rezipierten *klassischen* Autoren dargelegt werden, die schon im frühen 20. Jahrhundert im Ab-

338 Scheuerl, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Weinheim und Basel 1979, S. 11 ff.

339 A.a.O., S. 54 ff.

340 Er will dies jedoch nicht alleine auf die Kindheit beschränkt sehen: „Selbst der Erwachsene reagiert häufig noch auf gleiche Art und Weise: Es fällt recht schwer, wenn man zum erstenmal ein Radiogerät oder ein Auto erworben hat, sich nicht damit zu vergnügen, das eine einzuschalten oder im anderen spazierenzufahren, ohne einen anderen Zweck, als sich daran zu freuen, seine neuen Möglichkeiten zu erproben." Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum. Gesammelte Werke – Studienausgabe, Stuttgart 1975, S. 151

341 Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956, S. 22

342 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München / Wien 1958, S. 202

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

stand von jeweils etwa 20 Jahren über die Rolle von Spiel und Technologie in der Gesellschaft geschrieben haben und die noch heute aktuell erscheinen.

2.3.1 Johan Huizinga

Der niederländische Philosoph Johan Huizinga (1872-1945) hat bereits 1938 in seinem Buch „Homo Ludens" die kulturelle und gesellschaftliche Bedeutung des Spiels untersucht. Er gilt heute als eine der bedeutenden Referenzen für die *Game Studies*, da er auch im kulturgeschichtlichen Vergleich sich nachzuweisen bemühte, dass kulturelle Entwicklung und damit auch der gesellschaftliche Fortschritt aus spielerischem Probehandeln heraus erzeugt und im Laufe der Zeit mit mehr und neuem Sinn versehen wird.

Dass der Mensch nicht nur ein Handelnder sei, der seinen Lebensunterhalt zu bestreiten habe und deshalb zu planvollem Vorgehen gezwungen und somit auch ein Denkender wäre hat Johan Huizinga früh auch auf den Bereich des Spiels adaptiert: Der Mensch sei demnach auch ein Spielender. Tatsächlich umreißt er hier genau den Begriff der Simulation, die ebenfalls die Abbildung der Realität zum Zweck hat, um real adäquat handeln zu können – militärische Manöver sind vorbereitende Ersatzhandlungen gleichsam wie der Kartentisch oder der militärische Sandkasten im Generalstab Vorstufen tatsächlicher Manöver sind. Die spielerische Handlung sei es gewesen, die bestimmte Fähigkeiten erst entwickelt und damit die zivilisatorische Entwicklung der Gesellschaft bestimmt habe[343]. Das Spiel und dessen Bereich, das Spielfeld, sei ein für den Zeitraum des Spiels der Wirklichkeit entzogener Boden[344] und gewinne eine transreale Bedeutung für den Spielenden wie auch dessen Regeln in ihrer Gültigkeit nicht hinterfragt werden[345] und sogar Eingang in das Politische gefunden haben[346] – sie binden *im* und *an* das Spiel, grenzen gleichzeitig jedoch zur Realität ab und machen das Spiel bei aller Ernsthaftigkeit doch zum beherrschbaren Raum.

343 Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956, S. 105
344 A.a.O., S. 27
345 A.a.O., S. 24 f.
346 A.a.O., S. 98 ff., 198 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

2.3.2 Roger Caillois

Roger Caillois (1913-1978), französischer Soziologe, schrieb mit „Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch" (1958) sowie „Der Mensch und das Heilige" (1988) zwei in gesellschaftlicher Hinsicht sehr bedeutende Bücher, in denen er das menschliche Handeln als Spiel im Rahmen eines von Rausch und Wettkampf geprägten Regelsystems verstand. Der Mensch handele spielerisch, aber nicht beliebig und erspüre die Abgrenzung zwischen profanen und heiligen Lebensbereichen, die seine Empfindungen von Welt determinierten. Auch auf Caillois wird heute von den *Game Studies* rekurriert.

Caillois kategorisiert Formen des menschlichen Spiels und unterbreitet Vorschläge für eine „Soziologie des Spiels"[347]. Wie später in „Der Mensch und das Heilige" berührt er auch hier Maskierungen und Zustände rauschhaften Spielbewusstseins.[348] Mit dem Wettkampf thematisiert er sowohl moderne Ausdrucksformen von Spiel in der Gesellschaft wie er gleichzeitig innere Dispositionen für die Spielenden / Wettkämpfenden markiert.[349]

Neben dem früheren Werk von Johan Huizinga bildet Caillois' „Die Spiele und die Menschen" eines der international anerkannten Grundlagenwerke für die Erforschung von Mustern des Spiels und so auch des Videospiels und der *Game Studies.*

Caillois Kulturtheorie des Heiligen in „Der Mensch und das Heilige" (allerdings von den *Game Studies* deutlich weniger rezipiert als sein älteres Werk) beschreibt die Sphären des Heiligen und des Profanen, des transzendent Verschlossenen ebenso wie des tatsächlich real Abgeschiedenen und spürt den Versuchen der Menschen nach, sich und ihre realen Umstände in Bezug zu diesen Bereichen zu positionieren. Hierbei sind Emotionen wie Furcht und Respekt nicht zu trennen von Faszination, Hoffnung und Heilserwartung. Caillois erkennt in dem Heiligen eine „soziale Kraft, die, ausgehend von einer zentralen Autorität, das gesellschaftliche Leben überhöht und organisiert; und diese vereinende Kraft, die allerdings nicht als rationales Vermögen zu verstehen ist, scheint ihm in der Neuzeit verloren gegangen zu sein"[350]. Cail-

347 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München / Wien 1958, S. 66 ff.
348 A.a.O., S. 90 ff.
349 A.a.O., S. 112 ff.
350 Geble, Peter: „Nachwort", in: Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München 1988, S. 245

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

lois Beschäftigung mit dem Heiligen erstreckt sich auch auf das Spiel, welches zwar ähnlich wie das Heilige mit Regeln und Riten versehen ist, die es als *Vorgang* zähmen sollen. Im Gegensatz zum Heiligen sei das Spiel jedoch deshalb erholsam und entspannend, weil der Mensch sich in die gemachten Regeln einfügen und sie ausfüllen und ausführen kann, während das Heilige ihn überwältige und wehrlos mache[351], der Mensch sich in dessen Gegenwart nur in Demut üben könne, während das Spiel „eine Art Hafen" sei, „in dem man Herr seines Schicksals" sei[352].

2.3.3 Joseph Weizenbaum

Weizenbaum (1923-2008) hat in „Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft" (1978), anders als vor ihm Huizinga und Caillois, die Möglichkeit gehabt, mit dem Computer die Grundbedingung der „dritten industriellen Revolution"[353] (bzw. der heute „Digitale Revolution" genannten Veränderung mit ihren schon Ende der 70er Jahren vorausgeahnten Veränderungen für das menschliche Leben wie dem „lebenslangen Lernen"[354]) beizuwohnen und zur Begründung seiner Beobachtungen der menschlichen Vernunft heranzuziehen. Als Zeitzeuge des unaufhörlichen Vordringens der Computer in den wissenschaftlichen, industriellen, wirtschaftlichen und später privaten und den kulturellen Bereich[355] erläutert er die bereitwillige Un-

351 A.a.O., S. 210

352 A.a.O., S. 211

353 Balkhausen prägte den Begriff und sprach aus folgendem Grund von einer „apparativen Intelligenz" – ein Begriff, den Weizenbaum sicher geteilt hätte: „Als der Mensch die Maschine erfand und damit Muskelkraft ersetzte, wurde die erste industrielle Revolution eingeleitet. Als er Zehntausende verschiedener Maschinen mit Hilfe vieler Arten von Automation für den Aufbau der Industrienationen einsetzte, sprach man von der zweiten. Die dritte industrielle Revolution vervielfacht die menschliche Gehirnleistung mindestens in demselben Maße, wie die erste und zweite industriell-revolutionäre Phase die menschliche Muskelkraft vervielfacht hat. Gewiss: Es ist nur künstliche Intelligenz; die Gehirnzellen aus Silizium sind weder lernfähig noch phantasiebegabt. Aber sie nötigen dem Menschen die fundamentale Erkenntnis auf, dass er auf seine einfache Intelligenz nicht zu stolz sein sollte." Balkhausen, Dieter: Die dritte industrielle Revolution, Düsseldorf 1978, S. 13 ff.

354 A.a.O., S. 239 ff., besonders 244 ff.

355 Sowohl der Einfluss auf moderne Popmusik, die Filmbearbeitung und auch bildliche Kunst bleibt nachhaltig. Andy Warhol selbst hat auf einer Präsentation ein zuvor digitalisiertes Bild der Popsängerin Debbie Harry auf einem Amiga 1000 bearbeitet und verfremdet: Maher, Jimmy: The Future Was Here. The Commodore Amiga, Cambridge / MA 2012, S. 43

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

terwerfung des Menschen unter die Diktion und in die Logik der Maschine[356] und sogar die entpersonalisierte und menschlicher Verantwortung enthobene Begründung für politische Entscheidungen auf Basis von Computerinformationen, die keinem individuellen Urheber mehr zuzuweisen sind[357]. Yannuzzi und Behrenshausen haben hierfür drei Jahrzehnte später den Begriff der „Radical Binarisation of Everyday Life" ins Feld geführt.[358] Mit diesen Betrachtungen wird die Lücke zwischen spieltheoretischen und zivilisatorischen-kulturellen Grundlagen für Mediennutzung und den modernen Nutzungsformen und -motivationen geschlossen.

2.3.4 Die Beiträge von Huizinga, Caillois und Weizenbaum und ihre Relevanz für *Game Studies* und Religionspädagogik

Joseph Weizenbaum verstand sich als kritischer Informatiker. Ab den frühen 1960er Jahren forschte er in den USA zur künstlichen Intelligenz und schuf mit „Eliza" ein Programm, welches beträchtlichen intellektuellen Einfluss ausübte, obwohl es technisch sehr limitiert war[359]. Weizenbaum warnte früh in „Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft" und auch danach immer wieder vor einer Allmacht von Computern, die nicht aus ihnen selbst heraus entstünde, sondern ihnen von den Menschen allzu bereitwillig zugestanden würde. Seine Zukunftsbefürchtungen etwa im Bereich der Überwachung des zivilen Lebens erscheinen noch heute aktuell.

Huizinga schrieb 1938 in „Homo Ludens", dass das Grundmerkmal des Spiels jenes der Freiheit sei – in der Absenz einer *befohlenen Handlung* liege der Kern des Spiels.

> „Alles Spiel ist zunächst und vor allem freies Handeln. Befohlenes Spiel ist kein Spiel mehr. Höchstens kann es aufgetragenes Wieder-

356 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 17 f.

357 A.a.O., S. 327 ff.

358 Yannuzzi, Thomas J. / Behrenshausen, Bryan G.: Serious Games for Transformative Learning: A Communication Perspective on the Radical Binarisation of Everyday Life, in: Eck, Richard van (Hrsg.): Interdisciplinary Models and Tools for Serious Games: Emerging Concepts and Future Directions, Hershey / PA 2010, S. 76

359 Siehe auch Kap. 2.3.8

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> geben eines Spiels sein. Schon durch diesen Charakter der Freiheit sondert sich das Spiel aus dem Lauf eines Naturprozesses heraus."[360]

Gleichzeitig bedürfe ein Spiel eines *Raumes* (oder eines Spielfeldes, mithin einer bekannten und berechenbaren – *mit ihr zu rechnenden* – Spielfläche) und Regeln, über die Verständigung herbeigeführt werden kann.

> „Auffallender noch als seine zeitliche Begrenzung ist die räumliche Begrenzung des Spiels. Jedes Spiel bewegt sich innerhalb seines Spielraums, seines Spielplatzes, der materiell oder ideell, absichtlich oder wie selbstverständlich im voraus abgesteckt worden ist. Wie der Form nach kein Unterschied zwischen einem Spiel und einer geweihten Handlung besteht, d.h. wie die heilige Handlung sich in denselben Formen wie ein Spiel bewegt, so ist auch der geweihte Platz formell nicht von einem Spielplatz zu unterscheiden. Die Arena, der Spieltisch, der Zauberkreis, der Tempel, die Bühne, die Filmleinwand, der Gerichtshof, sie sind allesamt der Form und der Funktion nach Spielplätze, d.h. geweihter Boden, abgesondertes, umzäuntes, geheiligtes Gebiet, in dem besondere eigene Regeln gelten. Sie sind zeitweilige Welten innerhalb der gewöhnlichen Welt, die zur Ausführung einer in sich geschlossenen Handlung dienen."[361]

Das Spiel, welches so nach eigenen Regeln in einer abgrenzbaren räumlichen und organisatorischen Sphäre erlebbar wird, lässt sich separiert vom Alltag erfahren. Es wird zu einer Zufluchtsstätte, zu einem Raum der Erholung, einem *„Intermezzo im täglichen Leben, als Betätigung der Erholungszeit und zur Erholung"*.[362]

Noch einmal betont sei Huizingas Erkenntnis, dass ein Spiel alles sein könne, was der Mensch in es hineinlege – und somit kein „Unterschied zwischen dem Spiel und irgendeiner geweihten Handlung" bestehe, denn:

> „Die heilige Schaustellung ist mehr als eine Scheinverwirklichung, mehr auch als eine symbolische, sie ist eine mystische Verwirklichung. Etwas Unsichtbares und Unausgedrücktes nimmt in ihr schöne, wesenhafte, heilige Form an. Die Teilnehmer am Kult sind überzeugt, daß die Handlung ein gewisses Heil verwirklicht und eine Ordnung der Dinge zustande bringt, die höher ist als die, in der sie gewöhnlich leben. Trotzdem trägt die Verwirklichung durch Darstellung auch weiterhin in jeder Hinsicht die formalen Kennzeichen eines Spiels. Sie wird gespielt, innerhalb eines tatsächlich abgesteck-

360 Huizinga, Johan: Homo ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956, S. 15

361 A.a.O., S. 17

362 A.a.O., S. 16

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> ten Spielraumes aufgeführt, als Fest, d.h. in Fröhlichkeit und Freiheit. Eine eigene, zeitweilig geltende Welt ist ihr zuliebe abgezäunt. Mit dem Ende des Spiels ist aber seine Wirkung nicht abgelaufen; es wirft vielmehr auf die gewöhnliche Welt da draußen seinen Glanz und bewirkt für die Gruppe, die das Fest gefeiert hat, Sicherheit, Ordnung und Wohlstand, bis die heilige Spielzeit wieder da ist."[363]

Die Tatsache, dass Huizinga das Spiel dem Alltag enthebt und es einem geheiligten Bereich persönlichen Zugangs zuordnet, öffnet den Blick für die vielfältigen Riten und Spielordnungen, die auch Kinder untereinander ent- und verwerfen, die teilweise Geheimwissen begründen und erbittert verteidigt werden.

Dem Beobachter drängen sich jedoch auch Parallelen in die Erwachsenenwelt auf. Männer- und Studentenbünde sowie selbstverständlich religiöse Vereinigungen agieren ähnlich *heilig-geheimnisvoll* in Bereichen transzendenter Bedeutung, imaginärer Relevanz oder auch schlichten Fantasieprodukten gegenüber. Beispiele hierfür ergeben sich nicht alleine aus modernen Phänomenen, die häufig durch Merchandising oder zivilreligiöse Entwicklungen begründet sind. Im Fußball finden sich ähnlich tradierte und perpetuierte Rituale, auf die hier nicht weiter eingegangen werden kann. Der Fetisch als Gegenstand mit mystischer Bedeutung und Manifestation stofflich nicht greifbarer Bedeutungen, der *dort* als „Glücksbringer" zu jedem Spiel des eigenen Vereins mitgenommen wird, findet sich *hier* als traditionsreicher Joystick oder dem auch nach 20 Jahren noch bespielten Heimcomputer oder der noch älteren Spielkonsole ebenfalls; Rituale analog zu traditionellen rituellen Wettkämpfen, die zu bestimmten Jahreszeiten abgehalten werden und ohne die „die Ernte nicht reifen" könnte[364].

Huizinga warnt jedoch auch vor einer *Verernstlichung* des Spiels, deren grundsätzliche Triebe und Voraussetzungen auch destruktiver Natur seien und sich dann entsprechend negativ auswirken könnten, wie sie der künstlichen Wirklichkeit der Spiel-/ Regelumgebung enthoben zurückfielen in die reale Welt, in der sie sich in Form von Mord und Totschlag niederschlagen könnten – rein rituell oder nur entsprechend begründet.[365]

Der Fußball war es indes wohl nicht zuletzt, der die Gesellschaftswissenschaften einen Blick werfen ließ auf Phänomene wie spielerische Handlungen, die

363 A.a.O., S. 21

364 Ebd.

365 A.a.O., S. 64 ff. – es sei auch an das Erich Fried Gedicht erinnert, bei dem Kinder mit Steinen aus Spaß nach Fröschen warfen, die Frösche dennoch ganz ernsthaft starben

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

man zuvor als Freizeitbeschäftigung wissenschaftlich nicht ernst genug genommen hatte, wenngleich doch bestimmte Beobachtungen auch schon zuvor Fragen hinsichtlich der Bereitschaft zu Leiden und Leidenschaft von Fans aufkommen ließen[366]. So gibt es erst seit 1953 wissenschaftliches Interesse[367] am und entsprechende Untersuchungen des Fußballs, die bis heute nicht abgeschlossen sind, sondern die immer neue Phänomene im Umgang von Fans mit ihrer Freizeitbeschäftigung finden und die immer neue Gruppen, Untergruppen und ihre Subkulturen von Fans identifizieren.

Mehr als 20 Jahre nach Huizinga versuchte Roger Callois eine Definition und Klassifikation des Phänomens des Spiels, bei der er sich auch kritisch mit den Erkenntnissen Huizingas auseinandersetzte[368]. Die Grundkomponenten seiner Theorie dürfen noch heute als gültig angesehen werden. Sie umreißen vor allem Hintergründe und Mechanismen des menschlichen Spiels, die durch alle Zeitalter, Kulturen und technologischen Medien valide blieben und deren Bezüge von Mystik, Mythos und Religion nicht zu trennen sind, denn eine der Grundeigenschaften des Heiligen sei die von ihr ausgehende bzw. sich an ihr entzündende emotionale Ehrfurcht vor Gegenständen.[369] Dies schließe auch *„das Erste"* ein; Caillois nennt hier den „Erstgeborenen"[370], aber diese Ehrfurcht vor dem Ersten ist mühelos auf die Konsumgesellschaft zu übertragen[371]. Profanes und Heiliges finden immer wieder zusammen und erzeugen bzw. bewältigen wechselseitig Ehrfurcht und Unsicherheit („Ambiguität des Heiligen"[372]) – sie finden ihre Abgrenzung im Spiel bzw. in alltäglichen Riten, die den Alltag durchbrechen. Die Sphären des Heiligen und des Alltags befinden sich selten weit entfernt und berühren sich mitunter in einer „Art geheimer Verwandtschaft", sind aber niemals deckungsgleich.[373]

366 Zur Sozialgeschichte der Fußballfankultur siehe: Pilz, Gunter A.: Fußball ist unser Leben!? – Zur Soziologie und Sozialgeschichte der Fußballfankultur, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Einwürfe, Gießen 2006, S. 49 ff.

367 A.a.O., S. 8

368 Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München / Wien 1988 (1950), S. 214

369 „Es handelt sich dabei um eine Eigenschaft, die die Dinge an sich nicht besitzen: Sie wird ihnen durch geheimnisvolle Gnade zuteil." A.a.O., S. 20 f.

370 A.a.O., S. 33

371 So wurde Apples erster Computer in einer Auktion zum Preis von 158000 EUR verkauft: http://www.chip.de/news/Rekordpreis-158.000-Euro-fuer-einen-Apple-I_38953851.html, 5.5.2013

372 Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München / Wien 1988 (1950), S. 26

373 A.a.O., S. 207

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

2.3.5 Religiöses Gefühl und Phänomen des Spiels

Religiöses Gefühl (durchaus auch im Alltag) kulminiert in religiösen Praktiken, die nach Form, Ort und / oder Zeitpunkt *nicht* Teil des Alltags sind – ihre Bedeutung aber auf diesen hin entwickeln. Religion kann anhand seiner individuellen und gesellschaftlichen Funktion bestimmt werden und findet seine Rolle in der „Kontingenzbewältigung" (**Kap. 4.1**) des Individuums in einer komplexen, chaotischen und globalen Welt, die von lokaler Verhaftung und von über den einzelnen und dessen augenblickliches Wohl hinausgreifenden Zielen befreit ist. Das Ich, das real vielleicht von Bindungslosigkeit oder Arbeitslosigkeit bedroht ist, findet in der Religion Halt und Rückbindung – ohne technische Hilfsmittel und das an jedem Ort. Auch ohne äußerliche Hilfsmittel kann Religion zum Sinnstifter und Rettungsanker werden[374] – aus dem Individuum heraus. Hilfsmittel und Rituale helfen, den Vorgang zu zelebrieren und ein Stück weit für den Moment auch die äußere Welt zu sakralisieren, sie sind aber nur eine Entsprechung der inneren Welt und werden von dieser als Begleitung und Verkleidung geschätzt, aber kaum benötigt.

Religiöses Gefühl realisiert sich daher in künstlichen (und künstlerischen) Darstellungen. Caillois nennt hier die religiös tradierten und determinierten Spiele von Naturvölkern[375]: Viele auch heute noch bekannte Spiele hätten ihren Ursprung in heiligen Riten oder religiösen Spielen und er nennt Spiele der Eskimos sowie ein dem heutigen Fußball ähnliches Ballspiel der Maori.

Die Orientierung menschlicher Handlung folge beim Spiel (und wohl auch sonst) den Grundprinzipien der *lustvollen und eher ungeregelten freudigen Betätigung*, die er mit dem Begriff der PAIDIA und der ernsthafteren *regelorientierten Einübung*, als LUDUS bezeichnet, umschreibt.[376]

Die ziellose lustfixierte *paidische* Betätigung erhält ihre *ludische* Zielgerichtetheit durch die Neuausrichtung der spielerischen Aufmerksamkeit auf neue Sachverhalte, die die Anerkenntnis von Regeln voraussetzen.

374 Zur „persönlichen Religion" wie zum „persönlichen Mythos" siehe auch: Schnell, Tatjana: Implizite Religiosität. Vielfalt von Lebensbedeutungen in religiösen Ausdrucksformen, in: Gräb, Wilhelm / Charbonnier, Lars (Hrsg.): Individualisierung – Spiritualität – Religion, Münnchen 2008, S. 120 f.

375 Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München / Wien 1988 (1950), S. 207

376 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München / Wien 1958, S. 20

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Regeln sind es auch, die nach Scheuerl den Rahmen bilden, innerhalb dessen Spieltätigkeiten vereinbarten Normen folgen. Er versteht Spiele als *„improvisierte oder tradierte Vereinbarungs- und Regelgebilde"* auf deren Basis eine Spieltätigkeit aufrecht erhalten werden kann.

> „Gemeinsam ist den so verschiedenartigen Spielmöglichkeiten wohl nur so viel: Sie alle verlangen von den Beteiligten (Spielern wie Zuschauern) ein angemessen differenziertes Sensorium für die stets gefährdete und behutsam mitzuverantwortende Ambivalenz und Gleichgewichtslage des Spielablaufs als einer zerbrechlichen Zeitgestalt, die man nicht einfach „machen" oder „in die Hand nehmen" kann, sondern zu deren Gelingen man nur durch ein zugleich gezieltes und doch wieder zurückhaltendes Impulsgeben und Intervenieren, durch Aktivsein und Abwarten, Zugriff und Offenheit für Neues, durch Bereitsein zum Tun wie zum Lassen oder (...) durch ein paradoxes „Können des Nichtkönnens" beitragen kann."[377]

Da jedoch nicht jede Form von Spiel immer konkreten (und vor allem unveränderlichen) Regeln folgt, macht etwa Casti den Vorschlag, zwischen „Game" und „Play" zu unterscheiden[378] – wobei das erstere ein *geregeltes* (und, wie man hinzufügen muss, einem Kontinuum bzw. Endzustand zustrebendes) Spiel ist und zweiteres das ungezielt spielerische Handeln ausdrückt, wie es etwa bei Kindern zu beobachten ist, die quasi im Minutentakt die Regeln eines Spiel ändern und es verschiedenen Geschwindigkeiten anpassen können, ohne dass es auch in Kindergruppen notwendig zu Streit über unklare Regelauslegungen kommt.

Casti spricht strukturiert vom Spiel als *Mikrosimulation* und schlägt einen Bogen zur künstlichen Intelligenz als regelbasierter Evolution zuvor aufgestellter Regeln:

> „Auf der Ars Electronice 1993 konnte man (...) Arbeiten über Artificial Life sehen. Man könnte diese auch als Spiele ansehen, bei den Formen künstlichen Lebens in einem Computer herumhuschen, miteinander auf verschiedene Weise interagieren und neue Lebensformen gemäß einer Reihe von Regeln erzeugen, die gleichfalls im Prozeßverlauf evolvieren."[379]

377 Scheuerl, Hans: Zur Begriffsbestimmung von „Spiel" und „spielen", in: Röhrs, Hermann: Das Spiel, ein Urphänomen des Lebens, Wiesbaden 1981, S. 49; dieser Text geht auf einen Aufsatz in Zeitschrift für Pädagogik 21/1975, Heft 3, S. 341 ff. zurück

378 Auf die semantische Differenzierung hat auch Scheuerl schon hingewiesen: a.a.O., S. 47

379 Casti, John L.: Artificial Games – Spiel (play) und Spiele (games), in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, München

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Er schlägt die Formel vor: „*Spiel (game) = Spiel (play) + Regeln*"[380]

Nach Casti setzt sich das *Game* also aus *Play* und einem vereinbarten Regelsatz zusammen. Piaget verweist hier ganz richtig auf die Existenz (und Akzeptanz!) sozialer Beziehungen, die bei „Regelspielen" konstitutiv für den Austausch über und die Einhaltung von Regeln sind: die Regel setzt *„notwendigerweise soziale oder inter-individuelle Beziehungen voraus"*.[381] Dies gilt ebenso für Gruppenspiele – hier tritt nach Casti noch der Konflikt *„zwischen der individuellen rationalen Entscheidung und der kollektiven"*[382] hinzu – wie in unserem Fokus auch für (Mehrspieler-) Videospiele. Gilt dies auch für Einzelspielerspiele? Wohl dann, wenn davon ausgegangen werden kann, dass ein Einzelspieler sich dem Spiel als Unterhaltungsobjekt aussetzt (als „Spielpartner", wie ein Schachcomputer) und durch die Interaktion eine soziale Beziehung aufbaut – zum Spiel und den Spielfiguren direkt, aber indirekt auch zu den Entwicklern als Regelgebern. Piagets Modell der „Symbolspiele"[383] zeigt dieses als eine Stufe der kindlichen Entwicklung, in der das Kind Objekten andere Bedeutung zumisst und zum Teil einer neuen Realität wird, während sich das Regelspiel ab dem 4. Lebensjahr entwickelt und das ganze Leben hindurch bestehen bleibt bzw. weiter entwickelt wird.

> „Das Regelspiel ist die spielerische Aktivität des sozialisierten Wesens. Wie das Symbol die einfache Übung ersetzt, sobald das Denken aufgetaucht ist, so ersetzt in der Tat die Regel das Symbol und ordnet sich die Übung ein, sobald gewisse soziale Beziehungen aufgebaut sind, und es bleibt das Problem zu bestimmen, welche Sozialbeziehungen dies sind. Halten wir zunächst fest, daß das Individuum sich nicht selbst Regeln gibt (...). Wir haben in der Tat niemals bei einem allein aufwachsenden Kind spontane Regeln feststellen können. (...) Aber wir haben bei der Regel über die Regelmäßigkeit hinaus die Idee der Verpflichtung, und diese setzt mindestens zwei Individuen voraus."[384]

1995, S. 141

380 A.a.O., S. 142

381 Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum. Gesammelte Werke – Studienausgabe, Stuttgart 1975, S. 149 f.

382 Casti, John L.: Artificial Games – Spiel (play) und Spiele (games), in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, München 1995, S. 145

383 Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum. Gesammelte Werke – Studienausgabe, Stuttgart 1975, S. 157 ff.

384 A.a.O., S. 183 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Der Vollständigkeit halber darf nicht unerwähnt bleiben, dass Piagets Theorien zwar bis heute zitiert und bspw. im Bereich der Gestaltung von Lernumgebungen berücksichtigt werden[385]. Als nicht weiter haltbar gelten jedoch seine Annahmen bezüglich der altersgemäßen kognitiven Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, die flexibler vor sich gingen als von ihm vermutet und vor allem vor dem Hintergrund der kindlich erfahrenen gesellschaftlichen, sozialen und kulturellen Kontexte verstanden werden müssten[386]. Nicht nur die Kraft des Experiments ist für Kinder wichtig, sondern auch Beobachtung und Interaktion – mithin Lernen durch Zuschauen und kommunikativer gemeinsamer Beschäftigung.

Spiel als zielgerichteter Vorgang, der einer Intention folgt und mit einem Ziel versehen ist, bedarf demnach, um auf Caillois zurückzukommen, eines *ludischen* Zustandsstrebens, das in einer bestimmten Absicht einen wie auch immer definierten (oder überhaupt kognitiv bewussten) Endzustand verfolgt. Es muss jedoch freiwillig erfolgen, wenn die Spieler „Lust zum Spiel haben"[387].

Definierte Endzustände finden sich insbesondere in Rätseln und Prüfungen von völkischen Initiationsriten, die Zugang zu neuen (Bewusstseins-) Welten versprechen[388] – auch diese religiös begründeten Riten folgten genau festgelegten Konventionen, Regeln – mithin *Spielregeln*.[389] Nach Ansicht von Caillois ist das Heilige von so großer Macht, dass es den Menschen anzieht und durch diesen begehrt, bewundert und aber eben auch gefürchtet wird. Um

385 Imhof, Margarete: Psychologie für Lehramtsstudierende, Wiesbaden 2011, S. 43 f.

386 Die Vernachlässigung bzw. (noch) nicht ausreichende Berücksichtigung verschiedener Faktoren wie Gedächtnisproblemen bei Kindern führte in der Nachfolge Piagets zu „Neo-Piaget-Theorien": Sodian, Beate: Theorien der kognitiven Entwicklung, in: Keller, Heidi (Hrsg.): Lehrbuch Entwicklungspsychologie, Bern 1998, S. 157 ff. bzw. S. 160 ff. zu den „Neo-Piaget-Theorien". Ebenso wie hier: Dies.: Entwicklung des Denkens, in: Montada, Leo / Oerter, Rolf (Hrsg.): Entwicklungspsychologie, Weinheim 2008, S. 436 ff.

387 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München / Wien 1958, S. 12

388 Caillois führt Beispiele aus der Antike bzw. nordischen Sagen an: Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München / Wien 1988 (1950), S. 208

389 Nicht weiter vertiefens- aber erwähnenswert: TV-Quizshows ähneln in Spannungskurve, Dramaturgie und ritualhafter Inszenierung des Geschehens (Pausen, Jingles) und der atmosphärischen Präsentation (Mystifizierung durch Licht!) von Moderator und Kandidatin außerweltlichen Inszenierungen. Wie sollten sie das auch nicht – Situation und Preisgelder sind eben nicht alltäglich und in der Hoffnung des Gewinns schwingt nicht zuletzt auch die Hoffnung nach einer Realitäts- und Bewusstseinsveränderung mit, indem der Gewinner in die „Welt der Reichen und Sorglosen" eintritt

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

diese Befürchtungen zu zerstreuen sind wiederum Riten, Gesten und Symbole notwendig, die wie die Bekreuzigung in der Kirche oder das Berühren eines Glücksamuletts etc. das *Ich* für das Heilige öffnen, es vielleicht sogar bändigen wollen und so für den Menschen ungefährlich und nutzbar machen.[390]

Es wird eine nicht nur zufällige Nähe religiöser Riten zu solchen im spielerischen Bereich erkennbar: der Fanschal, der nach Jahren immer noch genutzt wird, der gleiche alte Mantel der immer wieder auf Klassentreffen getragen wird, die Autowäsche zur immer gleichen Zeit vor der Fahrt in den Urlaub. Hier treffen sich die heilige und die Welt des Alltags ohne einander deckungsgleich zu werden, wenngleich die Überlagerungsdichte mitunter sehr weit gehen kann[391]. Beides sind jedoch Sonderzustände: Das Heilige, das Gespielte und der Alltag bleiben nur erkennbar, wenn das Spielerische nicht zum Alltag wird und das Heilige nicht zum Spiel.

Spiel ist nach Caillois nicht zuletzt:

- eine freie Betätigung (kein Zwang)
- eine abgetrennte Betätigung (findet in festgelegten räumlichen und zeitlichen Grenzen statt)
- eine ungewisse Betätigung (Ablauf und Ergebnis stehen nicht fest)
- eine unproduktive Betätigung (kein Eigentumszuwachs, der mit einer Arbeit vergleichbar wäre)
- eine geregelte Betätigung (eine für das Spiel gültige Gesetzgebung überlagert die realweltlichen Konventionen)
- eine fiktive Betätigung (Bewusstsein einer zweiten Wirklichkeit)[392]

390 Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München / Wien 1988 (1950), S. 212

391 An Details wie einem „Schalke-Friedhof" erkennbar: http://www.handelsblatt.com/sport/fussball/nachrichten/schalke-friedhof-eroeffnet-blau-und-weiss-ein-leben-lang/7493336.html, 16.12.2012

392 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München / Wien 1958, S. 16

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

2.3.6 Regeln, Konventionen und Symbole als Hilfsmittel zur Identifikation und Bearbeitung von Inhalten

Die von Caillois vorgeschlagenen Klassifikationschemata von Spielen lassen sich sämtlich auch in Videospielen finden – sowohl in den frühen Videospielen der ersten Jahre wie auch den neuesten Entwicklungen.

Seine vier Grundkategorien *Wettkampf / Agon, Chance / Alea, Rausch / Ilinx und Verkleidung / Mimicry*[393] sind in jeder Hinsicht Teil des menschlichen Lebens, sie begleiten die Verwandlungen von Kindern und Jugendlichen bis hin zu den Rollenspielen der Erwachsenen, sie umschreiben persönliche Risikobereitschaft und den Drang zum Kräftemessen, sowohl im Sport wie auch am Arbeitsplatz oder unter Freunden und Ehepartnern.

Regeln und definierte Wettbewerbssituationen verleihen erst Agon und Alea ihren Reiz – ohne diese bleiben sie als Versuch einer Spielanordnung sinnentleert[394]. Mimicry und Ilinx verdeutlichen sowohl den Wunsch wie auch die Möglichkeit, im Rahmen einer als künstlich erkannten Umgebung ausbrechen zu dürfen und die Rollen zu wechseln.

Zu erleben ist dies bei großen Science-Fiction & Fantasy Conventions, auf denen Fans von Medienprodukten in den entsprechenden Kostümen herumlaufen.[395] Innerhalb des Umfeldes einer Convention wird dieser Ausbruch toleriert, außerhalb der Veranstaltung bricht die Scheinwelt zusammen – ähnlich verhält es sich mit Live-Rollenspielen in Burgruinen oder Wäldern. Die Regeln der Spielwelt enden bspw. augenblicklich mit dem Polizeieinsatz wegen Ruhestörung... – da sie ihre *ludische Logik* nur innerhalb der kognitiven Spielrealität aufrecht erhalten können, nicht jedoch außerhalb.

Videospiele adressieren diese Kategorien in unterschiedlichem Maße, idealisieren sie dabei aber stets und sind dann zur Aufrechterhaltung von Spielwelten unabdingbar, wenn auf eine realweltliche Entsprechung (Burgruine, ebenfalls verkleidete Mitspieler) nicht zurückgegriffen werden kann. Misch-

393 A.a.O., S. 27 f., tabellarische Übersicht S. 46

394 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München / Wien 1958, S. 27

395 Vgl. Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

situationen entstehen in dem Moment, wenn bewusst reale und virtuelle Settings verbunden werden, bspw. nicht nur bei Conventions, sondern wenn sich Videospiele *real inszenieren*, etwa im Rahmen von Markteinführungen bedeutender Spiele zum Auftakt von Marketingkampagnen. So werden auf Messen Präsentationsstände aufgebaut, die Szenen aus einem Spiel nachstellen oder es werden Produktpräsentationen thematisch kontrolliert in einem mittelalterlichen Rahmen (Bankett in historischem Gebäude) vorgenommen.[396]

Auch Lernumgebungen profitieren von derartigen, „Augmented Reality" genannten Effekten durch Lerneffekte und Ansprache von Sinnen auf mehreren Ebenen und damit eine „Weckung von Neugier auch bei wenig involvierten Kommunikationsteilnehmern"[397]. „Mentira" ist ein Spiel zum Erlernen von Spanisch und verbindet einen fiktiven Kriminalfall über eine Online-Plattform mit realen Orten in Albuquerque, die von Sprachlernenden aufgesucht werden können.[398]

Im Gegensatz zum Heiligen ist das Spiel jedoch ein gefahrloser Ritus (allerdings gilt dies nur eingeschränkt, wenn man „Mutproben" als Spiel mit kulturellen / gesellschaftlichen Bedeutungszusammenhängen (Initiationsritus u.ä.) berücksichtigt), dessen fehlender Mythos mit seiner das Individuum überwölbenden Bedeutung und Tradition Objekte als solche – wenn auch mit besonderer Bedeutung – belässt. Diese Objekte erhielten erst ihre religiöse Dimension und kultische Tiefe durch die entsprechenden Bezugsriten und die auf sie gerichteten Erwartungsemotionen der Gläubigen[399]. Religion erhält indes nicht allein durch religiöse Symbole und Objekte ihre Bedeutung. Ritus und Weitergabe sind von dem Menschen nicht zu trennen, der die Inhalte ihrer Bedeutung gemäß vermittelt und versteht. Kunstvoll gestaltete Gegenstände gehören dazu ebenso wie heilige Bücher. Die religiöse Komponente bedarf jedoch stets des aufgeschlossenen und verstehenden Menschen, der in einem Stein tatsächlich auch ein kultisches Objekt entdecken kann und will oder in einem geschnitzten Stab einen magischen Gegenstand, welcher hin-

396 Klimmt, Christoph: „Ein echtes Highlight ist der Wald": Professionalisierung der Computerspiel-Vermarktung am Beispiel des Verkaufsstarts von „Oblivion", in: Zeitschrift für Medienpsychologie 18 – 3/2006, S. 139 f.

397 Mehler-Bichler, Anett / Reiß, Michael / Steiger, Lothar: Augmented Reality. Theorie und Praxis, München 2011, S. 71

398 http://localgameslababq.wordpress.com/projects/mentira/, 22.7.2014

399 Hierzu: Benveniste, Emile: Le jeu comme structure, Deucalion 2, 1947, S. 161, zitiert nach: Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München / Wien 1988 (1950), S. 203

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gegen, *entkleidet* von seinem Ursprungsmythos und dessen zeremonieller Bedeutung und den Kontexten, die letztlich zu emotionalen Zuständen wie Ehrfurcht (Angst, Hoffnung, Achtung) führen, nur als ein Stück Holz verbleibt. Angst- und Hoffnungsschichten Gläubiger verleihen einem Objekt erst sinnhafte Bedeutung; diese kann es wieder verlieren (und selbstverständlich wiedererhalten), wenn die Neuvermittlung des spirituellen Umfeldes diesen wieder in seine alte Bedeutung versetzt.[400]

Um die Identifikation der Spieler mit dem Produkt, mithin die Kategorien *Mimicry* und *Ilinx* zu bedienen und zu verstärken legte bspw. die Firma Infocom ihren Textadventures[401] früh sog. „Feelies" bei, die bspw. als anfassbarer Zauberstein im Spiel „Wishbringer" (eigentlich ein leuchtender Plastikklumpen) die Identifikation mit dem Spiel (welches eben keinerlei Grafik aufwies!) befördern sollte.[402] Aarseth sieht in Infocom „*the most influential of the early adventure game companies*", deren Spiele sich millionenfach verkauft haben und die „*especially in Anglo-American cultures*" erhebliche Wirkung zeigten.[403] Fritz spricht hier vom „Symbolisierungsgrad", dessen „handlungsleitende Struktur" dazu führt, dass Objekte und Symbole im Spiel von einer großen Zahl von Spielern gleich interpretiert werden und entsprechend ähnliche (und vom Spieldesigner erwartbare) Reaktionen hervorrufen. Dies auch dann, wenn sie eigentlich keine Ähnlichkeit mit dem Gegenstand besitzen, der in der Phantasie eine sehr viel realere Position einnehmen kann.

> „Der Symbolisierungsgrad von Spielen ist also eine unipolare Dimension von einem Übungsspiel ohne Symbolisierungsbestandteile, über vielschichtige Rollenspiele bis hin zu „mineralisierten" Formen des Symbolspiels, in denen sich die Symbolisierungen so stark verdichtet haben, daß sie nur noch in der spieldynamischen Gestalt (mit universaler symbolischer Ausdeutung) deutlich sind (...). (...) Der Inhalt hat dann lediglich eine Bedeutung als „Einkleidung" des Spiels, als motivierende „Verpackung" insbesondere für Jüngere." [404]

400 Hierzu und zur Hierarchie Heiliges-Profanes-Spielerisches: a.a.O., S. 213

401 Zur Darstellung glaubhafter Protagonisten in diesen frühen Abenteuerspielen siehe: Meretzky, Steve: The Creation of Floyd the Robot in Planetfall, in: Harrigan, Pat / Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge / MA 2007, S. 137 f.

402 Dem Spiel „Hitchhikers Guide to the Galaxy" legte Infocom ein Stück Watte bei, mit dem eine beigelegte „Mini-Galaxie" symbolisiert werden sollte

403 Aarseth, Espen J: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore 1997, S. 101

404 Fritz, Jürgen: Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung, Weinheim 1991, S. 66

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Gerade in der grafischen Frühzeit des Videospieles war es wichtig, dass auch wirklich alle Spieler eines Abenteuerspiels wussten, dass der soeben gefundene „gelbe Kreis" die lang gesuchte Krone ist, mit der nun das Spiel beendet werden kann.

Sportspiele fordern zwar nicht dazu auf, dass der Spieler sich in einer besonderen Situation eine alternative Realität vorstellt, aber sie goutieren seinen Einsatz mit Reaktionen des fiktiven Publikums in Form von Soundeffekten, das bei einem fußballerischen Fehlpass aufstöhnt oder bei einem erfolgreichen Hochsprung jubelt.

Die Rückmeldungen des Videospiels befördern die Phantasie des Spielers, tatsächlich Teil einer Welt zu sein, die sich in seiner Vorstellung bereits gebildet hat. Für den Kontext von Videospielen bietet sich das gesellschaftliche Konzept des *mimetischen Handelns* nach Gebauer und Wulf an (die sich ihrerseits wieder auf Caillois beziehen[405]).

> „Handeln ist individuell; es geschieht vielfach aus subjektiven Einschätzungen, Motiven, Kalkülen. Aber das ist nicht alles – andere Menschen sind darin einbezogen; wir sind nicht allein, andere haben uns geformt, wir orientieren uns an ihnen. Wir haben einen langen Prozeß der Erziehung, des Aufwachsens, der Teilnahme an sozialen Zusammenhängen hinter uns. Zwar besitzen wir in vielen unserer Akte einen gewissen Freiheitsspielraum, aber wir nutzen diesen nur selten aus. In den meisten Fällen erlegen wir uns selbst Einschränkungen auf; wir handeln unter Zurückhaltung, die wir uns selbst nicht wirklich erklären können."[406]

Oder präziser und verkürzter:

> „Im mimetischen Handeln erzeugt ein Individuum seine eigene Welt, bezieht sich dabei aber auf eine andere Welt, die es – in der Wirklichkeit oder in der Vorstellung – bereits gibt."[407]

Der Spieler antizipiert die inhärente Spiellogik schon in dem Moment, wenn er das Spiel startet. Wahrscheinlich schon, wenn er ein entsprechendes Spiel kauft, nachdem er davon gehört und es begehrt und somit schon im Geist durchmessen hat. Die neue Information dieses Spiel betreffend setzt auf vorhandenes Wissen um ähnliche Spiele bzw. cross-medial herangezogene Sujets

405 Gebauer, Gunter / Wulf, Christoph: Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt, Reinbek 1998, S. 198 ff.
406 A.a.O., S. 8
407 A.a.O., S. 7

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

auf – mit anderen Worten: Wer einen Science-Fiction-Film gesehen hat muss kein ebensolches Videospiel jemals gespielt haben um eine Vorstellung entwickeln zu können, warum dieses zu spielen wünschbar sein kann. Die zu bereisen beabsichtigte Spielwelt wird im Geiste *vorgestellt* und *durchlebt*:

> „Spiele schaffen eigene Welten, die aber zugleich Bezüge zu anderen Welten außerhalb ihrer Grenzen haben, ohne diese einfach abzubilden. Spielwelten werden gesellschaftlich erzeugt, aber auch vom Individuum durchdrungen. In diesem Prozeß erwirbt das soziale Subjekt ein praktisches „Spielwissen", das für das soziale Handeln in vielen gesellschaftlichen Bereichen unerlässlich ist."[408]

Die darüber hinaus reichende Erweiterung des Erlebnisses mit Fetischen, Verkleidungen oder anderen Hilfsmitteln ist, ebenso wie die Teilnahme oder Organisation von Turnieren, eine Veränderung des gegenwärtigen Zustandes des bloßen Spielens, wie das Spielen an sich bereits eine Veränderung des Zustandes des *Nicht-Spielens* ist – aus diesem Zustand heraus wird sich aber eine Spielaktivität vorgestellt und ein Handlungsimpuls generiert[409]. Aus dem Freizeitspiel wird durch eine Erweiterung bald mehr – es wird etwas Ernsthaftes daraus. Von einer solchen Überhöhung tatsächlich sichtbarer Leistung durch das Schlüpfen in eine Rolle[410] bzw. die Identifikation mit *etwas anderem* in Spielen mit Darstellungscharakter berichtet auch Scheuerl:

> „Äußerlich nahezu gleichartiges Laufen kann Teil einer Zweckhandlung, „anome" Bewegung, Bewegungsspiel, Leistungsspiel oder Darstellungsspiel sein, es kann mehreres zugleich sein oder während seines Verlaufs von der einen zur anderen Spielform wechseln: Nehmen wir an, ein Knabe befinde sich auf dem Wege vom Wohnhaus zur Werkstatt des Vaters, um diesem einen eiligen Brief zu überbringen. Wenn er in solcher Situation nicht gemächlich geht, sondern läuft, so ist dies eine zweckvolle Handlung. Nun hat er aber den ganzen Vormittag in der Schule still sitzen müssen. So kann das gleiche Laufen zu gleicher Zeit auch Abreaktion eines Drangs sein, Befriedigung eines Bewegungshungers.

408 A.a.O., S. 20

409 Wie bei Caillois so auch bei Gebauer und Wulf: a.a.O., S. 201

410 Hoffner bezeichnet dies als „wishful identification" und arbeitet darüber hinaus interessante Muster der Orientierung von jungen Mediennutzern an fiktiven Charakteren heraus – hierbei differenziert sie auch nach Geschlechtern: Hoffner, Cynthia: Children´s wishful identification and parasocial interaction with favorite television characters, in: Journal of Broadcasting and Electronic Media, 40-1996, S. 389 ff. – hier S. 397 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> Damit nicht genug: Der Knabe bringt einen Rhythmus von schwebenden Impulsen in seinen Lauf; nach jedem dritten Schritt macht er einen Sprung und fängt sich dann wieder; oder er setzt sich eine Regel: Die Fugen zwischen den Steinplatten des Straßenpflasters dürfen nicht betreten werden. Damit wird sein Laufen zum Bewegungsspiel.
>
> Jetzt sehen ihn andere Knaben, oder er stellt sich vor, daß sie ihn sehen. Er steigert seine Leistungen, indem er seine Geschwindigkeit beträchtlich erhöht, seine Sprünge vergrößert, die Regeln erschwert. Aus dem Bewegungsspiel ist ein Leistungsspiel geworden, zugleich eine Selbstdarstellung."[411]

Scheuerls weitere Ausführungen zum kreativen oder *schaffenden Spiel*[412] und die Aufhebung des Gegensatzes zwischen Arbeit und Spiel in dem Zusammenkommen von Fleiß und schaffendem Genie verweisen auf die Kräfte, die Menschen bemüßigen, sehr viel Zeit auch mit solchen Spielen zu verbringen, die, wie Weltensimulationen im Videospiel, eher langsam in ihrer Spielhandlung entwickelt werden müssen, bei denen also nicht akute Aktion und unmittelbar notwendige Reaktion, sondern Ausdauer vornehmlich des Spielers und Kombinationsgabe im Vordergrund stehen – Spiele, die durchaus auch *Arbeit* machen. Spiele können nach dieser Auffassung *„auch ernsthafte Aufgaben stellen, Leistungen fordern, Schaffen und Arbeit in ihren Dienst rufen (...), (...) [so] daß andererseits Schaffen und Arbeit selbst auch zum Spielgeschehen oder zum Rahmen eines Spielgeschehens werden können. Kurz:* Spiel und Arbeit sind kein Gegensatzpaar, weil Spiel nicht als Tätigkeitsform definierbar, sondern die Erscheinungsweise eines von allem Tun abhebbaren Geschehens ist, das aus jeder Tätigkeit entstehen kann."[413]

Wo befindet sich nun die Grenze zwischen dem spielerischen Eintauchen in eine Welt und der Vermutung, auch hierbei handele es sich um einen Akt transzendenter Betätigung – die eine religiöse Komponente in sich tragen kann?

Im rituellen Spiel bilden sich nach Huizinga auch die Gegenpole menschlicher Existenz ab:

411 Scheuerl, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Weinheim und Basel 1979, S. 155 f.

412 A.a.O., S. 161 ff.

413 A.a.O., S. 166 – Anmerkung: der letzte Satz des Zitats ist im Original kursiv und wurde hier normal gesetzt, um seine Stellung im ansonsten kursiv gesetzten Zitat nach wie vor herauszuheben (SP)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Denn in den Formen dieses Kultspiels ist die Ordnung ihre Gemeinschaft selber, sind die Einrichtungen ihrer primitiven Staatsform aufgekommen. Der König ist die Sonne, das Königtum ist die Verbildlichung des Sonnenlaufs. Sein ganzes Leben spielt der König „Sonne", um schließlich auch das Los der Sonne zu erleiden: sein eigenes Volk bringt ihn in rituellen Formen ums Leben."[414]

Hier lässt sich ein Spannungsaufbau erkennen, der in einem Höhepunkt kulminiert, der im geschilderten Fall tragisch für den „König" ausgeht, der aber als ritueller Akt auch von der lange bestehenden Trennung zwischen König und Volk kündet, die das Volk langsam und dann eruptiv in einem letzten Akt der Nähe und Vereinigung überkommt, indem es seinen König (und damit das idealisierte Symbol allen märchenhaften Glücks und aller reflektierten Niedertracht) vernichtet und sich in dem Moment seiner bemächtigt und ebenso entledigt – gleich einer kosmischen Kollision wie auch *erlösenden Vernichtung*. Aktion, Reaktion und Emotion amalgamieren im Vorgang des Spiels.

> „Ein starkes Element angenehmer Erregung und, als wesentlicher Bestandteil des Vergnügens, ein gewisser Grad von Angst und Furcht ist immer im Spiel, gleichgültig, ob es sich um angespannte Erregung handelt, die sich beim Besuch einer Pferderennbahn einstellt, besonders, wenn man eine kleine Wette laufen hat, oder die viel ruhigere aber tiefere Erregung, die man erfahren kann, wenn man sich Beethovens Neunte Sinfonie anhört und der Chor bei Schillers „Ode an die Freude" sich zu einem überwältigenden Höhepunkt hinaufarbeitet."[415]

2.3.7 Struktur, Kontrolle und Spannung des Spiels

Die Spannung des Spiels unterliegt in einer wachsamen Gesellschaft immer auch der Beobachtung durch die Öffentlichkeit, die gerade hinsichtlich von Videospielen bisweilen besonders argwöhnisch scheint. Dunning und Elias haben diesen Argwohn auch bei anderen Freizeitbeschäftigungen wie dem Fußball festgestellt. Man befände sich immer noch auf der Erkenntnisstufe, *„auf der Vorstellungen darüber, was die Menschen in Muße und Zeitvertreib tun sollten, häufig Vorrang haben vor Untersuchungen darüber, was sie tatsächlich tun. Daher gründen solche normativen Aussagen nicht immer auf einer soliden*

414 Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956 (1938), S. 23

415 Elias, Norbert / Dunning, Eric: Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation, Frankfurt 2003, S. 159

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Kenntnis der Art und Struktur existierender Freizeitbeschäftigungen, so wie sie wirklich sind."[416]

Menschen, in deren Leben „nie etwas Neues, nie etwas Erregendes"[417] geschieht, können durch die als besonders stark empfundenen Emotionen während eines Spiels Spannung erleben und fehlende Spannung im Alltag herstellen sowie durch ihre „zeitweilige und vorübergehende Aufwallung angenehmer Erregung"[418] von einem kathartisch wirkenden Entlastungseffekt profitieren[419]. In der Medienpsychologie ist die Bedeutung der Katharsisthese jedoch strittig. Sie gilt als widerlegt[420], wenngleich entlastende emotionale Effekte durch Gewaltdarstellungen – die somit abreagierend wirken sollen – immer wieder berichtet werden[421]. Auch Dinter führt derlei kathartische Reinigungen durch Videospiele noch an.[422]

Die Spielregeln, die das Vorgehen strukturieren und zu kontrollieren helfen[423], bilden gleichzeitig den Rahmen für den individuellen Kontrollverlust und die Enthebung aus dem Alltag – den Eintritt in eine Zwischen- oder Phantasiewelt (bei Plessner mit dem Begriff der „Ambivalenz" umschrieben):

> „Dem Menschen stellt sich die Spielsphäre im Gegensatz zur Ernstsphäre dar. Er lebt im Bewußtsein der Eigentlichkeit. (...) Die Spielsphäre, in die er eintritt und die er irgendwann wieder verläßt, ist in sich geschlossen und hängt mit der Wirklichkeit als solcher nicht zusammen: sie liegt nicht in ihrer Ebene. Wenn wir Indianer spielen, dann tun wir so, als wären wir Indianer, und wenn der andere nicht darauf eingeht oder aus der Rolle fällt und z.B. etwas übelnimmt, dann verdirbt er das Spiel."[424]

416 A.a.O., S. 165
417 A.a.O., S. 167
418 Ebd.
419 Siehe zu Publikumswirkungen: Jäckel, Michael: Medienwirkungen kompakt. Einführung in ein dynamisches Forschungsfeld, Wiesbaden 2012, S. 97 ff.
420 Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewaltdarstellungen, in: Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008, S. 449
421 Oetken, Mareile: Das Bild von Kind und Kindheit im Bilderbuch, in: Tillmann, Angela / Fleischer, Sandra / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien, Wiesbaden 2014, S. 357
422 Dinter, Astrid: Jugendliche am Computer. Eine qualitative Feldstudie, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 139
423 Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 167 f.
424 Plessner, Helmuth: Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens, Bern / München 1961 (1941), S. 104

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Hier kann ein Spieler sich Spannungszuständen hingeben, die er glaubt kontrollieren zu können. Je größer die Erfahrung und je weitreichender die Kontrolle des Spiels (Scheuerl führt einen Jongleur als Beispiel an, der erst mit zwei und später mit mehreren Bällen jongliert), umso eher erhält das Spiel eine „Tendenz zur Erweiterung und Erschwerung."

> „Das Spiel erobert sich Objekt nach Objekt nicht um dieser Objekte selbst willen, sondern um die sich ihm wesentliche Ambivalenz zwischen Bekanntem und Unbekanntem, zwischen Binden und Gebundensein zu erhalten. (...) Die dem Spiel als Erscheinung wesenhaft innewohnende Ambivalenz kann nun auch in der psychischen Haltung des Spielers ambivalente Einstellungen und Erlebnisweisen nach sich ziehen, ohne dies allerdings zu müssen: Das Spiel kann vom Spieler „unernst", „leichtsinnig", nur „obenhin" betrieben werden oder ihn auch mit geradezu heiligem Ernst erfüllen. Es kann ihn aber auch in eine eigenartige Zwischenlage bringen, in welcher „heiliger Ernst" und „unernst" eine merkwürdige, psychologisch rätselhafte Verbindung eingehen."[425]

Elias und Dunning sprechen anlässlich des Fußball-Spiels im Zusammenhang angenehmer Empfindungen von „sozialen Enklaven"[426], in die man sich genüsslich und ohne Gefahren für andere begeben könne. Hierbei sei – entgegen des verbreiteten (und hinsichtlich der Popularität von Online-Spielen nicht haltbaren) Vorwurfs an Videospiele, dass sie im sozialen Bereich auch zu sozialer Isolation und Vereinsamung führen könnten[427] – aber von besonderer Relevanz, dass die Spannungssituation auch in Gemeinschaft mit anderen erlebt werden könne.

> „Es bedeutet, daß man in dieser Form und innerhalb bestimmter Grenzen mit der Billigung seiner Mitmenschen eine Aufwallung starker Gefühle genießen kann, die in anderen Zusammenhängen gefährlich wäre. Die eigenartige Zweideutigkeit, die die Erregung in der Freizeit umgibt, lässt sich gegenwärtig recht deutlich wahrneh-

425 Scheuerl, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Weinheim und Basel 1979, S. 92 – der erste Satz des Zitats ist im Original kursiv gerückt und wurde hier normal gedruckt, der Rest des Zitats wie üblich kursiv (SP)

426 Elias, Norbert / Dunning, Eric: Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation, Frankfurt 2003, S. 168

427 Hoffmann, Bernward: Medienpädagogik, Paderborn 2003, S. 301 (Tabelle der Chancen und Risiken von Videospielen im sensomotorischen, kognitiven, emotionalen und sozialen Bereich)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> men, wenn die Menschen sich selbst neue Horizonte der Erregung eröffnen, die noch experimentellen Charakter haben."[428]

Gefährlichkeit und experimenteller Charakter innerhalb eines kontrollierten und von Regeln bestimmten Operationsgebiets sind klassische Determinanten eines Videospiels, welches eben gerade auch in Gruppen komplexe Spielmöglichkeiten zulässt – deren gefahrloser und experimenteller Charakter nicht zuletzt bei der Verwendung von Ego-Shootern durch mehrere Menschen im Netzwerk deutlich wird. Von den Zerstörungen und Gefallenen während des Spiels bleibt die Außenwelt vollkommen unbeeinträchtigt. Gerade hieraus ergibt sich der ungeheure Reiz – wie in einem kontrollierbaren Traum können nahezu alle wünschbaren Dinge getan werden, ohne Folgen für sich und andere fürchten zu müssen (was die Freude an immer realistischeren und farbenprächtigen Zerstörungen erklären mag):

> „Das Spiel transzendiert die gewöhnlichen Gegensätze und stellt auf einer neuen Ebene einen neuen Gegensatz her und seine Lösungsmöglichkeit dar. Wenn sie spielen, mögen die Spieler die Auseinandersetzung weitertreiben; sie haben aber nicht die aus einem solchen Verhalten sonst täglich entstehenden Konsequenzen zu tragen und können im voraus sicher sein, dass sie, selbst wenn sie dieses Mal auch verlieren mögen, doch ein anderes Mal das Spiel neu beginnen können."[429]

Vollkommen unbeeindruckt bleibt auch die Außenwelt davon, wenn Spieler virtuelle Welten als Zauberin oder Ritter durchstreifen oder als Warlord erobern oder ihrerseits Legenden begründen, von denen andere sich ebenfalls im Spiel erzählen und die eine virtuelle, auf das Spiel bezogene, *grand narration* fundieren, die ihrerseits die Gesamtwahrnehmung eines solchen Spiels beeinflusst (so wie jede reale Großerzählung ja auch auf unsere Welt bezogen ist). Gerade durch den Reiz dessen, was „in der realen Welt nicht möglich ist" ergibt sich der besondere Reiz von Spielen, die „Bedürfnisse befriedigen und auszuleben" gestatten, die im *„praktischen Leben weder möglich noch wünschenswert sind, sich andererseits aber nicht beliebig ausschalten lassen*".[430]

428 Elias, Norbert / Dunning, Eric: Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation, Frankfurt 2003, S. 168

429 Sutton-Smith, Brian: Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports, Schorndorf 1978, S. 43

430 Böhle, Fritz: Computerspiele. Nicht zu viel, sondern eher zu wenig Spiel, in Holtorf, Christian / Pias , Claus (Hrsg.): Escape. Computerspiele als Kulturtechnik, Köln 2007, S. 114

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Schon Huizinga hatte beobachtet, was heute für „Clans" in Multiplayer-Spielen üblich ist: das gemeinsame Vorgehen in einer Gruppe, die im Spiel besteht und zum Zwecke des Spiels geformt wurde. Spiele könnten als zwar „außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden" werden, hierbei aber trotzdem „den Spieler völlig in Beschlag nehmen" und „Gemeinschaftsverbände ins Leben" rufen, die *„ihrerseits sich gern mit einem Geheimnis umgeben oder durch Verkleidung als anders von der gewöhnlichen Welt abheben."*[431]

Wobei, wie Sutton-Smith einschränkend bemerkt, Spiele schon auch immer soziale Kontrollen implizieren, denn es *„spiegeln Spiel und Spiele die umfassenden Kontrollsysteme, deren Teil sie sind, ebenso wider, wie sie ihre eigenen Systeme der Kontrolle entfalten."*[432]

Wann und wodurch wird aber aus einem Gestus ein *religiöser Ritus*, aus einem Objekt ein *heiliger Gegenstand* und einem Kostüm ein *rituelles Gewand*? Hier entscheidet nach Caillois die Geisteshaltung des Beobachters, ob dieser sich „inmitten des Heiligen und denkbar weit vom Spielerischen entfernt befindet"[433] oder ob die Situation sich anders verhält und er durch die Befolgung von Riten und Verhaltensregeln zu erkennen gibt, dass er die Sakralität von etwas „Heiligem" bewusst in spielerische Vorgänge übertragen will.

Dieses Bewusstsein bedeutet nicht per se Wertschätzung oder Aneignung von Religion, aber doch Anerkennung dessen, was Transzendenz zur Bedeutungserhöhung beitragen kann.

2.3.8 Technikgläubigkeit, Technikbewusstsein und Technikerwartung

Das Videospiel kam nicht aus dem Nichts und es veränderte auch nicht bis dahin erklärbare Verhaltensmuster der Menschen.

Videospiele sind, das soll angesichts auch neuerer Theorie- und Begriffsbildungen betont werden, Settings von Regeln und Symbolen, die eine ritualisierte Ersatzhandlung konstituieren. Muster von Angriff und Flucht finden

431 Huizinga, Johan: Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956 (1938), S. 20

432 Sutton-Smith, Brian: Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports, Schorndorf 1978, S. 114

433 Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München / Wien 1988 (1950), S. 214

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sich beim kindlichen Räuber & Gendarm, bei Brettspielen wie Mensch-ärgere-Dich-nicht und bei den härtesten 3D-Shootern – der Hintergrund, der Firnis des Aktivitätengemäldes, das *Medium* sind ebenfalls Konstrukte zur Vermittlung des Spielerlebnisses. Wird ein Brettspiel wie Mensch-ärgere-Dich-nicht um Regeln erweitert und erhält es neue Spielelemente wie Papiergeld, entsteht bald ein „Spiel des Lebens" oder „Monopoly" – ein Shooter, der um ein Benzin- und Munitionsvorratssystem erweitert wird und dessen Bestandteile man produzieren muss, wandelt sich von einem Actionspiel zu einer Wirtschaftssimulation und verändert damit das Spiel, weil es nun plötzlich sinnvoller wird, nicht die große Auseinandersetzung aller gegen alle zu suchen, sondern gezielt bestimmte Bereiche des Gegners lahmzulegen und selbst nicht nur Waffen zu produzieren. Dieses kurze Beispiel zeigt, dass Videospiele und ihr Funktionsumfang sich neben zentralen und offenbar allgemeinen kulturell tradierten Praktiken bedienen, aber diese auf ein neues Medium führen und dort entfalten. Was sie als *Spiel* ausmacht, entstammt also nicht ihnen selbst, sondern muss als Fortsetzung kulturell induzierter Handlungs- und Erwartungsmechanismen verstanden werden. Sie sind also viel weniger gesellschaftsverändernd als vielmehr Ausdruck einer bereits stattgefundenen Veränderung von Gesellschaft und des kulturellen Bewusstsein. Dieses rührt nach Joseph Weizenbaum her aus der technologischen Entwicklung der 30er Jahre, die wiederum von der Hybris der industriellen Revolution getragen wurde und diese gesellschaftlich-geistig fortgeschrieben hat.[434]

Wohl nicht zufällig fällt die Frühzeit wissenschaftlicher Beschäftigung mit dem Phänomen „unfreiwillig[435] und freiwillig (d.h. auch spielerisch)" verbrachter „freier Zeit" in die 30er Jahre, deren Innovationen sich technologische Rationalisierung und gesellschaftlicher Fortschritt sowohl in einem Mehr an tatsächlicher Freizeit (neben der Arbeitszeit) wie auch in der Freisetzung nicht mehr benötigter Arbeitskräfte (also erzwungener Freizeit) zeigte. In diesem Zeitraum findet sich auch die Wurzel für die jüngste technologische und industrielle Revolution, das Computerzeitalter.

Joseph Weizenbaums abermals gut 20 Jahre nach Caillois Ausführungen geschriebenes Buch „Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Ver-

434 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 54 ff., insb. S. 57 f.

435 Jahoda, Marie / Lazarsfeld, Paul F. / Zeisel, Hans: Die Arbeitslosen von Marienthal, Frankfurt 1975, S. 83 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nunft"[436], das aus einem Aufsatz in der amerikanischen Zeitschrift „Psych" hervorgegangen war, muss heute als bedeutendes „Zwischenwerk" wiederentdeckt werden, da es aus dem Blickwinkel der 70er Jahre die Entwicklung der Computertechnik seit den 1950ern und ihre Durchdringung der amerikanischen und insgesamt westlichen Gesellschaft bis Ende der 1970er Jahre portraitiert und beeindruckend realistische Ausblicke in eine Zukunft wirft, die heute von den in dieser Zeit gelegten Grundlagen (ARPA- / Internet) oder Firmen (Apple, IBM, Microsoft etc.) dominiert wird.

Weizenbaum hat als Computerwissenschaftler nicht nur die technische Einführung von Computern in Wissenschaft und Gesellschaft erlebt, er hat eben auch das erste „psychoanalytische" Programm namens „Eliza"[437] entwickelt, dessen Textparser allerdings noch durch die technische Begrenztheit der 60er Jahre limitiert war. Es konnte also nicht wirklich die Nutzereingabe analysieren, sondern nur vorgeben, darauf intelligent zu reagieren. Die Speicher- und Verarbeitungskapazität von Rechnersystemen war noch zu gering für differenzierte Analysen und Reaktionen, wenngleich grundsätzlich gilt:

> „Die Forderung nach flexiblen und spezifischen Modellen ist ein zweischneidiges Schwert, weil eine größere Genauigkeit mit zusätzlichen konzeptionellen Schwierigkeiten bezahlt werden muß. Grobe Stereotypen sind wenig aussagekräftig (z.B. „Männer sind technisch begabt"). Werden sie dagegen realistischer bestimmt, müssen auch Inferenzregeln und Gewichtungsfaktoren spezifisch angepaßt werden, was vor allem Probleme der Vernetztheit aufwirft."[438]

Flexibilität und Differenzierung zu leisten waren die frühen Programme keineswegs in der Lage. Dennoch erfuhr gerade „Eliza" großen Zuspruch und brachte Psychoanalytiker dazu, die Zukunft ihres Fachs in der computergestützten Beratung zu sehen[439]. Turkle beschreibt anschaulich, wie sie selbst Mitte der 70er Jahre mit Weizenbaum und seinem Programm in Berührung kam und anfänglich dieses im Gegensatz zu seinem Schöpfer kaum problematisch fand:

436 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978

437 Online-Version: http://www-ai.ijs.si/eliza/eliza.html, 16.12.2012

438 Degele, Nina: Der überforderte Computer. Zur Soziologie menschlicher und künstlicher Intelligenz, Frankfurt / New York 1994, S. 102

439 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 17 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Weizenbaum was disturbed that his students were in some way duped by the program into believing – against everything they knew to be true – that they were dealing with an intelligent machine. He felt almost guilty about the deception machine he had created (...) Through the 1970s, I saw this complicity with the machine as no more threatening than wanting to improve the working of an interactive diary. As it turned out, I underestimated what these connections augured (...) Now, over four decades after Weizenbaum wrote the first version of ELIZA, artificial intelligence known as „bots" resent themselves as companions to the millions who play computer games on the Internet."[440]

Dieses Programm darf so als Urahn nicht nur der frühen Textadventures gelten, sondern vermittelte erste Ansätze von Nutzer-Medium-Interaktion und erzeugte kognitive Hingabe der Nutzer. Diese waren ja ganz offensichtlich bereit, dem Computer zu vertrauen und sich ihm zu unterwerfen. Degele erklärt dies damit, dass bei einem „natürlichen Kommunikationsstil mit dem Computer" Erwarten geweckt würden, die vom System nicht erfüllt werden könnten.

> „Diese Annahme läßt sich mit der Frage verbinden, ob die Benutzer die Arbeit am Computer in ein Schema sozialen / kommunikativen oder in ein Schema instrumentellen Handelns einordnen. Da die Software-Technologie von der Dialogmetapher durchzogen ist, entsteht eine Benutzerillusion, was in Anlehnung an Habermas als Durcheinandergeraten von Handlungsbegriffen reformuliert werden kann. (Weingarten 1988: 72). Sprache ist voll von Nuancierungen, die eine je spezifische Bedeutung implizieren. Sie bedeuten nur theoretisch das gleiche, weil jeder Ausdruck als Kompromiß zwischen Absicht und Form verstanden werden muß. Die „Höflichkeitsarbeit" (Bourdieu) 1990: 60) hat zum Ziel, der spezifisch optimalen Form möglichst nah zu kommen. Ein Nutzermodell entspräche damit einer groben Form der Höflichkeitsarbeit. Im sozialen Bereich wird der Eindruck der Wertschätzung und des Respekts vermittelt, um Kommunikation zu ermöglichen. Bei einem Expertensystem kann schon aus technischen Gründen eine solch feine Nuancierung nicht das Ziel sein – es sollte aber zumindest ein Verständnis der Domäne zeigen."[441]

440 Turkle, Sherry: Alone Together – Why we expect more from Technology and less from each other, New York 2011, S. 24

441 Degele, Nina: Der überforderte Computer. Zur Soziologie menschlicher und künstlicher Intelligenz, Frankfurt / New York 1994, S. 103

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ebenso aufschlussreich wie Weizenbaums Darstellung seiner Beschäftigung mit künstlicher Intelligenz im Rahmen seines „Eliza"-Projektes ab 1964 und die Reaktionen zuerst seiner Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter sowie kurze Zeit später vieler Vertreter der medizinischen und psychologischen Zunft darauf sind die vielen zitierten und mit Quellen belegten Aussagen von Mitgliedern des wissenschaftlichen, militärischen und politischen Komplexes der Vereinigten Staaten und der Wandlung des Bewusstsein vom Menschen und seiner Bestimmung unter dem Eindruck der modernen Technik, der aus diesen Wortmeldungen hervorgeht.

Weizenbaum zeichnet, ausgehend von den Überlegungen des britischen Mathematikers Alan Turing[442] (dessen „Turingmaschine" mit einem Universalcode von Zuständen (0 und 1, Aus und An – oder theologisch „Erlösung" und „Vernichtung") operierte, die bald auf allen späteren Entwicklungen seit den Zeiten des ersten von Konrad Zuse erbauten funktionsfähigen Großrechners Verwendung fanden) nach, wie sich binnen weniger Jahre das Bewusstsein des Menschen als Ergebnis der Schöpfung hin zu einer sich *ergebenen Schöpfung* und weiter zu einer *schöpfenden Schöpfung* wandelte.

Die Geschichte der Menschheit ist nach Weizenbaum nicht von der Maschine zu trennen, die stets als Werkzeug die biologische Existenz *unterstützte* und als Waffe *sicherte*[443], die aber auch zum Probehandeln und damit zum *Spielen* aufrief[444]. Zentral ist auch seine Beobachtung, dass jedes Werkzeug *auch* die Lebensrealität der Menschen verändere, die es *nicht* benutzten – denn obgleich nur wenige je eine Dampfmaschine bedient oder ein Flugzeug geflogen hätten, profitierten doch auch die anderen von den Möglichkeiten und Erzeugnissen dieser Entwicklungen[445], die als „Körperverlängerungen" oder „Sinnesverbesserungen" (Schaufel, Mikroskop)[446] nicht nur Geschichte rekon-

442 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 88 ff.
443 A.a.O., S. 35 f.
444 A.a.O., S. 36
445 A.a.O., S. 37
446 „Viele Maschinen sind funktionelle Erweiterungen des menschlichen Körpers, im wesentlichen Prothesen. Manche von ihnen, wie der Hebel und die Dampfschaufel, verstärken die rohe Muskelkraft (...); manche, wie das Mikroskop (...) sind Erweiterungen des menschlichen Sinnesapparates. Anderer vergrößern die natürliche Reichweite des Menschen." A.a.O., S. 38

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

struieren und die Zukunft verändern könnten, sondern auch Zeit und Bewusstsein ihren neuen Bedingungen unterwürfen[447].

Diese formten die menschliche Weiterentwicklung alleine schon durch ihre Existenz: Jede neue technische Erfindung bringt eine Vielzahl weiterer hervor (Wartung, Dienstleistung, Detailverbesserungen, Neuentwürfe etc.) und unterwirft das Leben der Menschen den Bedingungen des technischen Fortschritts durch Zyklen von Innovation und Verfall, Aufschwung und Arbeitslosigkeit, Tag- und Nachtbereitschaften[448]. In die Mittel der Kommunikation, die menschliche Sprache – mithin die „Werkzeuge" der Rekonstruktion der Welt[449] – schleichen sich technische Begriffe, Redensweisen und Termini, die nicht mehr aus sich selbst heraus oder aufgrund von traditioneller Verbundenheit erklärbar sind, sondern die Spezialwissen voraussetzen. Dieses Spezialwissen im Verein mit der modernen Technik erlaubte es den Trägern des Wissens sämtliche kommunikativen Komponenten jederzeit neu zu kombinieren und dadurch ihren Gesamtinformationsvorsprung beizubehalten oder auszubauen, während partikulare Gruppen und Milieus auf das Sonderwissen ihres Bereiches beschränkt bleiben.

Analog zur maschinellen Arbeitsweise wird zunehmend mithilfe von Symbolen operiert und kommuniziert, die ihrerseits nicht mehr erklärt werden müssen, wenn sie einmal etabliert sind. Probleme treten für das System erst dann auf, wenn aus dem vereinbarten kommunikativen Schema ausgebrochen wird – wenn in Anlehnung an technische Flussdiagramme eine Störung auftritt – das System müsste abweichende Situationen vorgesehen haben und diesen dann entsprechen können, falls die Kommunikation nicht endgültig eingestellt werden soll.

Die Adaption menschlichen Geistes auf das Medium Computer zeitigt nach Weizenbaum überraschende Erkenntnisse, die vor dem Hintergrund der eigentlich säkularisierten Postmoderne umso interessanter sind.

Einerseits folgen Computerprogramme menschlich festgelegten Regeln, denen andere Menschen sich wiederum unterwerfen müssen, wenn sie mit diesen umgehen wollen[450]. Die Nutzungsvorstellung des „Users" wird manifestiert an bereits feststehenden *Programmfeatures*, die gleichzeitig Gegenstand

447 A.a.O., S. 41
448 A.a.O., S. 54 ff.
449 A.a.O., S. 61
450 A.a.O., S. 156 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

der unter den Teilnehmern an der maschinenbetriebenen Kommunikation verabredeten Kausalitäten und Konventionen sind. Die Kommunikation ist hierbei jedoch nicht gleichgerichtet, sondern folgt einer Machthierarchie, indem die von *jemand anderem definierten Regeln* nicht hinterfragt werden können. An das Funktionsversprechen muss zunächst geglaubt werden.

Andererseits glauben die Nutzer an ihre Beherrschungsmacht, wie „Hacker" glauben, den Computer austricksen zu können. Weizenbaum erklärt dies als Missverständnis, denn letztlich ist es immer wieder das technische System, mit dem der Mensch sich misst, dessen Regeln er sich schon dann unterwirft, wenn er seine „Hackversuche" modifiziert und optimiert. Nicht der Computer arbeitet sich an dem Menschen ab sondern umgekehrt.

> „Tatsächlich erreicht die fieberhafte Erregung des zwanghaften Programmierers ihren Höhepunkt, wenn er einem äußerst widerspenstigen Fehler auf der Spur ist; wenn eigentlich alles funktionieren müßte, aber der Computer all seinen Bemühungen Hohn spricht und sich mysteriös, d.h. scheinbar unerklärlich verhält. Spätestens zu diesem Zeitpunkt zeigt sich, daß das vom Programmierer selbst geschaffene System nunmehr ein Eigenleben führt und ohne Frage seiner Kontrolle entglitten ist. Dann scheint auch die Vorstellungäußerst relevant, daß man den Computer „alles machen lassen kann". Denn unter den gegebenen Umständen ist ja das Artefakt, das sich falsch verhält, in Wirklichkeit die ureigenste Schöpfung des Programmierers. Sein Fehlverhalten kann, wie gesagt, nur eine Folge dessen sein, was der Programmierer getan hat."[451]

Konkret bedeutet dies, dass ein großer Teil der Computern zugesprochenen Kräfte und Eigendynamik (wie auch Angst, Achtung und sogar Verehrung) schlicht Projektionen eigener (Fehl-)Leistungen des Bedienpersonals sind, das sich ihnen nähert wie ein fluchender Automechaniker, der sich von „dem Ding da" herausgefordert fühlt.

Macht zu erleben aufgrund der personalisierten interaktiven Einwirkungsmöglichkeit in ein von anderen geschaffenes System erscheint auch Schlütz[452] und Grodal als bedeutendes Motiv, denn es bietet nicht nur Macht und Kontrolle über das Geschehen, es macht auch die erhöhte (und anstrengende bzw.

451 A.a.O., S. 165

452 „Die höchste Stufe einer Mensch-Maschine-Interaktivität findet man derzeit in Bildschirmspielen." Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote, München 2002, S. 38

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zeitraubende) Aufmerksamkeit gegenüber dem Spiel und ein Wechselspiel von Reaktion und Aktion nötig.

> „The emotional significance and labeling of a certain event-induced arousal are linked to the player´s own ability to cope with a given problem. It will therefore vary over time (and vary from player to player). (...) The game processes are driven by the player´s motivation for performing, and success and failure is partly attributed to the player, not the game-world. The length of the home video game relates to the player´s own motivation." [453]

Wiederum neigen auch Menschen im weltlichen Kontext zur Mystifizierung unerklärlicher Phänomene, wenn bspw. ein Computer nicht reagiert wie geplant (oder wie durchaus gemäß des technischen Verständnisses und Erwartung des Nutzers antizipiert). Ein solcher Bedienungsfehler, der eigentlich eine technische Fehlfunktion ist, führt den Nutzer zur Umgehung von weiteren Richtlinien, bis dieser das System letztlich unterwirft, oder sich geschlagen geben muss. Beides wären höchst emotionale Situationen, die von überweltlichen Empfindungen nicht weit entfernt sind.[454]

Weizenbaum erläutert beispielhaft die Weltsicht eines zwanghaften Spielers, der den Ritus des eigenen Verhaltens und die Verwendung von Talismanen beim Glücksspiel solange variiert, bis der Moment der Glückseligkeit eintritt. Ein zwanghafter Spieler findet in Ritual und Talisman immer neue Begründungen, warum sich der Erfolg *nicht* einstellt. Es sind nicht das Spiel, die Situation oder er selbst, an denen es liegt.

> „Der Spieler, der entdeckt, dass einige seiner Tricks nur donnerstags funktionieren, übernimmt diese neue „Einsicht" einfach in sein bereits bestehendes System von abergläubischen Vorstellungen und fügt so seiner Struktur tatsächlich einen Epizykel hinzu. Der Programmierer verwandelt jede neue Störung in einen Spezialfall, den man durch ein ad hoc erstellten spezielles Unterprogramm in den Griff bekommen und so in das Gesamtsystem integrieren kann. Die Möglichkeit dieser Art grenzenloser epizyklischer Erweiterungen ihrer Systeme bieten Spielern und Programmierern ein unerschöpfli-

453 Grodal, Torben: Video Games and the Pleasures of Control, in: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000, S. 202 f.

454 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 166

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> ches Reservoir von Hilfshypothesen, mit denen sich selbst die gravierendsten Schwierigkeiten wegerklären lassen."[455]

Ein ähnliches Verhalten entdeckt er in wissenschaftlichen Theorien, die aus vielerlei Gründen auch in aussichtslosen Fällen weiter aufrecht erhalten werden, um den Misserfolg doch irgendwann erklären zu können[456] und nicht eingestehen zu müssen bis hin zu der Gefahr, unkritisch an Ergebnisse eigener oder fremder Forschungen zu glauben, weil man glaubt, an sie „glauben zu müssen".[457]

Von besonderem Gewicht sind Weizenbaums Schilderungen der Reaktionen auf sein Gesprächsprogramm „Eliza", welches intelligente und nutzerorientierte Kommunikation simulieren konnte. Vor dem Hintergrund des technisches Standes der frühen 60er Jahre erscheint es heute unglaublich, dass Mitarbeiter das vertraute Einzel"gespräch" mit dem System suchten und amerikanische Psychoanalytiker die Zukunft ihrer Branche in der technikgestützten Gesprächsführung sahen.[458]

> „Personen, die genau wußten, daß sie es mit einer Maschine zu tun hatten, vergaßen diese Tatsache schnell, genau wie Theaterbesucher ihre Zweifel bald beiseite schieben und vergessen, daß die Handlung, der sie beiwohnen, nicht „wirklich" ist. Diese Illusion war besonders stark und wurde am hartnäckigsten von solchen Leuten aufrecht erhalten, die über Computer wenig oder gar nichts wußten. Es kam oft vor, daß sie um Erlaubnis baten, sich mit dem System unbeobachtet unterhalten zu dürfen, und trotz meiner Erklärungen bestanden sie nach der Unterhaltung darauf, die Maschine habe sie wirklich verstanden.
>
> Dieses Phänomen ist mit der Überzeugung vergleichbar, die sich bei vielen Personen findet, daß nämlich Wahrsager tatsächlich über eine Form tieferer Einsicht verfügen, daß sie „bestimmte Dinge wissen" usw. Dieser Glaube resultiert nicht aus einer Schlußfolgerung, die sich aus einem Abwägen bestimmter Beweismaterialien ergeben hat. Er ist eher eine Hypothese, die in den Augen derjenigen, die von ihr überzeugt sind, von den Aussagen des Wahrsagers bestätigt wird."[459]

455 A.a.O., S. 171 f.
456 A.a.O., S. 174 ff.
457 Hierzu auch aktueller: Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch, Köln 2006, S. 395 ff.
458 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 251 f.
459 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Weizenbaum benötigte zu dieser Erkenntnis jedoch nicht das Wissen des 21. Jh., sondern analysierte aus seiner Sicht des Computerwissenschaftlers, dass Nutzer wie Beobachter anscheinend allzu bereitwillig davon ausging, dass auch Menschen nach einem ähnlich simplen Aktions- / Reaktionsschema funktionierten wie Computer!

Er kritisiert den Gedanken, eine technisch entwickelte „künstliche Intelligenz" könne dem menschlichen Geist tatsächlich entsprechen und vergleicht ihn mit den Handwerkern des 17. Jh., deren ausgefeilteste Maschinen vor dem Hintergrund ihrer Zeit interessant, aber kaum in der Lage gewesen wären, „zu einem allgemeinen theoretischen Verständnis des Universums" oder zu einer „mathematischen Formalisierbarkeit" dessen beizutragen, nur weil sie funktionierten:[460]

> „Die *Hybris* der künstlichen Intelligenz läßt sich genau da festmachen, wo sie eben diese irrigen Gedanken über die Maschinen vorträgt, die sie mit Erfolg gebaut hat."[461]

Die von ihm angeführten weiteren Beispiele der selbstverständlichen Auffassung, dass man das Leben den Maschinen unterwerfen oder an diese doch zumindest anknüpfen könnte, zeigen etwa im Falle des Brain-Saucers, der als Kleinstmaschine konzipiert, gesteuert jedoch von einem dem Körper entnommenen Gehirn durch das Weltall fliegen[462] und flexibel eingesetzt werden könnte ebenso wie die Auffassung Mitte der 70er Jahre, bald gäbe es emotionale, riechende, schmeckende und denkende Roboter[463], ein hohes Maß nicht etwa an Zukunftsakzeptanz und -hoffnung, sondern ein mindestens ebenso großes Maß an Verachtung derjenigen Aspekte, die Menschsein überhaupt ausmachen: menschliche Wissenschaftler entmenschlichten bewusst das Leben, um es technischen Erfordernissen zu unterwerfen[464]. Weizenbaums Be-

460 A.a.O., S. 260

461 Ebd.

462 Aufgegriffen in der „Person" des Prof. Simon Wright in der Zeichentrickserie „Captain Future" (Toei Doga / 1978 – ZDF / 1980)

463 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 188

464 Marcuse teilte diese Befürchtung: „Diese technologische Gesellschaft ist das letzte Stadium in der Verwirklichung eines bestimmten historischen Projektes, nämlich der Erfahrung, Umformung und Organisierung der Natur als großes Beherrschungsobjekt. Mit Hilfe der Technik schafft sich dieses Projekt im wirklichen Sinne ein eigenes Universum – ein Universum des Gedankens und der Tat, der materiellen und geistigen Kultur. Während sich aber das Projekt entfaltet, verschließt sich die Welt allmählich, d.h. sie stößt Alternativen ab oder verschlingt sie – durch ih-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

fürchtung ist nicht allein vor dem Hintergrund des rasanten technischen Wandels und des Ost-West-Konflikts („Atomangst") der 1960-80er Jahre zu sehen. Reinders zitiert den Anspruch von Gestaltern virtueller Räume, dass der Körper als *„fleshy gateway to the mind"* und somit als Teil des Sendesystems zu verstehen sei.[465] Zur Illustration der im 20. Jahrhundert im Gefolge auch der technischen Weiterentwicklung an Bedeutung gewinnenden Medienwirtschaft sprechen Schanze und Schwering unter Bezug auf Kreimeier[466] von einer *„Industrialisierung der Wahrnehmung"*[467] – aus dieser ist möglicherweise tatsächlich auf die Gewöhnung an eine ebensolche mechanisierte statt emotionale wie menschlich-rationale Handlung zu schließen; Sutton-Smith bedauert die Abnahme der Anerkennung von Vielfalt und Kreativität dem menschlichen Spiel gegenüber und vermutet, dass dieses aufgrund der geforderten Rollenanpassung des Menschen durch Industriearbeit und Routine aus dem Blick geriet.[468]

Zu fragen ist aus ethischer und heutiger Sicht (Weizenbaum tut dies auch) insbesondere, ob allen Ernstes ein funktionalisiertes menschliches Gehirn in einem Kleinstraumschiff nicht nur neugierig und gut ausgebildet sein müsste, sondern wie es mit Emotionen der Einsamkeit, der Angst oder des Verlangens umginge. Wären diese zu dämpfen oder abzuschalten? Wäre das Gehirn dann überhaupt noch so leistungsfähig und neugierig? Warum unterwürfe es sich dieser Prozedur? Wohl kaum wegen des Geldes – also aus wissenschaftlichem Erkenntnisinteresse? Aus dem Interesse an möglicher Unsterblichkeit – ist diese denkbar ohne religiöse Rückbezüge? Oder *erst dann* denkbar?

---

ren totalitären Erfolg wird sie totalitär. (...) Die Produktionsverhältnisse, welche die Grundlage der Industriegesellschaft darstellen, erhalten in zunehmendem Maße eine technologische Form, und die letztere erhält in zunehmendem Maße einen politischen Inhalt." Marcuse, Herbert: Über das Ideologieproblem in der hochentwickelten Industriegesellschaft, in: Lenk, Kurt (Hrsg.): Ideologie – Ideologiekritik und Wissenssoziologie, Frankfurt / New York 1984, S. 325 f.

465 Reinders, Angela M. T.: Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace, Münster 2006, S. 81

466 Kreimeier, Klaus: Dispositiv Kino. Zur Industrialisierung der Wahrnehmung im 19. und frühen 20. Jahrhundert, in: Segeberg, Harro (Hrsg.): Die Perfektionierung des Scheins. Das Kino der Weimarer Republik im Kontext der Künste. Mediengeschichte des Films. Band 3, München 2000, S. 17 ff., zitiert in: Schanze, Helmut / Schwering, Gregor: Theorien der Neuen Medien. Kino-Radio-Fernsehen-Computer, Paderborn 2007, S. 133

467 A.a.O., S. 222

468 Sutton-Smith, Brian: Forschung und Theoriebildung im Bereich von Spiel und Sport, in: Röhrs, Hermann: Das Spiel, ein Urphänomen des Lebens, Wiesbaden 1981, S. 174

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die von Weizenbaum berichteten optimistischen Annahmen der 60er und 70er Jahre hinsichtlich künstlicher Intelligenz von Robotern, die „lernen wie Kinder" würden[469] werfen unwillkürlich die Frage auf, warum der technische und finanzielle Aufwand zur Erschaffung eines menschengleichen Wesens sogar mit den Lerneigenschaften eines Menschen gerechtfertigt sein soll, wenn dergleichen doch auf natürlichem Wege und viel kostengünstiger vorgenommen werden könne. Schon Kleinkinder können viel selbstverständlicher Hindernisse überwinden als eine hochkomplizierte und teure Maschine. Die Frage nach dem Sinn stellt sich noch heute ein – von Weizenbaum bereits damals mit der zusätzlichen Erkenntnis versehen, dass nur handeln könne „wie ein Mensch", der zuvor „von anderen Menschen behandelt" wurde[470].

Warum also sollten menschliche Probleme durch menschliche Maschinen gelöst werden können? Denkbar sind Bereiche mangelhafter moralischer Zugänge – natürlich sind Auftragsmorde durch Maschinen wie militärische Flug-Drohnen leichter durchzuführen. Sind sie dadurch moralischer? Ist ihr Zweck nicht vornehmlich, die eigentlich Verantwortlichen hinter ihnen zu verbergen – und sagt das nicht mindestens soviel über die moralischen Implikationen aus wie die Tat an sich? Sind Kriege von Robotern gegen Roboter humaner? Möglicherweise auf den ersten Blick, aber wird sich die unterlegene Seite unterlegen *zeigen* und die überlegene Seite überlegen, wenn keine „echten Menschen" zu Schaden kommen? Wird sich auf einem mechanisierten Schlachtfeld die Befriedigung einstellen, die möglicherweise für einen Friedensschluss notwendig ist? Wenn das so wäre, warum reicht es Videospielern nicht, einem Computer zuzuschauen, der gegen sich selbst Krieg spielt? Warum wollen Spieler eingreifen? Warum spielen sie am liebsten gegen andere menschliche Spieler, wenn nicht aus dem Grund des weniger gut vorhersehbaren Spielverlaufs heraus? Ein Erklärungsansatz ist: Man sucht von der Imperfektion des anderen zu profitieren, um in der eigenen Imperfektion existieren zu können.

Menschliches Menschsein ist vor diesem Hintergrund nicht davon zu lösen, dass der Mensch auch *selbst* in Probleme gerät, die *er selbst oder im Verein mit anderen bzw. nach deren Ratschlag* lösen muss. Dies schließt gute und schlechte Ratschläge, Liebe, Neid und Hass mit ein. Wie sollten Maschinen

469 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 268 und S. 276

470 A.a.O., S. 277

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

dies leisten können? Würde nicht, ist daraus zu schließen, selbst eine 100% dem Menschen identische technische Zivilisation gleichsam einrosten und vergehen, wenn sie nur *funktionierte*, aber nicht *emotionierte*?

Fortschritt kann es vor diesem Hintergrund doch offenbar nur dann geben, wenn „Sozialisation" freie Entfaltung bedeutet und somit auch die Freiheit der Ablehnung. Klare Raster und Gesetzmäßigkeiten könnten von Maschinen befolgt werden, aber dann wären sie keine Menschen – folgsame und mechanisierte Menschen wären andererseits folglich Zombiemaschinen ähnlicher als irrenden und wirrenden (aber darin *menschlichen*) Menschen – Evolution erfolgt aber nur durch Irrung und Wirrung ebenso wie Fortschritt. Ein mechanisches System ist ein statisches System und nicht fähig zur Reaktion auf Unvorhergesehenes.[471] Vertrauen, Solidarität, Freundschaft und Hoffnung entstehen aus menschlichen Urerfahrungen[472] – zu diesen Urerfahrungen gehören auch metaphysische Hoffnungen, Vorstellungen und Denkrichtungen.

2.3.9 Computer-Lernen und Wirksamkeitserwartungen im realweltlichen Kontext

Die Probleme, denen sich ein Mensch gegenüber sieht, sind nicht die einer Maschine[473]. Die Absichten einer Maschine wären niemals die eines Menschen. Bezogen auf Videospiele wird dieser philosophische Gedankengang in Fortsetzung von Weizenbaums Gedanken und die Verknüpfung sowohl mit den Auffassungen Huizingas hinsichtlich des menschlichen Spiels und Callois Ausführung zur Rolle von Regeln deutlich, wenn man sich vorstellt, ein Computer gestalte den Level eines Strategiespiels oder den eines Jump'n Run-Spiels. Der Mensch wächst an seinen Aufgaben, er will herausgefordert sein, von Scheitern bedroht werden und doch letztlich zum Siegen kommen. Caillois spricht hier von der *„Atmosphäre des Vergnügens, die man bei der Meisterung einer willkürlichen Schwierigkeit empfindet"*.[474]

471 Es sei denn, die Technologie des „Server-Gaming" wird genutzt, um aus menschlichen Reaktionsweisen selbstlernende Systeme zu erschaffen die ebensolches zukünftig böten

472 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 281

473 A.a.O., S. 295

474 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München / Wien 1958, S. 41

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Bopp analysiert die Lehr-Lern-Situation, in der der Spieler vorgegebene Inhalte und Verfahren im Spiel erlernt und um eigene Erkenntnisse anreichert (er schlägt für das durch den Spieledesigner induzierte Lernen bspw. durch „Tutorials" den Begriff „Stealth Teaching" vor – der Spieler erklimmt die Lernkurve ohne notwendig zu erkennen, dass er sich noch in der „Anlernphase" eines Spiels befindet)[475]. Höhen und Tiefen machen das aus, was der „Rhythmus eines Spiels"[476] darstellt. Bei einem Strategiespiel würde dazu gehören, dass Ressourcen endlich sind, dass der Gegner beherrschbar ist, dass sich das Spiel entlang einer „Lernkurve"[477] entfaltet. Wie sollte ein Computer all die Determinanten menschlicher Spannungsemotion berücksichtigen können? Jeder Spieler, der einmal einen Spiele-Level mit einem entsprechenden Tool gebaut hat weiß, wie schwierig es ist ihn *spielbar* und für jeden Spieler *ansprechend* zu gestalten. Der Level eines Reaktionsspiels wäre ebenso schwer von einem System zu planen. Wann ist schwer *zu schwierig*? Wann ist bunt *zu bunt*? Wann ist „hüpfen macht Spaß" *zu viel Hüpfen*?

Der Zwang zur Konformität des Users und zur systematisierten Anpassung von dessen Verhalten an das Systems hat wenig mit Kreativität gemein, er ist schlicht notwendig:

> „Ein Spiel ist ein Automat, der erst funktionieren kann, wenn die Spieler sich bereit erklären, eine Zeitlang zu Marionetten zu werden. Für den individualistischen westlichen Menschen hat vieles von dieser „Einordnung" in die Gemeinschaft den Charakter eines persönlichen Kapitulierens vor den Ansprüchen der Gruppe. Unsere Spiele helfen uns sowohl dabei, diese Art von Einordnung zu lernen als auch uns davon zu befreien. Die Ungewißheit aber des Ausgangs unserer Wettkämpfe sind eine vernünftige Entschuldigung für die mechanische Starrheit der Regeln und Methoden des Spiels."[478]

Es entspricht dann aber auch nicht der christlichen Aufforderung, das Vorhandene „zu prüfen und das Beste zu behalten"[479]. Denn die Interaktion und

475 Bopp, Matthias: Didaktische Methoden in Silent Hill 2. Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung, in: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias, Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I´m real..." Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2010, S. 75 ff. (Begriff S. 78)

476 Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, S. 123

477 Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg 2008, S. 89 f.

478 McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle, Düsseldorf / Wien 1968, S. 258 f.

479 Philipper 1:10

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zugänglichkeit für den Menschen ist stets auf die Reichweite beschränkt, die ein Spiel ihm zumisst.

Dieser letzte Bezug zur Religion findet seine Anknüpfung an die Technik, wenn Computer immer komplexer werden, so komplex, dass auch Entwickler sie nicht mehr gänzlich verstehen, wie Weizenbaum zu einer Zeit bemerkte, als der Speicherausbau sich noch im Bereich von Kilobytes bewegte und es keine komplexen Betriebssysteme und multiple an das System angeschlossene und über „Treiber" gesteuerte Zusatzgeräte gab[480]. Computer werden so von einem Werkzeug zu einem Gerät, dessen Respekt man ersucht ist sich zu verschaffen (analog zum vorzeitlichen Fluss, der von den Flößern ebenfalls als Werkzeug genutzt wurde, der aber genauso verflucht, angefleht, beschimpft und vergöttert wurde). Der Abstand zwischen Werkzeug und Mythos schrumpft – der ritualisierte Umgang und die Dekoration des technischen Computers per „Case-Modding" als „etwas Besonderes" in der Wohnung sprechen eine eigene Sprache – Nutzer bauen ihren Computer um, rüsten ihn über die technischen Grenzen hinaus auf („overclocking") und individualisieren / personalisieren damit das technische Werkzeug[481], „eignen" es sich an, nehmen es in Besitz, machen es zu etwas eigenem und persönlichen (siehe auch **Kap 3.5.2.1**).

Hinsichtlich der philosophischen und religiösen Implikationen Videospiele betreffend ist noch auf ein bekanntes Zitat des ehemaligen US-Präsidenten Ronald Reagan zu verweisen, bei dem er seiner Erwartung Ausdruck gibt, dass eine junge und mit Videospielen aufgewachsene Generation neue Perspektiven für ihre Verwendung in den Streitkräften erhält:

> „I have recently learned something quite interesting about video games. Many young people have developed incredible hand, eye, and brain coordination in playing these games. The Air Force believes these kids will be our outstanding pilots should they fly our jets."[482]

480 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 311

481 hierzu: Hepp, Andreas / Vogelsang, Waldemar: Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 107

482 Zitiert ohne Quellenangabe bei Detweiler, Craig: Halos and Avatars. Playing Games with God, Louisville / KY 2010, S. 2 – eine solche deutsche Textstelle findet sich bei Birkholz, Christian / Geisler, Eberhard: Kriegsszenarien im Computerspiel, in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen. Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Köln 1988, S. 125. Als Quelle wird hier eine Rede des amerikanischen

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Weizenbaum sagt schon einige Jahre zuvor die zunehmende – durch Technik vorangetriebene – Distanzierung von Menschen / Verursachern zu anderen Menschen / Opfern voraus:

> „Damit hat der Computer begonnen, ein Instrument zur Zerstörung von Geschichte zu werden. Denn wenn eine Gesellschaft nur jene „Daten" als legitim anerkennt, die „in standardisierter Form" vorliegen, so daß sie „einem Computer leicht eingegeben werden können", dann ist Geschichte, dann ist Erinnerung überhaupt ausgelöscht."[483]

Durch „nicht wissen können oder wollen" ließen sich zudem personalisier- und zurechenbare Verantwortung durch die Erklärung des Nichtzuständig-seins[484] und das (alternativlose!) Gehorchen aufgrund von Daten der Computersysteme erklären, die ihrerseits „systemgeneriert" keine Urheber[485] mehr kennten (und somit nicht mehr verantwortlich zugeordnet werden könnten).

> „Die Sprache, und damit auch die Vernunft, ist zu nichts anderem gemacht worden als zu einem Instrument, mit dem die Dinge und Ereignisse in der Welt beeinflußt werden können. Nichts von dem, was diese Systeme tun, hat eine immanente Bedeutung. Es gibt nur Ziele, die von Fluten diktiert werden, die unaufhaltsam sind. (...) Im Prozeß der Anpassung an diese Systeme haben wir uns, einschließlich der Admirale unter uns, nicht nur selbst entmannt (d.h. uns der Impotenz überlassen), sondern auch unsere ganze Sprache. Denn nun, da die Sprache lediglich zu einem Werkzeug unter vielen gemacht worden ist, haben alle Begriffe, Ideen und Phantasien, die von Künstlern und Schriftstellern nicht in eine computerverständliche Sprache gebracht werden können, ihre Funktion und ihre Potenz verloren."[486]

Weizenbaums Darstellungen der Überlegungen, kriegerische Konflikte schon in der Vietnam-Ära rein computerisiert führen zu lassen, die effektiver und zudem anonymer zu gestalten seien, verdeutlicht die große Gefahr, die in einer herstellbaren und aufrechtzuerhaltenden Distanz zwischen Handelnden und Aktionen stehen können, wenn der Computer als „Verfremdungseffekt" dazwischen geschaltet wird.

Präsidenten vor Studenten in Orlando / Florida angegeben, von der die Frankfurter Rundschau am 16.3.1983 berichtete

483 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 313

484 A.a.O., S. 317

485 A.a.O., S. 327 ff.

486 A.a.O., S. 327 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Statt dessen werden die einfachsten Kriterien angewandt, um Differenzen festzustellen, nach Mitteln zur Reduktion dieser Differenzen zu suchen und schließlich auf die „vorliegenden Objekte" Operatoren anzusetzen, um aus ihnen „erwünschte Objekte" zu machen. In der Tat ist es völlig vernünftig, wenn mit „Vernunft" gemeint ist, gegenüber einem „kommunistisch beherrschten" Vietnam (eindeutig ein „unerwünschtes Objekt") amerikanische Streitkräfte, Bomber vom Typ B-52, Napalm und alles andere einzusetzen, um es vermittels dieses „Operators" in ein „erwünschtes Objekt" zu transformieren, nämlich in ein Land, das den amerikanischen Interessen dient.
>
> Die Mechanisierung von Vernunft und Sprache hat Konsequenzen, die weit jenseits von denen liegen, die von den zitierten Problemlösern gesehen werden."[487]

Es sind aber nicht nur immer besser entwickelte Simulatoren, der Einsatz von Computern zunächst zur Definition gesellschaftlicher, militärischer oder anderer Standardabweichungen, später zum Entwurf einer Gegenstrategie und zur finalen tatsächlichen computerbegleiteten oder -gestützten Durchführung und Abstellung des technisiert festgestellten Missstandes oder eine Aufweichung der Grenze zwischen Kriegs- und Friedensdienst, Soldatenberuf und Kinderspiel, die zur kritischen Beschäftigung Anlass geben. Virilio arbeitet nicht nur die Technisierung menschlicher Streitfälle heraus[488], sondern verweist auch auf die (ebenfalls technikgestützte) Ästhetisierung durch Hollywood-Methoden, die für den Film Star Wars („Krieg der Sterne", 20th Century Fox, 1977) Kameratechnik nutzten, die *„zunächst für das Pilotentraining der Air Force bestimmt war."*[489]

2.3.10 Technikfolgen, Interaktivität und die Frage nach Sinn und Kontinuität

„Daten" überlagern zunehmend Emotionen und menschliche Weisheit – eigenständige Entscheidungsfindung ersetzend, nicht ergänzend. Die Gefahr verbreiteten und bereitwillig hingenommenen „Unwissens" steige hierdurch, der Mensch sehe sich einer Entmachtung durch Wissenschaft und Technik[490]

487 A.a.O., S. 329 f.

488 Virilio, Paul: Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung, Frankfurt 1998, S. 153 ff. – hier 184 ff.

489 A.a.O., S. 187

490 „Die Gefahr einer die Vernichtung der Menschheit herbeiführenden Atomkatastrophe scheint gerade diejenigen Kräfte zu schützen, die eine nie versiegende Quel-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ausgesetzt, die er beklage, aber gleichwohl weiter vorantreibe[491], obwohl sie schon vor 40 Jahren die Freiheit bedrohten, wie Ende der 1970er Jahre Weizenbaums Ausführungen bezüglich der amerikanischen Telefonüberwachungen zeigten[492] (und die in der Folge des 11. September 2001 um ein Vielfaches ausgeweitet und perfektioniert wurde). Begünstigend wirke eine „Aura der Glaubwürdigkeit" von Wissenschaft und Technik, die nicht mehr zu beweisen, begründen oder zu verteidigen sei – sie erhalte metaphysisches Gewicht, an sie müsse geglaubt werden.

Realität ist – mit Weizenbaum schließend – stets das Ergebnis bewussten menschlichen Entscheidens und Handelns – Folgen treten nicht „einfach so" und durch „anonyme Gruppen" erzeugt auf, sondern sind das Ergebnis zuvor getroffener bewusster Entscheidungen von konkreten Personen.[493]

Da diese Entscheidungsmotivationen und -strukturen jedoch nicht von den Grundbedingungen menschlicher Psychologie und den inhärenten Emotionen sowie Hoffnungen und Ängsten zu trennen ist, wird alles menschliches Streben (einerlei ob begrüßt oder abgelehnt) immer auch transzendente, metaphysische und mithin religiöse Bezüge aufweisen müssen.

Videospiele als Darstellungsebene von epischer Narration sind hier keinerlei Ausnahme, sondern eine werkzeugliche Erweiterung menschlicher Handlungs- und Vorstellungsmöglichkeiten. Hierzu gehört *ebenfalls* die Anerkenntnis, dass *realweltliche* Erfahrungen nicht denen von *Nutzern virtueller Räume* von vornherein überlegen sind – was ein Videospieler an Freude und Glück, Hass und Angst erlebt, sind ebenfalls sinnesvermittelte und -gestaltende Emotionen.

Huizinga, und nach ihm Caillois, haben überzeugend und grundlegend vermittelt, dass Menschen das entlastende und vermittelnde Spiel suchen sowie die Verfremdung der Realität durch Verkleidung und Rollenwechsel befürworten und betreiben. Kampf, Sieg, Übung, Umgang mit ungewohnten Situationen (Zufall), kreative Schaffenskraft sind positive menschliche Ei-

---

le eben dieser Gefahr darstellen." Marcuse, Herbert: Über das Ideologieproblem in der hochentwickelten Industriegesellschaft, in: Lenk, Kurt (Hrsg.): Ideologie – Ideologiekritik und Wissenssoziologie, Frankfurt / New York 1984, S. 320

491 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 347

492 A.a.O., S 353 ff.

493 A.a.O., S. 357

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

genschaften, die sich im Spiel schon bei Kindern finden lassen und welche Grundbestandteile auch jedes Videospiels sind.

In der Motivationsforschung finden sich die Grundlagen dafür zu verstehen, wie und warum Menschen spielen – und das über Monate hinweg.

Fritz[494] etwa setzt auf das Konzept des Flow[495] (siehe auch **Kap. 3.4.1**) und fragt nach den „Gefühlsangeboten" von Spielen an die Spieler und ihre „Gefühlsspektren". Computerspielen bedingt hingegen auch zur Entspannung der Auseinandersetzung mit den Leistungsanforderungen des Spiels.[496]

Das Spielerlebnis, oft begleitet von einem besonders intensiven Erleben von „Involvement"[497], wird auch als „Immersion" beschrieben[498]. Während des Flow-Zustandes, in der idealen Mitte zwischen Unter- und Überforderung, ist der Spieler besonders befriedigt und möglicherweise empfänglich für Inhalte und ihre Akzeptanz. Er verfügt hier über Zeit und Ausgeglichenheit, neue Informationen und Empfindungen adäquat seinem generellen Handlungssystem und den Optionen hinzuzufügen.

Adamowsky hat sich mit Fragen wie diesen nicht alleine im Bereich virtueller Videospiele beschäftigt, sondern befasst sich auch mit den gesellschaftlichen und kulturellen Hintergründen des Spiels[499] und stellt sich Fragen individuellen Spielerlebens[500], sowie es Formen ungezwungenen Beisammenseins (Fest, Bühne, *Party*) nachstellt. Was sucht, durchlebt und *will überhaupt* ein Individuum hier erleben? Neben dem „Cyberspace" und dessen tatsächlicher oder vermeintlicher Wirklichkeit[501] werden auch die möglichen ritualhaften und traditionellen Grundlagen beleuchtet, die heute in Rave- und Techno-Events

494 Fritz, Jürgen: Langeweile, Streß und Flow – Gefühle beim Computerspiel, in Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 207

495 Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis, Stuttgart 1985, S. 75

496 Fritz, Jürgen: Langeweile, Streß und Flow – Gefühle beim Computerspiel, in Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 209

497 Vorderer, Peter: Interactive Entertainment and Beyond, in: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000, S. 29

498 Ebd.

499 Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt 2000, S. 22 ff.

500 A.a.O., S. 45 ff.

501 A.a.O., S. 166 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nachschwingen und als deren „Zeremonienmeister" heute die Disc-Jockeys fungieren.[502]

Zentral für die Rezeption von Videospielen bzw. das Verständnis ihrer Wirkungsweise ist ist ihr zufolge nicht bloß das, *„was sich vor den Augen des Betrachters abspielt (...), sondern allein das, was sich in den Augen des Spielenden ereignet."*[503]

Interaktivität kann hier als vielschichtiges Kontinuum begriffen werden, das sich aus mehreren Dimensionen zusammensetzt: dem *Grad der Selektionsmöglichkeit*, der *Modfikationsmöglichkeiten* (von Spielinhalten), der quantitative *Größe des Selektions- und Modifikationsangebotes*, dem Grad und Umfang von *Linearität* und nicht-Linearität sowie der Zahl der verwendeten und angesprochenen *Sinneskanäle*[504] – *Interaktiv* im Sinne des *Movens,* also Antriebs / Motivation, ist also vor allem nicht die Auswahl, sondern die *Veränderung des Medieninhalts*.[505]

Dabei widerlegt das Medium „Videospiel" Caillois an einem zentralen Punkt: Wenn er sagt, dass Spiele „nicht geregelt und fiktiv" seien, sondern „entweder geregelt oder fiktiv"[506], dann bildet dies gerade nicht den „Probehandlungsraum" ab, den ein modernes Videospiel bietet.

Auch vor dem Hintergrund moralischer Fragestellungen in Bezug auf Videospiele als einem der gesellschaftlich akzeptierten Technologieträger kann die Nachricht verstanden werden, dass nun auch die menschliche DNA als Speichermedium genutzt werden kann. Die Implantation von Erfahrungen, Filmen, Bildern und Spielen (und den dazugehörigen Erlebnissen?) nicht mehr als Datenstrom auf einem Chip, wie dies die Science-Fiction vergangener Zeiten voraussagte, sondern gleich als *Erbgut* ist nahe.[507]

502 A.a.O., S. 113 ff. – hier S. 156

503 A.a.O., S. 55

504 Goertz, Lutz: Wie interaktiv sind Medien? Auf dem Weg zu einer Definition von Interaktivität, in: Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): Rundfunk und Fernsehen – Forum der Medienwissenschaft und Medienpraxis, Heft 43, Baden-Baden 1995, S. 481 ff. und S. 486 ff.

505 Jäckel, Michael: Interaktion. Soziologische Anmerkungen zu einem Begriff, in: a.a.O., S. 472

506 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München / Wien 1958, S. 15 (Hervorhebung durch SP)

507 Church, George M. / Gao, Yuan / Kosuri, Sriram: Next-Generation Digital Information Storage in DNA, in: Science, Vol. 337, S. 1628 (2012)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Erkenntnisse nicht allein über das menschliche Spiel, sondern vor allem das Bildschirmspiel, seine spezifischen Handlungsmöglichkeiten und die kognitiven Erfahrungen hieraus werden in letzter Zeit verstärkt in andere Lebensbereiche übertragen. So wird gefragt, inwiefern das Ziel und der Wesenskern von Videospielen, Menschen zu Bestleistungen zu treiben (zu immer neuen „Highscores") und ihnen Engagement und Bestleistungen im Blick auf das ständig drohende Spielende abzuringen, für andere Gesellschaftsbereiche genutzt werden kann.

Im Hinblick auf Weizenbaums These der allzu bereitwilligen Unterwerfung des Menschen unter die strenge Ablaufschematik von Maschinen scheint diese hier nicht nur bestätigt, sondern noch willkommen geheißen zu werden.

Bogost hat sich mit der Frage beschäftigt, ob und inwiefern Videospiele überzeugend wirken können und möglicherweise menschliche Handlungen beeinflussen können. Der zentrale Begriff dieses sehr wichtigen Buchs ist jener der „prozeduralen Rhetorik", die ein Spielerlebnis über die tatsächlich visualisierte Spielsituation hinaus erweitert und es tatsächlich auch nutzbar für außerspielerische Absichten macht, seien es Werbung oder militärische[508] oder politische Propaganda[509]. Ein Unterkapitel beschäftigt sich mit Moral und Glauben[510] – es werden Spiele hinsichtlich ihrer moralischen Implikationen untersucht mit einem Schwerpunkt auf christliche Spiele, die in den USA einen relativ bedeutenden Markt finden[511].

Dass Spiele das menschliche Bedürfnis nach Entspannung ebenso wie Belohnung und Aufmerksamkeit ansprechen ist eine Erkenntnis, die von McGonigal zurückgeworfen wird in die reale Welt[512]. Spieler investierten nach Beobachtung der Autorin viel Zeit in Spiele – um diese zu spielen und zuvor überhaupt erst zu erlernen[513]. Diese Kraft für den realen Alltag aufrecht zu erhalten und nutzbar zu machen steht hinter ihrem Anspruch aufzuzeigen, wie Spielmechanismen und Erfolgssysteme genutzt werden können, um Veränderungen in der Realwelt zu moderieren und zu erreichen[514]. Insbesondere

508 Bogost, Ian: Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames, Cambridge / MA 2007, S. 75 ff.
509 A.a.O., S. 101 ff.
510 A.a.O., S. 282 ff.
511 A.a.O., S. 291
512 McGonigal, Jane: Reality is broken – Why games make us better and how they can change the world, London 2011, S. 35 ff.
513 A.a.O., S. 146 ff.
514 A.a.O., S. 219 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

die sozialen Aspekte von Multiplayerspielen lassen den Menschen erahnen, dass er Teil von etwas Größerem sein kann und seine individuelle Beteiligung eben doch zählt[515] – übrigens im Gegensatz zu klassischen Spielen, wo der Spieler meistens *gegen* etwas Größeres ankämpfen musste und das Spielprinzip des einsamen Helden dominierte, während nun hingegen die gemeinsame Problemlösung möglich sei[516]. McGonigals Argumentation lässt Bezüge und Nutzungsmöglichkeiten für Religionspädagogik wie auch die Sozialpädagogik deutlich werden.

Die sich professionalisierenden *Game Studies* kranken ein wenig daran, dass bestehende Begrifflichkeiten oft synonym und international dennoch mit unterschiedlicher Tendenz verwendet werden sowie daran, dass aufgrund eines noch weithin unbestellten wissenschaftlichen Themenfeldes ständig neue Begriffe und Theoriemodelle ersonnen und existierenden beigestellt werden. Schrape, der dies anhand der Begriffe *game* und *play* aufzeigt („Spielraum" / „Game Space" / „Play Space")[517], die gleichwohl in deutschen Texten neben dem Begriff „Spiel" genutzt werden (den er für präziser hält[518]) erwirbt den Verdienst, die unterschiedlichen theoretischen Ansätze und Begriffe übersichtlich zusammenzuführen. Vor allem verweist er auf die wichtigen (in den USA begründeten) Diskurse hinsichtlich der *inneren* und äußeren Rhetorik,[519] die abseits aller Gewaltdebatten geeignet sind zu versinnbildlichen, unter welchen Umständen „intermondiale" Transfers (also Inhaltsübertragungen aus der virtuellen in die reale Welt) zustande kommen können. Hierbei setzt er sich kritisch mit gängigen Thesen der Mediensozialisaton auseinander[520] und beschreibt Bildschirmspiele als „Inhaltscontainer", deren Inhalte durch die Computerspielrhetorik zu einem neuen kohärenten Ganzen vereint werden.

Neue soziale Kontakte auf virtueller Basis sind das Thema von Turkle, die ebenfalls nach der Veränderung gesellschaftlicher Kommunikations- und auch Konfliktfähigkeit in nur wenigen Jahrzehnten fragt[521]. Veränderung nicht nur in technischer Hinsicht durch Fortschritte auf dem Gebiet der

515 A.a.O., S. 95 ff.
516 A.a.O., S. 345 ff.
517 Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012, S. 82
518 A.a.O., S. 62
519 Übersichtliche Grafik hierzu, a.a.O., S. 92
520 A.a.O., S. 313 f.
521 Turkle, Sherry: Alone Together – Why we expect more from Technology and less from each other, New York 2011, S. ix

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

künstlichen Intelligenz[522], sondern auch durch die steigenden Erwartungen von Nutzern an die *Entwicklungsfähigkeit* technischer Produkte werden thematisiert[523]. Mit der Rezeption von „Confession-Sites" (Bekenntniswebseiten bzw. -Blogs) wirft sie einen Blick auf die vermutete bzw. relative Anonymität des Internets als Psychotherapieersatz, den sich die Nutzer offensichtlich durch das *Posten* von Nachrichten und die Hoffnung auf Reaktionen anderer Nutzer erwarten[524].

Neben den Gründen, *warum* gespielt wird[525] widmet sich Stampfl dem Umstand, dass ab 1970 geborene Menschen kein Leben ohne Videospiele mehr kennen und dadurch aufwachsen mit Spielmustern, die konkrete Belohungsversprechen auf ebenso konkrete Zielerreichungsvorgaben formulieren. Wie verändern sich also Lebenshandlungen und -erwartungen? Sie verweist auf bereits etablierte Belohnungsformen mit spielerischem Charakter (bspw. „grüne" Fahrweise, die bei Toyota mit einem wachsenden Bäumchen im Display angezeigt wird)[526]. Digitale „Webpoints" / Sammelpunkte gehören hierzu, wie auch Sportwettbewerbe, bei denen eine Stadt in „Grids" aufgeteilt wird[527]. So entsteht eine „Ökonomie der Partizipation"[528], die sich auch in den Arbeitsalltag[529] fortsetzt. Das Spiel „Evoke" der Weltbank war ab 2010 das erste Massenspiel, das auf eine weltweite webbasierte Kollaboration setzte, bei dem Entwicklungsprobleme in Afrika durch die Zusammenarbeit der Webnutzer bekämpft werden sollten[530] . Ob „Gamification" oder „Pointsification" neuartige Werbe-„Buzzwords" sind oder sich hinter ihnen konkrete Auswirkungen auf gesellschaftliche Prozesse verbergen – in beiden Fällen werden Mittel des Videospiels nicht zur reinen Unterhaltung eingesetzt, sondern dazu, bestimmte Verhaltensformen zu trainieren und durch Gratifikationen zu fördern.

522 A.a.O., S. 127 ff.
523 A.a.O., S. 129 f.
524 A.a.O., S. 229 ff.
525 Stampfl, Nora: Die verspielte Gesellschaft, Hannover 2012, S. 45 ff.
526 A.a.O., S. 24
527 A.a.O., S. 75
528 A.a.O., S. 59 ff.
529 A.a.O., S. 69 ff. / S. 80
530 A.a.O., S. 105 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

2.4 Moderne Ansätze der *Game Studies*: Game Based Learning, „Gamification", „Serious Gaming" und andere

Ritterfeld, Cody und Vorderer lassen in einem umfangreichen Kompendium alle wesentlichen Schwerpunkte behandeln, die zum Verständnis und zur Entwicklung von „Serious Games" notwendig sind, also Anwendungen, die sich zur Vermittlung von Informationen oder zur Erzielung eines Lerneffekts Elementen bedienen, die aus Spielen bekannt oder für diese zuvor entwickelt wurden – und dort bspw. dafür sorgen, dass die Motivation von Nutzern aufrecht erhalten bleibt.[531] Die Bandbreite der Themen reicht von den „Fun Factors"[532], die ein Spiel überhaupt erst interessant machen, über Grundlagen des Lernens[533] und der digitalen Identitätskonstruktion[534] bis zu konkreten Einsatzmöglichkeiten nicht nur zur Unterhaltung, sondern auch in der beruflichen Ausbildung und medizinischen Therapie.[535]

Darüber hinaus greifen Spielprinzipien mitunter auch über in die Realwelt. Längst haben unterhaltsame Elemente ihren angestammten Bereich verlassen: was Nutzern Spaß macht, findet sich nicht mehr nur in TV-Serien oder Videospielen, sondern wird auf vielfältige Weise in die Realität übertragen und dort eingesetzt. Der Begriff des „Pervasive Gaming" beschreibt eine Reihe von Ansätzen und Möglichkeiten, Spielprinzipien, -regeln und -sujets in die reale Lebenswelt zu transferieren.[536] Diese Verfahren sind nicht nur witzig und spannend und wie Live-Rollenspiele geeignet, die Realwelt unterhaltsam anzureichern, sie geben auch Ausblick auf ernsthafte Nutzungsmöglichkeiten,

531 Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009

532 Wang, Hua / Shen, Cuihua / Ritterfeld, Ute: Enjoyment of Digital Games: What Makes Them „Seriously" Fun?, in: A.a.O., S 25 ff.

533 Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009, S. 65 ff.

534 Konijn, Elly A. / Bijvank, Marije Nije: Identity Construction Through Digital Game Play, in: A.a.O., S. 179 ff.

535 Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009, S. 411 ff.

536 Montola, Markus / Stenros, Jaakko / Waern, Annika (Hrsg.): Pervasive Games. Theory and Design, Burlington / MA 2009, S. 10 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

die etwa im Bereich des Tourismus Information mit Unterhaltung vereinbaren und so den Lerneffekt vertiefen.[537]

Der Hype zunächst um *Geocaching* wie jüngst um "Pokémon Go"[538], in dem virtuelle Figuren auch in der Realwelt gefunden werden müssen, zeigt das tiefsitzende Interesse daran, dass reale Leben spannender zu machen, zu eventisieren, mit fiktiven Elementen anzureichern.

Deutlich ist damit aber vor allem: Wer „Videospiel" sagt, meint eben nicht zwangsläufig „Ego-Shooter" – ansonsten würde verkannt, dass es *das* Videospiel nicht gibt, dass es *die* Spieler nicht gibt und dass vor allem Videospiele kein abgegrenztes und abgrenzbares Freizeitelement mehr darstellen. Damit ist nicht lediglich gemeint, dass Videospiele sich stets neue Realisierungsplattformen (Computer, Spielkonsolen, Mobiltelefone etc.) erschließen, sondern insbesondere, dass Spiele auch das menschliche Leben und Lernen beeinflussen („Gamification"). Dies jedoch nicht als wiederum abgrenzbare Bereiche (etwa im Rahmen klassisch als solcher verstandener und produzierter „Lernspiele"), sondern als begleitendes Grundprinzip des vernetzten und interaktiven *Daseins*, das sich vielfältig und selbstverständlich auf alle Bereiche der realen Welt erstreckt und gleichfalls konstitutiv für den Aufenthalt in virtuellen Kommunikationsräumen ist: hiermit sind klassische Spiele gemeint, die man alleine oder mit anderen spielen kann, aber auch unterhaltsame und sozial anregende Foren wie Online-Auktionen oder Tauschbörsen und auch virtuelle Lernumgebungen wie Moodle oder Ilias („Blended Learning"). Bereits der Begriff „Gamification" umschreibt die Anwendung von Spielmechanismen und -regelsystemen auf nicht-spielerische Bereiche[539] zum Zwecke der Erzeugung oder Verstärkung von Motivation oder Verbesserung und Erleichterung individueller Zugänge.

2.4.1 Game-Based-Learning – Spielen & Lernen, Lernen durch Spielen

Derartige Grenzen traditioneller begrifflicher Festlegungen aufzubrechen ist von großer Bedeutung, denn sie entsprechen einem kategorisierten Denksystem, das auf Grundlagen von Bildungsprozessen geschärft wurde, die Jahr-

537 A.a.O., S. 77 ff.
538 http://www.pokemongo.com/de-de/, 28.8.2016
539 Wolf, Mark J. P. (Hrsg.): Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming, Santa Barbara / CA 2012, S. 565

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zehnte alt sind und deren Wurzeln Jahrhunderte zurück reichen. Sie basieren auf linear verstandenen Lernvorgängen[540]. Auf Basis tradierter und meistens nicht länger hinterfragter Wissensbestände wurden bisher Fach- und Themenstrukturen vermittelt: Lernende lernten das zu Lernende *weil* sie dies zu lernen hatten. Es gab relativ fest definierte Anfangspunkte und Zielerreichungsvorgaben, die dann vermittels Prüfungen gesichert festgestellt wurden und werden. Diskursiv wurden sie hauptsächlich aufgrund des zunehmenden Wissensbestandes, aus dem begründet auszuwählen war. Aldrich behandelt das Spektrum von computerbasierter Unterhaltung mit starken Bezügen zu pädagogischen Fragen in fünf inhaltlichen Hauptteilen und erkennt in Spielumgebungen Lernfelder, die er anhand unterschiedlicher Spielgenres und technischer Umsetzungsmöglichkeiten darstellt.[541] Sehr detailliert werden Spielelemente und Verfahren portraitiert, die in Simulationen den nötigen Realismus erschaffen[542], aber dennoch den Spieler nicht aus dem Auge verlieren, der sich gegen die künstliche Intelligenz des Computers behaupten muss[543]. Sowohl bei der Erschaffung virtueller Handlungsräume[544] wie auch der Frage der pädagogischen Einbindung der das Spiel nutzenden Zielgruppe[545] wird wieder der Ansatz deutlich, Videospiele und virtuelle Welten immer auch als Lehr- und Lernpfade zu begreifen.

Diese geläufige Art kanonisierter Ausbildung unterscheidet sich grundlegend von derjenigen des handlungs- und erprobungsorientierten Lernens, wie es in vielen praktischen Bereichen wie etwa der Landwirtschaft oder auch in ruraleren Gesellschaften üblich war und ist. Dort findet sich auch die „Erzählung" als Narration von Tradition und Wertesystem. Geschichten im Kreis der Familie oder des Stammes bildeten und schärften das Bewusstsein für spezifische Werte und die sozialen „Do´s and Don´t´s".

Die traditionelle Vermittlung war jedoch interaktiv und gestattete die gemeinsame Fortschreibung wie auch die Adaption und Inklusion neuer Inhalte – die „Geschichte" wurde in Übereinstimmung mit der Mehrheit der Beteiligten und vor allem der Autoritäten verändert und zukunftsfähig gemacht.

540 Aldrich, Clark: The Complete Guide to Simulations and Serious Games. How the Most Valuable Content Will Be Created in the Age Beyong Gutenberg to Google, Sanf Francisco / CA 2009, S. 243 f.
541 A.a.O., S. 13 ff.
542 A.a.O., S. 52 ff.
543 A.a.O., S. 171 ff.
544 A.a.O., 241 ff.
545 A.a.O., S. 421 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die zunehmende Größe von sozialen Gruppen bedingte eine größere Verbindlichkeit von Regeln und ihren historischen Begründungen wie religiöser Untermauerung. Gleichzeitig wurden Schriften notwendig, die diese wie auch wirtschaftliche Umstände und Daten fixierten und damit einer *verschriftlichten Narration* eine bis heute andauernde übergroße Relevanz zumaßen. Große Gesellschaften waren nicht mehr durch reines Hörensagen zu verwalten, zu beherrschen und zu kontrollieren – aber auch nicht mehr zu unterhalten.

Auch Unterhaltungserzählungen und -medien bedienten sich der linearen Narration und der schriftlichen Fixierung und prägen so bis heute das Verständnis von ihnen.

Aus der gemeinsam vereinbarten Bildung am Lagerfeuer[546] und am „Bildschirm" der Höhlenwände[547] wurden ebenso kodifizierte Rechtsvorschriften wie auch Inszenierungen des klassischen antiken Dramas.

Mit der Frage, *wie* neue Technologien Text an sich und das Textverständnis von Lesenden prägten setzte sich früh Aarseth auseinander und formte den Begriff des „Cybertext", der noch heute in der *Game Studies*-Literatur häufig verwendet wird. Aarseth erläutert Typologien textlicher Kommunikation[548], stellt die Frage nach dem Einfluss der (in Echtzeit rezipierenden) Leser[549] und bringt auch die wichtige Diskussion um Reglementierungen von Nutzern und der „Demokratie im Netz" in Bewegung[550]. Im Hinblick auf Videospiele spürt er den Möglichkeiten von Text im Spiel nach und erläutert diese anhand früher Abenteuerspiele.[551]

Gerade die unterschiedliche Bewertung von „Text" und „(Bewegt-) Bild" lässt auch die Lagerbildung im Feld der Diskursteilnehmer sichtbar werden, die sich auch auf den Bereich multimedialen Lernens erstreckt und die Pädagogik insgesamt betrifft, welche zwischen der Tradition linearen Lernens und flexiblerer Partizipationsformen schwankt.

546 Zichermann, Gabe / Cunningham, Christopher: Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps., Sebastopol / CA 2011, S. xxix
547 Siehe Kap. 5.3
548 Aarseth, Espen J: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore 1997, S. 58 ff.
549 A.a.O., S. 142 ff.
550 A.a.O., S. 162 ff.
551 A.a.O., S. 97 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die sich entwickelnden Videospielmärkte, Spielergemeinschaften und -zielgruppen riefen nun seit ihren Anfängen Irritationen bei vornehmlich nicht-spielenden Gesellschaftsmitgliedern hervor, die als Pädagogen und Verleger zwar handeln wollten und auch mussten, aber lange Schwierigkeiten hatten, die wesentlichen Grundfunktionen und Vermittlungsbedingungen des Mediums zu verstehen. So entsprach produzierte Lernsoftware zwar dem Selbstverständnis von Pädagogen, indem sie bewusst bestimmte Sujets und Aktionsmuster (wie Gewalt) *nicht* bediente, erschien in den Augen der eigentlich anzusprechenden Zielgruppe aber als wenig attraktiv.[552] Nur wenige Spielserien konnten sich langfristig etablieren, wie die „Number / Math-Muncher"-Serie, die seit 1980 in immer wieder modernisierten, aber im Kern identischen Versionen verkauft wird[553] oder die Serien von Lernspielen mit mehr Videospiel-Ästhetik „Rayman" (UBI-Soft) und „Addy" (Vivendi Universal). Auch diese tragen zur „Binarisierung" (Yannuzzi / Behrenshausen) des täglichen Lebens bei.

Diese verstandesmäßige Trennung zwischen Pädagogik und der Gestattung des Existenzrechts von Spiel als Kulturform findet sich bis in die jüngste Zeit in Betrachtungen über die Implementation von Videospielen etwa in den Schulunterricht oder die Jugendarbeit. Hierbei wird häufig verkannt, dass unterhaltsame und aus Spielen bekannte Elemente es sind, die Motivation, Überraschung, Spannung und anderes erzeugen, was erst die Motivation von Anwendern erhöht und nicht zuletzt für Anfänger die Zugangsschwellen senkt (hier sei die Büroklammer „Karl Klammer"[554] erwähnt, die Microsoft 1996 einführte):

> „Game elements can do a lot of good in serious games or educational simulations, driving engagement and making boring material much more tolerable. They can build goodwill, which is often then transferred to the content itself. They can lower tension (so using a game show Sim for assessment might actually be more accurate than using

552 Die grundlegenden Bedingungen und Schwierigkeiten bei der Implementation von Lerninhalten in Software, die gleichzeitig unterhaltsam und motivierend bleiben soll wird überschaubar beschrieben in: Malo, Steffen / Diener, Holger / Hambach, Sybille: Spielend lernen in Alltag und Beruf, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009, S. 19 ff.

553 Yannuzzi, Thomas J. / Behrenshausen, Bryan G.: Serious Games for Transformative Learning: A Communication Perspective on the Radical Binarisation of Everyday Life, in: Eck, Richard van (Hrsg.): Interdisciplinary Models and Tools for Serious Games: Emerging Concepts and Future Directions, Hershey / PA 2010, S. 89 f.

554 http://www.kulturwest.de/design/detailseite/artikel/das-ding-im-alltag/, 17.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> a written test). In fact, the genres of frame games and mini games are the results of almost pure examples of game elements, although any Sim genre uses some game elements. (...) Having too few game elements results in a boring, dry experience, and having too many game elements creates something that is silly and distracting."[555]

Häufig ist ein gewisses Misstrauen bei kritischen Betrachtern festzustellen, welches dem Medium entgegengebracht wird.

Vorderer und Bryant haben neben Fragen zur Darstellung und Rezeption von Gewalt durch und in Videospielen in einem Sammelband eine Reihe von Fragen nach Entwicklungs- und Lernprozessen bei erwachsenen Spielern[556] sowie kulturellem Lernen und Identifikationsprozessen mit den von Spielern erzeugten künstlichen Avatar-personifikationen[557] aufgeworfen. Von besonderem Interesse erscheinen dort die evolutionspsychologischen Ausführungen hinsichtlich der Bedeutung des Spiels, welches sich als Handlungs- und Lernmuster auch auf Unterhaltungsmedien erstreckt[558] sowie der Rolle und genrespezifischen Nutzung von Musik und Soundeffekten in Spielen[559] und insbesondere auch der expliziten Bedeutung von *Negative Content Patterns* in Videospielen (Gewalt, Sexualität, *Bad Language*)[560] unter Aufzählung internationaler Studien zu diesen Themen.

2.4.2 Spielen als Kommunikationsprozess

Quandt, Wimmer und Wolling versammeln eine größere thematische Bandbreite in der Platzierung verschiedener Einzelstudien. Die Vielfalt an Einzelarbeiten mit Bezügen sowohl in die Nutzungsanalyse von Videospielen durch unterschiedliche Spielertypen, die auch einen Blick auf ältere Spieler[561] werfen,

555 Aldrich, Clark: The Complete Guide to Simulations and Serious Games. How the Most Valuable Content Will Be Created in the Age Beyong Gutenberg to Google, San Francisco / CA 2009, S. 258

556 Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Hrsg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences, Mahwah / NJ 2006, S. 415 ff.

557 A.a.O., S. 307 ff.

558 A.a.O., S. 101 ff.

559 A.a.O., S. 241 ff.

560 A.a.O., S. 57 ff.

561 Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 113 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sowie dem Medium in seiner Eigenschaft als Kommunikationsmittel[562] wie auch schlichter Unterhaltung[563] erlaubt einen breiten Zugang in die Thematik. Besonders aufschlussreich sind neben Betrachtungen zu gängigen Spieltypen wie *Shootern*[564] oder *Multiplayer-Online*-Rollenspielen[565] die sonst häufig seltener berücksichtigten Sportspiele[566] und besonders alternative Formen unterhaltsamer Computer- und Videospielenutzung wie dem *Modding*[567] (bei dem Spieler das Aussehen von Grafiken / Texturen verändern und kreativ auch als Nicht-Entwickler bis hin zu dem Auswechseln von Figuren und Objekten tätig werden) oder *Multi-User-Domains*, eine dem klassischen Textadventure vergleichbare Spielart des Rollen- und Abenteuerspiels vollkommen ohne Grafik oder Soundeffekte[568].

Multiplayerspiele waren außerdem stets auch internationale Spiele und so ihrer Zeit und anderen gesellschaftlichen Bereichen voraus. Ein Blick in bekannte und traditionsreiche Spieler-Foren wie *www.spieleforum.de* zeigt schnell, dass dort abseits des Spielgeschehens auch Lerneffekte diskutiert werden und bei aller nationalen und kulturellen Diversität im Großen und Ganzen grundlegende Regeln mitmenschlichen und sozial verträglichen Umgangs eingehalten werden.

Videospiele haben so, ohne bewusst und aktiv Sinnfragen stellen und beantworten zu können, durch ihr grundlegendes Prinzip der Nutzeraktivierung das lineare Lernen schon erschüttert, als die Welt noch nicht so komplex vernetzt und interaktiv war wie heute. Durch die Einbindung des Spielers und die spielerische Befähigung etwa zu ökonomischem Denken im Rahmen der frühen Wirtschaftssimulationen und durch die Reaktion des Spiels auf Aktionen des Spielers (die wiederum neue Reaktionen desselben hervorriefen) wurde eine Spielergeneration in die Lage versetzt, Lernen und Handeln als vernetztes, interaktives und durch die Erprobung von Alltagsprozessen pädagogisches und didaktisches Kommunikationsgeschehen aufzufassen. *Spielen* ist ohne Lernen und Kommunikation über das Spiel und die Lerninhalte bzw. Bewältigungsstrategien nicht denkbar.

562 A.a.O., S. 25 ff.
563 A.a.O., S. 41 ff.
564 A.a.O., S. 241 ff.
565 A.a.O., S. 297 ff.
566 A.a.O., S. 263 ff.
567 A.a.O., S. 193 ff.
568 A.a.O., S. 313 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Jede Spielergeneration spielt vernetzter und interaktiver als die vorhergehende und fragt so unwidersprochen nach der Anpassungsfähigkeit auch von Pädagogik und Lerntheorien. „Videospiele" als Gattungsbegriff – und besonders die hier weiter ausgeführten Ansätze von „*Gamification*" und „*Serious Games*" – beenden aktuell endgültig die Ära des nicht-kommunikativen linearen Lernens in einer komplexen und interaktiven Welt.[569] Zu beachten ist, dass auch hier die Definitionen noch nicht vollends festgelegt sind, wann genau ein Spiel aufhört schlichtes Unterhaltungserleben zu sein und wodurch es „mehr" wird:

> „(...) there has been no single definition of serious games. A key question, what the concept itself means, has stayed unsolved though most have agreed on a definition that serious games are games or game-like interactive systems developed with game-technology and design principles for a primary purpose other than pure entertainment."[570]

2.4.3 Serious Games

Ritterfeld und Ratan identifizieren die „driving forces", die Spiele *ernsthaft (serious)* und nicht rein *unterhaltend (entertaining)* gestalten in die Kategorien: „*academic education, social change, occupation, health, military, and marketing*".[571]

Es handelt sich demnach um Softwareprogramme mit Spielelementen oder entwickelt auf Basis von Spielen, die einen anderen Zweck verfolgen als reine Unterhaltung. Eine spielgestützte Simulation für angehende Feuerwehrleute wäre demnach ein „ernsthaftes Spiel", der ernsthafte Versuch einen neuen Highscore in Pac-Man aufzustellen macht daraus jedoch keinesfalls ein „Serious Game".

Spiele liefern neues Wissen und die für bestimmte Fähigkeiten notwendigen Sachverhalte „just in time" – dann, wenn sie gebraucht werden. Spieler lernen *im Moment für diesen Moment*, während das klassische Lernen einen Wissensschatz für eine breitestmögliche Anwendungsperspektive vorhält und vermit-

569 Zichermann, Gabe / Cunningham, Christopher: Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps., Sebastopol / CA 2011, S. xxi

570 Kankaanranta, Marja / Neittaanmäki, Pekka: Preface, in: Dies. (Hrsg.): Design and Use of Serious Games, Dordrecht 2009, S. V

571 Ritterfeld, Ute / Ratan, Rabindra: Classifying Serious Games, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009, S. 10 ff., hier S. 14

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

telt. Dies beinhaltet, dass vieles davon möglicherweise niemals benutzt wird und so in Vergessenheit gerät. Natürlich sind den Apologeten des Lernens durch „Serious Gaming" wie Zichermann[572] u.a. auch die Anknüpfungsmöglichkeiten ins Gedächtnis zu rufen, die durch Wissen generell erzeugt werden, selbst wenn es als solches nicht benötigt wird, aber dennoch ein grundlegendes Verständnis für benachbarte Themen vermittelt oder Inspirationen erzeugt. Auch anfänglich für sinnlos gehaltenes Lernen führt dennoch zum *Lernen* und verhilft zu Information und inspiriert neue Erkenntnisse.

Videospiele sind als Medien vor allem dort sinnvoll einzusetzen, wo sie Fähigkeiten vermitteln, die über das reine Faktenwissen hinausgehen. Flugsimulatoren oder auch Medizinanwendungen werden praktisches Lernen in der Realität nicht ersetzen können, vermögen dieses jedoch weitestgehend vorzubereiten. Moralische oder kulturelle Standards sind schwer allein durch einen Lehrtext zu vermitteln, können in fiktionalen und mit Beispielsituationen angereicherten Texten aber vertieft und in Videospielen anschaulich werden, wenn der Spieler die Folgen einer Entscheidung (er-) tragen muss. Auch ein Spielerlebnis wird dann real empfindbar. Dies gilt zusätzlich für destruktives Videospielen. Auch das bewusste Spielen gegen alle Regeln vermittelt trotzdem einen Lerneffekt: Irgendwann hat man alles gesehen und die gleiche Langeweile wie zuvor stellt sich ein oder es wird deutlich, dass das Spiel auf diese Weise nicht zu gewinnen ist. Destruktion wird dekonstruier- und als „Leerhandlung" durchschaubar. Videospielen erlaubt so zwar freies gemeinsames Handeln, ersetzt aber nicht Denken und Empfinden der Spieler.

Wirtschaftssimulationen erlauben hier die Anwendungen von Lehrbuchwissen und schulen außerdem das Erkennen und Ausnutzen ökonomischer Zusammenhänge – die Abhängigkeit des Erfolgs durch motivierte Mitarbeiter kann so allerdings nicht vermittelt werden.[573] Auch hier werden die Möglichkeiten vernetzten interaktiven Spiels deutlich, das genau jene Aspekte durchaus technisch realisieren kann. Lehrbuchwissen, lineares Wissen, würde so nicht ersetzt, aber durch realitätsnahe Erfahrungen ergänzt, die überdies dem Nutzer ein Grundgefühl der Sicherheit vermitteln, sich im Handlungsfeld bewegen zu können.

572 Zichermann, Gabe / Cunningham, Christopher: Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps., Sebastopol / CA 2011, S. xxx

573 Hierzu mit einer sehr anschaulichen Grafik: Aldrich, Clark: The Complete Guide to Simulations and Serious Games. How the Most Valuable Content Will Be Created in the Age Beyong Gutenberg to Google, Sanf Francisco / CA 2009, S. 231 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Unternehmenssimulation „Learn2Work" setzt genau hier an und bietet eine optisch ansprechende Spielumgebung mit einer grafischen Ansicht auf eine Bürowelt aus der Vogelperspektive. Das Spiel gibt es in drei zielgruppenspezifischen Versionen, die die operativen, ökonomischen und sozialen Vorgänge in einer Firma „von der Produktion, über den Vertrieb bis zum Marketing" aus der Sicht des Unternehmers darstellen:

> „So können bereits Auszubildende spielerisch aus der „Froschperspektive" (Wie steuere ich meine Maschine?) in die „Vogelperspektive" versetzt werden (Wie funktioniert das Unternehmen?)"[574]

Eine Besonderheit dieses Spiels gegenüber vielen kommerziellen Wirtschaftssimulationen liegt zusätzlich in der Implementierung sozialer Komponenten, die nicht nur die Kundenzufriedenheit abbilden (mit den ökonomischen Folgen), sondern auch den Frustrationsgrad von Mitarbeitern berücksichtigen.

Aus dem gemeinsamen Spiel und der vernetzten Beschäftigung mit einem übergeordneten Thema können wichtige Fähigkeiten wie Hilfsbereitschaft, Durchhaltevermögen und Entscheidungskraft geschult werden, die in klassischen Lehrplänen als Werte nur schwer vermittelbar sind[575]; so wie jene für Ökonomen wichtig sind, sind auch Empathie und Liebe sowie Zugewandtheit für Geistliche wichtig, aber ebenfalls kaum didaktisch zu vermitteln.

Diese Qualitäten wiederum sind es, die in heiligen Schriften vermittelt werden, dort anschaulich gemacht durch beispielhafte Menschen und Situationen. Lässt man den Vorwurf der fehlenden Wissenschaftlichkeit außer Acht, sind heilige Schriften Lehrbücher menschlichen Verhaltens und als solche von nachhaltiger Relevanz für reale wie auch virtuelle Welten!

Dort geht es zwar nicht um Wissenschaftlichkeit, aber ebenso kann die reine Wissenschaft vom ökonomischen Handeln nur dann profitmaximierend eingesetzt werden kann, wenn sie den Menschen nicht unberücksichtigt lässt. Virtualität und „Serious Games" können hier eine verbindende Plattform darstellen. Dies nicht in Gestalt *klassischer Games*, einem traditionellen Muster folgend, sondern erheblich weiter angepasst an die Spielenden und ihre In-

574 Becker, Till: Kompetenzerwerb mit „Serious Games". Praxiserfahrung und Perspektiven, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009, S. 165

575 Schachtner berichtet hierüber auch bei Spieleentwicklern selbst: Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt 1993, S. 94 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

teressen und Fähigkeiten, so dass nicht jeder Spieler das gleiche Spiel spielt und erlebt, sondern unterschiedlich gewichteten *Content*, den das Spiel gemäß der erkennbaren Vorlieben des Spielers zur Verfügung stellt. So wie Buchversender Amazon bei jedem Besuch des Online-Portals auf Basis vergangener Käufe des Nutzers diesem neue Vorschläge unterbreitet, wird ein *Serious Game* der Zukunft bspw. die wirtschaftliche Kompetenz von Nutzern über die vergangenen Reaktionen und Erfolge eines Spielers erkennen können und das Missionsdesign entsprechend gestalten oder die Aufgaben variieren (siehe **Kap. 3.5.2.3**). Warum sollten auch zukünftig alle Spieler der gleichen Aufgabe folgen?

Kritisch muss aus politikwissenschaftlicher Sicht auf die systemerhaltende Tendenz linearen Lernens hingewiesen werden. Nicht nur machten wachsende Gesellschaften die Schriftform als Kommunikationsgrundlage und die Etablierung von Lernstrukturen und -inhalten notwendig, sie dienten auch der Festigung von Herrschaftsstrukturen, die durch ihre Hoheit über das Wort bestimmte Lesarten fundierten und festschrieben (bis heute hinsichtlich etwa historischer oder auch infrastruktureller Themen nachweisbar). Sie, ebenso wie und oft im Verein mit Religionen, förderten Inhalte, während sie andere verboten. Die Verkünder alternativer oder Apologeten *interaktiv aushandelbarer Wahrheiten* (wie Jesus von Nazareth) waren und sind eine Gefahr für die Hüter der Linearität, denn diese ist kontrollierbar und veränderbar.

Beeinflussbare Information, die aktiv / interaktiv verfügbar ist und sich der Diskussion aussetzen muss, ist dies nicht und entzieht sich jeder Normierung. Sie selbst wie auch ihre Vertreter müssen daher als entschiedene Gegner linearer Information erkannt und markiert werden, wie sich an der administrativen Rezeption der Arbeit von WikiLeaks zeigt.[576]

Offene Videospielwelten stellen daher, obwohl noch nicht in letzter Konsequenz realisiert, bereits jetzt eine Gefahr für die Garanten linearer Orientierung dar und jene werden, wie an anderen historischen Medien auch zu sehen, nach einer Welle der technologischen Entwicklung und Offenheit (gewollt oder mangels von Begrenzungskapazitäten unbewollt) diese umgehend wieder einschränken – denn sie öffnen ja nicht nur den Diskurs, sie erlauben auch das Einfühlen in und somit Hinterfragen der Rolle von Linearitätsgaranten.

576 http://www.zeit.de/digital/internet/2013-04/julian-assange-interview-kryptografie, 17.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Der Begriff des „Serious Gaming" erscheint so weniger als neues Genre als vielmehr als Entwicklungsschritt und Bewegung des Mediums „Videospiel" in das reale Leben hinein – man könnte auch von „Veralltäglichung" sprechen, wenn nicht der Begriff des „Gamification" eben jenen Vorgang ebenfalls umschriebe – was aber gleichsam den Hintergrund des hier Gesagten neu unterstreicht. *Serious Games* sind keine neue Klasse von „Simulationen", sondern der Einfluss von Spielmechanismen auf das Denken und Lernen.

2.4.4 Gamification

Der Begriff der *Gamification* seinerseits umschreibt denselben Einfluss auf alltägliche Vorgänge.[577] Spielmechanismen haben auch längst das reale Leben erreicht. Dies nicht nur als Träger fremdinduzierter Inhalte (Product Placement[578]), dezidierte Werbespiele oder Begleitung von Online-Gewinnspielen mit einer klaren Werbebotschaft, die als solche zwar von den Konsumenten erkannt, aber gleichwohl bisweilen als das Spielerleben unterstützend wahrgenommen wird[579], sondern durchaus manifest realweltlich.

Stampfl[580] nennt das Beispiel der Vielfliegerprogramme, die einlösbare Punkte verteilen und deren Wunschobjekte aus einem bunten Katalog auszuwählen sind, Zichermann verweist auf das Programm Nike+ für Mobiltelefone, das gelaufene Kilometer protokolliert und mit einer virtuellen Gemeinde die Ergebnisse sowie beliebte (von Nutzern bewertet) Laufstrecken teilt; auch Nike-Produkte sind stets werbewirksam präsent.[581]

Der Kreis schließt sich bei Bonuspunkten, die zwar die alten Vorbilder der Rabattmarken aus der Vor-Internet- (und Farbfernseh-) Ära aufgreifen,

577 Einführend und mit Schwerpunktsetzung auf den Bildungsbereich: Piasecki, Stefan: Education, "Pointsification", Empowerment? A critical view on the use of gamification in educational contexts. In Ebner, Martin / Sad, Nihad (Hrsg.): Handbook of Research on Digital Tools for Seamless Learning, Hershey / PA 2016 (peer reviewed, in print)

578 Grabowiecki, Andreas von / Halff, Gregor: Product Placement in Computerspielen. Chancen und Entwicklungen, Saarbrücken 2007, S. 54 ff.

579 Dörr, Dieter / Klimmt, Christoph / Daschmann, Gregor (Hrsg.): Werbung in Computerspielen. Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz, Düsseldorf 2011, S. 147

580 Stampfl, Nora: Die verspielte Gesellschaft, Hannover 2012, S. 72 ff.

581 Zichermann, Gabe / Cunningham, Christopher: Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps., Sebastopol / CA 2011, S. 96 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

aber heute eben das auch durch Videospiele vermittelte Bonus-Zusatz-Gewinn-und-mehr-Möglichkeiten-haben-Gefühl bedienen. Solche Bonussysteme finden sich bspw. im ÖPNV oder Tourismus. Sie sind jedoch Teil eines sehr viel komplexeren Systems, das einen klaren Bildungs- oder Erziehungscharakter aufweist. Während im ÖPNV mit Gutschriften Stoßzeiten entzerrt (Travel Smart Rewards-System in Singapur[582]) oder alternative Verkehrssysteme (U-Bahnen, Busse, Fahrräder) spielerisch vorgestellt und ihre Nutzung empfohlen wird, wobei gefahrene Strecken aufgezeichnet und visualisiert werden und Vielnutzer von bestimmten Haltestellen sogar zu deren „Mayor" ernannt werden (Chromaroma-System der Londoner Oystercard[583]), liegt etwa das Hauptprinzip von Systemen wie „Foursquare" darin, auf einer Umgebungskarte Sehenswürdigkeiten und andere Orte wie Lokale und Restaurant anzuzeigen, aber soziale Netzwerksfunktionen dementsprechend zu nutzen, dass von Nutzern verfasste Empfehlungen noch auf dem Weg dorthin angezeigt und gelesen werden können – dieses Verfahren der Anreicherung realer Eindrücke mit virtuell verfügbaren Informationen wird auch als „Augmented Reality" bezeichnet. Die Firma Bayer vertreibt mit „Didget" ein Gerät, welches das regelmäßige Messen des Blutzuckers unterhaltsam gestaltet und Motivation durch das Freischalten von Zusatzspielen und Bonuselementen erzeugt.[584]

Spiele kommen dadurch zurück von der Peripherie des Lebens als Freizeitbeschäftigung *neben oder nach* den wichtigen Tätigkeiten[585] in das Zentrum des Alltags, indem ihre Mechanismen außerhalb abgegrenzter Spielumgebungen auftauchen und ihre Daten mit sozialen Netzwerken verbinden.

Rössler, Scherer und Schlütz widmen sich in einem großen Überblick über die verschiedenen Formen des menschlichen Spiels als Handlungen mit medialem Bezug von Quizshows[586] bis hin zu Sportübertragungen[587] dem Wesen der Spiele und ihrer Erfolgsfaktoren[588]. Videospiele nehmen nur eine Nische am Ende ihres Buches ein[589] – allerdings sind die Konstanten des Spiels von Kon-

582 https://www.travelsmartrewards.sg, 16.9.2014
583 http://www.chromaroma.com, 16.9.2014
584 https://www.bayerdiabetes.ca/en/products/didget-meter.php, 16.9.2014
585 Zichermann, Gabe / Cunningham, Christopher: Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps., Sebastopol / CA 2011, S. iii
586 Rössler, Patrick / Scherer, Helmut / Schlütz, Daniela (Hrsg.): Nutzung von Medienspielen – Spiele der Mediennutzer, München 2004, S. 107 ff.
587 A.a.O., S. 57 ff.
588 A.a.O., S. 9 / S. 41 ff.
589 A.a.O., S. 135 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

kurrenz und Kampf, die einmal auf anderen medialen Plattformen als nur den Computer- und Videospielen verarbeitet werden, interessant und bieten neue Ansichten, die auch durch übertragbare Aussagen zur Wirkungsforschung auf das eigentliche Forschungsinteresse der Videospiele zurückwirken.

Bezugnehmend auf die zu Beginn ausgeführten historischen und ruralen Lebensbedingungen könnte anerkannt werden, dass das Spiel in seiner modernen technischen Form nun wiederkehrt zur traditionellen Lernumgebung des anschaulichen und kommunikativen Lernens – wie es in der Stammesgesellschaft üblich war, nun eben erweitert auf die *digitale Stammesgesellschaft* wie sie sich in sozialen Netzwerken organisiert. Videospiele sind nicht mehr separierbar vom *Ernst des Lebens* und sie sind auch nicht mehr begrenzt auf nur wenige um ein tatsächliches Spielbrett versammelte Mitspieler.

Gamification als Prozess mag sich aus Spielen über den Umweg der Werbespiele abgespalten haben – im Vordergrund stand dort die Frage, wie man neue Zielgruppen *erschließt*. Daraus hat sich mittlerweile mit den Mitteln der Videospiele (*Immersion* – siehe **Kap. 3.4**) ein Ringen um die *Gewinnung* von Zielgruppen entwickelt, die nicht mehr durch Werbung überredet, sondern überzeugt und gewonnen werden sollen; Lerneffekte in enger Verbindung auch mit Spannungs- und Spaßmomenten: Zichermann[590] nennt als besonders prägnantes Beispiel die 2011 in Stockholm eingeführte „Speed Camera Lottery"[591]. Mit dieser werden die Strafgelder der zu schnell Gefahrenen verlost auf diejenigen, die die Geschwindigkeitsbegrenzung nicht überschritten haben. Mittlerweile ist Gamification ein Teil der Alltagskultur und findet sich in automobilen Bordcomputern, Mobiltelefonen etc.

Es ist unschwer vorzustellen, wie sich Prinzipien des „serious gaming" mit denen der „Gamification" mischen und ein Autofahrer auf den Spritverbrauch des aktuellen Fahrzeugs auf einer Strecke hingewiesen wird, die er bereits in einem Videospiel befahren hat.

In Erinnerung zu rufen ist nochmals das Prinzip des „Pervasive Gaming" – hier werden Spielprinzipien, -regeln und -sujets in die reale Lebenswelt transferiert. Spieler kommunizieren mittels Medien und treffen sich nicht rein auf-

590 Zichermann, Gabe / Cunningham, Christopher: Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps., Sebastopol / CA 2011, S. 16 f.

591 http://principlesofmanagement.org/blog/2012/11/04/speed-camera-lottery-hastighetslotteriet/, 17.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

grund eines Anlasses wie bei einem *FlashMob*, sondern sind Teil des Spiels auf dem Weg zur Arbeit, auf dem Spaziergang etc.[592]

Der Verweis auf den noch jungen Forschungsbereich des *Serious Gaming* innerhalb der *Game Studies*, zu dem auch Bogosts Untersuchungen zu „Persuasive Games" – also Spielen mit Überzeugungsabsicht – grundsätzlich gehören, erlaubt einen vollständigeren Blick auf das Medium Videospiel und seine gesellschaftlichen Implikationen als die Beschäftigung mit Debatten der Vergangenheit. Deren Erkenntnisse sind keinesfalls wertlos, müssen aber im Kontext auch der technischen Spieleentwicklung verstanden werden. Auch jüngere Publikationen zu Werbespielen bspw. betrachten sie als mediales Phänomen, als Produkt. Stets ist aber auch nach dem Nutzer, seinen Erwartungen und dem zu fragen, was er oder sie in das Spiel einbringt, wie auch die Rolle der Entwickler und Designer zu hinterfragen ist: Was tun sie und warum tun sie, was sie tun?

2.4.5 Wer spielt?

Hinsichtlich von Spielerpersönlichkeiten nehmen Raessens und Goldstein perspektivische Betrachtungen vergangener, gegenwärtiger und sich zukünftig abzeichnender Fragestellungen aus einer internationalen Sichtweise vor und erörtern Fragen der unterschiedlichen Geschlechterrollen in Videospielen[593] und des *Gendered Gaming*[594] ebenso wie den Nutzen von Videospielen in unterschiedlichen therapeutischen Feldern wie der Psychotherapie, Schmerzbehandlung und Lernbehinderung[595]. Storytelling[596] und Narration in Relation zur Herstellung fiktionaler Stoffe für Film und Videospiel[597] werden ergänzt durch Betrachtungen hinsichtlich der Bedeutung künstlicher Intelligenz in Videospielen[598]. Mit der Suche nach rassischen Stereotypen wird weiterhin erneut ein eher selten aufgegriffenes Thema besprochen[599].

592 Hierzu: Montola, Markus / Stenros, Jaakko / Waern, Annika (Hrsg.): Pervasive Games. Theory and Design, Burlington / MA 2009
593 Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies, Cambridge / MA 2005, S. 283 ff.
594 A.a.O., S. 301 ff.
595 A.a.O., S. 161 ff.
596 A.a.O., S. 219 ff.
597 A.a.O., S. 81 ff.
598 A.a.O., S. 205 ff.
599 A.a.O., S. 311 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die schon hier sichtbar werdende Bandbreite der Zugänge in das Forschungsfeld und die möglichen von ihnen berührten geisteswissenschaftlichen Teildisziplinen zeigen: Videospiele werden mittlerweile in allen Altersstufen, Milieus und aus den unterschiedlichsten Gründen konsumiert. Auch sind diese – wenn sie es denn jemals waren – keine Nutzungsdomäne von Stubenhockern, sie sind ein gigantischer Markt geworden, der Menschen aller Kulturen und individueller Interessen einschließt. Kaum eine Nutzungsmotivation ist vorstellbar, die nicht von einem dezidierten Spielangebot befriedigt werden könnte.

Auch sind sie nicht mehr vorrangig ein Unterhaltungsmedium für männliche Spieler. Weibliche Spielerinnen konsumieren ebenfalls Videospiele, wenn auch *andere* und *anders* als männliche Spieler.

Studien zur Nutzung von Videospielen werden durch den Branchenverband BIU – Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.[600] in Berlin erhoben und in einem „Games Report 2012" für den *Spielemarkt* und in einem „Gamer in Deutschland 2011"-Bericht für die *Spielersituation* zusammengestellt.[601]

Anzumerken ist, dass Studien wie diese zwar Verkaufszahlen erheben und Spielerreaktionen durch Befragungen feststellen können, dies erfolgt jedoch stets *ex post facto* und beleuchtet vorgefundene Nutzer- und Nutzungsstrukturen. Die Betrachtung bleibt so notwendig zweidimensional, da eine direkte Nutzerreaktion und Nutzungsintensität *während des Spielens und bei einer ausreichend großen Zielgruppe* nur schwer gemessen werden kann. Die bislang während der Nutzung durchgeführten Beobachtungen mussten sich notwendigerweise häufig auf eine überschaubare Anzahl der Probanden beschränken[602].

600 www.biu-online.de, 10.5.2013

601 Die Gesellschaft für Konsumforschung hat hier zuletzt 25000 Deutsche über 10 Jahre repräsentativ befragt: www.industriekompass-games.de, 10.5.2013

602 Wenngleich dieses interessante Thema hier nicht vertieft werden kann, sei doch auf entsprechende jüngere Untersuchungen von Nutzerreaktionen und Nutzerbewertungen hingewiesen: Fromme, Johannes / Meder, Norbert / Vollmer, Nikolaus: Computerspiele in der Kinderkultur, Opladen 2000, S. 97 ff; Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Weinheim / München 1995, S. 29 ff.; Kunczik, Michael: Befunde der Wirkungsforschung und deren Relevanz für die altersbezogene Kennzeichnung von Video- und Computerspielen, Hamburg 2007 – online: http://www.hans-bredow-institut.de/webfm_send/111, 7.4.2013; Durkin, Kevin / Aisbett, Kate: Computer Games and Australians Today, Sydney 1999 – online: http://www.clas-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zwar lassen sich durch Verkaufszahlen und Spielerbefragungen entsprechende Erkenntnisse interpolieren, wie dies Klimmt durchaus nachvollziehbar unternommen hat[603] – tatsächlich direkt und zeitnah erhobene Reaktionen auf das Bildschirmgeschehen ließen sich jedoch erst dann valide nachzeichnen, wenn neben den Verkaufszahlen auch die Abrufe oder Startvorgänge sowie die Zahl der gespielten Missionen / Levels und die Versuche zur Lösung oder auch der Zeitpunkt eines möglichen Spielabbruchs protokolliert würden (bzw. emotionale Reaktionen). Durch die zunehmende Anbindung an Onlineplattformen und die Auswertung aller Spieldaten ist genau dies aber mittlerweile möglich (**Kap. 3.5.2.3**).

Eine weitere Schwierigkeit besteht in der zunehmenden Diversität des Mediums. Neben Computer- und Konsolenspielen wird längst auf Mobiltelefonen gespielt. Zaghafte erste Versuche der *Mobilisierung* gab es ebenfalls schon in den frühen 80ern, als simple Reaktionsspiele auf Armbanduhren zu spielen waren; auch der Gameboy oder Ataris Lynx (beide 1989 – auch bezeichnet als *Handhelds*) können als mobile Spielplattformen gelten.



Abb. 56-58: Frühe LCD-Spiele (1981-1983) und mobile Spielekonsolen Nintendo Game Boy (1989) sowie Atari Lynx I und II (1989 / 1990)

Der Unterschied *dieser* zu „Mobile Games" der jüngeren Generationen besteht allerdings darin, dass sie heute so gut wie immer mit sozialen Netzwerken verbunden sind und Ergebnisse der Spiele sowie Reaktionen der Nutzer zeitgleich online sichtbar und verfügbar (und vergleichbar) machen und damit die Sozialität des Spiels unterstreichen. Die ursprünglichen mobilen Spiele

sification.gov.au/Public/Resources/Documents/80000CPB%20-%20Computer%20Games%20and%20Australians%20Today%20(1999)%20-%20Commissioned%20Research256815.pdf, 17.3.2013

603 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung – Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote, Köln 2006, S. 21 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

waren indes kaum mobiler als eine stationäre Konsole, die man an einem anderen Ort aufgebaut hat. Nur der geographische Ort veränderte sich, nicht die Nutzeranbindung und auch nicht das Spiel (wobei das Atari Lynx bereits früh die Konnektivität und den Mehrspielergedanken in den Mittelpunkt stellte. Mittels einer sehr simplen Verkabelung konnten bis zu 16 Spieler gemeinsam ein einziges Spiel spielen).

Während es früher bereits Versionen eines Spiels für verschiedene Plattformen gab, waren diese jedoch stets von der verwendeten Hardware abhängig. Damit sahen Spielhallenspiele auf Heimkonsolen anders aus und spielten sich anders als die Originale. Gleiches galt für Computerspiele, die etwa auf Handhelds portiert wurden. Spiele, die heute als *Browsergames* für die Onlineverwendung konzipiert werden, besitzen jedoch auf allen Plattformen und unter allen Browsertechnologien identische Inhalte und Spielabläufe. Spieler können sich demnach stärker auf die Spielinhalte einlassen und müssen weniger auf die technische Plattform achten. Auch dies lässt Spiele stärker zu einem Massenmedium werden.

Die nächste Frage besteht darin, wer nun als „Spielerin oder Spieler" gilt. Nicht jeder Käufer eines Spiels spielt selbst, nicht jeder Nutzer eines mit Windows mitgelieferten Pausenspiels würde sich als „Videospieler" bezeichnen. Sammler klassischer Konsolen sind möglicherweise ebenso wenig Spieler wie Comicsammler zwar viel Geld für Einzelstücke ausgeben, diese aber umgehend und ungelesen an einem sicheren Ort verwahren. Schon diese Beispiele zeigen die große Bandbreite unterschiedlicher Nutzungsmotive und -intensitäten.

Zukünftige Videospieler werden häufig durch *Impulsgeber* auf das Medium aufmerksam gemacht. Dies sind häufig männliche Bezugspersonen, die als *Türöffner* Geräte zur Verfügung stellen oder als *Vorbilder* wirken[604]. Sie kaufen und verwenden Videospiele zum Zwecke der persönlichen Beschäftigung. Hierbei dominieren besonders „situative Funktionen" wie die Suche nach Ablenkung aufgrund von Langeweile oder die Stimmungsregulierung (Frustabbau). Letztlich haben Medien auch soziale Funktionen[605].

604 Lampert, Claudia / Schwinge, Christian / Kammerl, Rudolf / Hirschhäuser, Lena: Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte (LfM-Dokumentation Band 47), Düsseldorf 2012, S. 11 f.

605 Vollbrecht, Ralf: Aufwachsen in Medienwelten, in: Fritz, Karsten / Sing, Stephan / Vollbrecht, Ralf (Hrsg.): Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten, Opladen 2003, S. 14 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Aufschlussreich hinsichtlich der individuellen und familiären Alltagsrelevanz von Medien sind die FIM-[606] und JIM-[607]Studien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest.

Gemäß der JIM-Erhebung richtet sich die Medienbeschäftigung von Jugendlichen in der Freizeit (tägliche Nutzung) zu 80% auf Mobiltelefone / Smartphones, zu 65% auf das Internet und (nur) zu 11% auf Offline-Videospiele (also Spiele, die stationär und / oder alleine zu spielen sind)[608]. Videospiele (hier „Computerspiele") sind für 26% der Mädchen und 60% der Jungen „wichtige Medien".[609]

Bei der Betrachtung der „Orte", an denen Medien genutzt werden, wird die Bedeutung der heimischen Umgebung deutlich: 60% der Jungen und 26% der Mädchen (gesamt 46%) nutzen Spiele im eigenen Zimmer, 24% der Jungen und 21% der Mädchen (gesamt 23%) „woanders zu Hause"[610]. Dies ist jedoch kein Beleg für „Stubenhockerei" an sich, sondern soll vor dem Hintergrund der nach wie vor häufig stationären Verortung von Konsolen und heimischen Computersystemen gesehen werden.

Die Familien / Medienstudie FIM komplettiert das Bild der jugendlichen Mediennutzung, indem sie nach der Rolle und Bedeutung von Familien fragt. Bei den gemeinsamen Medientätigkeiten mit den Kindern dominiert (Gruppe der „nicht Berufstätigen") mit 79% das gemeinsame Fernsehen, es folgen das gemeine Lesen von Büchern (32%) und das gemeinsame Hören von CDs / Kassetten (29%). Computerspiele spielen 8% gemeinsam mit ihren Kindern, das Internet nutzen 7% gemeinsam (Zahlen für in Teilzeit oder Vollzeit Berufstätige variieren)[611]. Quantitativ und qualitativ werden Medien demnach zum großen Teil zu Hause erlebt, jedoch nur zum Teil begleitet von den Eltern. Insbesondere hinsichtlich interaktiver oder von Online-Medien muss wohl Pirners Position geteilt werden, die von einer weitgehend unbegleiteten medialen

606 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): FIM2011 – Familie, Interaktion & Medien, Stuttgart 2012 – online: http://www.mpfs.de/fileadmin/FIM/FIM2011.pdf, 5.11.2012

607 Ders.: JIM2011 – Jugend, Information, (Multi-) Media, Stuttgart 2012 – online: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf, 5.11.2012

608 A.a.O., S. 13

609 A.a.O., S. 15

610 A.a.O., S. 43

611 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): FIM2011 – Familie, Interaktion & Medien, Stuttgart 2012, S. 65

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Selbstsozialisation[612] vieler Kinder ausgeht. Hinzu kommt die mögliche Gefährdung durch ein sich einstellendes Sucht- und Glücksspielverhalten.

Aufschlussreich ist auch die Frage an die Eltern, wer sich in der Familie mit verschiedenen Medien am besten auskenne. Während bspw. der „Vater" die höchsten Zustimmungsraten beim kompetenten Umgang mit Fernseher und Computerhardware erhält und dies auch für Software gilt, sind die Kompetenzraten der Mutter bei Fernsehsendungen sowie Büchern am höchsten. Kinder werden demzufolge als besonders kompetent bei Computerspielen und nachrangig hinter dem Vater bei der Handybedienung eingeschätzt.[613]

Gemäß der BIU Erhebung „Games Report 2012" sind es hauptsächlich Haushalte mit Kindern, in denen gespielt wird – 47% der Haushalte mit Kindern unter 18 Jahren[614] sind „Spielerhaushalte". Von den 25 Mio. gezählten Spielern sind 10,8 Mio. weiblich (13,9 Mio. männlich) – in 2011[615] wurden angegeben: männlich 12,6 Mio., weiblich 9,9 Mio. Nutzer.

Der „deutsche Gamer" ist durchschnittlich 32 Jahre alt – mit 76% spielen im Alter von 10-19 Jahren die meisten Jugendlichen und jungen Erwachsenen, von 20-20 Jahren noch 51%, danach sinkt die Zahl aktiver Spieler.[616] Aus dieser Altersgruppe mit der höchsten Spielaktivität rekrutiert sich auch der Nachwuchs an Spieleentwicklern, denen Medien und Themen der Jugendlichen biografisch noch besonders nah sind.

Auch wenn unter den Nutzern insgesamt die jugendlichen Spieler dominieren, so spielen doch bereits 36% der unter 10-jährigen Kinder und übertreffen damit die Altersgruppe der über 40-jährigen (33%; Altersgruppe 50+ 15%[617]).

Videospiele sind zunehmend aber auch zu einem von älteren Menschen genutzten Freizeitvergnügen gereift; eine Zielgruppe, die darüber hinaus zuneh-

612 Siehe auch: Pirner, Manfred L.: Medienweltorientierte Religionsdidaktik in: Grümme, Bernhard / Lenhard, Hartmut / Pirner, Manfred L. (Hrsg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht, Stuttgart 2012, S. 159

613 Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): FIM2011 – Familie, Interaktion & Medien, Stuttgart 2012, S. 83

614 Games-Report 2012, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 6

615 Profilstudie Gamer in Deutschland 2011, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 2

616 Games-Report 2012, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 6

617 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

mend wichtiger wird und exponentielle Zuwachsraten in der Konsumbereitschaft verspricht[618].

Sie sind kein Jugendphänomen mehr und können dies zukünftig deshalb auch nicht mehr in erster Linie sein, weil die Gesellschaft altert und immer mehr auch die zahlungskräftigeren reiferen Generationen als Zielgruppen erschlossen werden müssen.

Dies hat die Spieleindustrie seit einigen Jahren erkannt und vermehrt neben den klassischen Spielgenres auch Quizspiele, „Gehirnjogging", oder Mitmachspiele (Singstar, Guitar Hero) entwickelt, bei denen es nicht allein auf schnelle Reflexe ankommt und das Spielgerät im Zentrum steht, sondern die Fähigkeiten der Spieler durch das Medium eher moderiert werden.

Die Charakteristika der Lebensphase Alter[619] werden hier in Bezug auf die Mediennutzung[620] älterer Menschen beschrieben, denen sich digitale Spiele sowohl als Lern-[621] wie auch Unterhaltungsmedium[622] empfehlen. Es wurden Akzeptanz- und Reaktionsmuster von insgesamt 91 älteren Menschen in Erfurt ermittelt[623], wobei auch Ausstrahlungseffekte auf die Probanden durch die mediale Berichterstattung („Killerspiele") berücksichtigt wurden[624], die auch für die nachfolgende eigene Untersuchung vermutet werden müssen.

Interessen, soziale Prägungen, Werte etc. werden sich von denen jüngerer Generationen inhaltlich und quantitativ unterscheiden – hierauf wird die Spieleindustrie weiter reagieren müssen.

Die Ergebnisse der kreativen Arbeit von Spieleentwicklern sind marktfähige Konsumprodukte, die einen wachsenden Markt und kontinuierlich zunehmende Zielgruppen bedienen, die diesem Freizeitvergnügen bewusst folgen.

618 Dogruel, Leyla: Computerspiele und 50+ – Akzeptanz und Potentiale von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren, München 2008, S. 10
619 A.a.O., S. 20 ff.
620 A.a.O., S. 32 ff.
621 A.a.O., S. 70 ff.
622 A.a.O., S. 74 ff.
623 A.a.O., S. 111
624 A.a.O., S. 104

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

2.4.6. Was wird gespielt?

Die Differenziertheit der Nutzer in ihren verschiedenen Milieus und mit ihren Vorlieben findet ihre Entsprechung in dem, *was* diese Spielerinnen und Spieler spielen. Ein Blick auf die meistverkauften PC-Spiele 2013 zeigte vor allem, dass Gewalttätigkeit alleine kein Garant für den Erfolg eines Produktes ist[625]:

1 Sims 3 – Inselparadies (Sozialsimulation)
2 Company of Heroes 2 (Echtzeit-Strategie)
3 Sim City (Aufbau-Strategie)
4 TES 5 – Skyrim (Rollenspiel)
5 Guild Wars 2 (Rollenspiel)
6 Sims 3 – Starter-Set (Sozialsimulation)
7 Diablo 3 (Rollenspiel)
8 World of Warcraft – Mists of Pandaria (Rollenspiel)
9 Starcraft 2 – Heart of the Swarm (Echtzeit-Strategie)
10 Call of Duty – Black Ops 2 (Shooter)

Dezidierte Gewaltspiele mit einem hohen Visualisierungsgrad – mithin ausgespielter, *spielbarer* und repräsentativ ins Bild gesetzter Gewalt – finden sich in dieser Liste nur nachrangig.

Ein großer Teil der Verkäufe entfällt noch immer auf Computerspiele: 17,2 Mio. Spieler nutzen einen Computer, 9,2 Mio. zusätzlich oder ausschließlich eine Spielekonsole und 6,7 Mio. Spieler eine mobile Spielekonsole.[626]

Zunehmend werden Inhalte für das „Mobile Gaming" wichtiger: Im ersten Halbjahr 2012 wurden 3,5 Mio. Spiele für mobile Konsolen verkauft (Umsatz: 83 Mio. EUR / durchschnittl. Verkaufspreis 24 EUR) und 10,8 Mio. Apps für Smartphones (Umsatz 20,4 Mio. EUR / durchschnittl. Verkaufspreis 1,90 EUR).

Von den festgestellten 16,5 Mio. im Internet spielenden Deutschen spielen 5,6 Mio. Online-Games oder Online-Multiplayer-Spiele, 12 Mio. Online- oder „social games" (Zahlen 1. Halbjahr 2012).[627]

625 http://www.gamestar.de/charts/, 13.7.2013
626 Profilstudie Gamer in Deutschland 2011, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 4
627 Games-Report 2012, BIU e.V. Berlin (Hrsg.), S. 3 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Unter den bestverkauften Spielen sind Spiele, deren Hauptmerkmale vor allem (neben einem guten Marketing) technische Exzellenz und zielsichere Narration eines Spielerlebnisses auf unterschiedlichen Vermittlungsebenen sind.

Auffällig sind gegenüber den Verkaufsbestsellern der letzten Jahrzehnte die zunehmende Bedeutung von Spielen, die eine Online-Community bedienen bzw. mit einer solchen vernetzt sind oder sogar eine solche selbst anbieten und ebenfalls *media-tie-in*'s, also Spiele, die Elemente aus anderen Medien inkorporieren und das Rezeptionserlebnis cross-medial ausgestalten.

Hierbei kann es sich um lizenzierte Franchise-Inhalte[628] handeln (bspw. ein Spiel mit Charakteren aus dem Star-Wars-Universum) oder auch die bloße Anlehnung von Autoren an Themen und Sujets, die dem kulturellen und gesellschaftlichen Mainstream entsprechen oder entspringen.[629] Manche kommerzielle Spiele tun dies sehr direkt; das Adventurespiel „Journey. The Quest Begins" (Infocom 1988) versprach sogar auf der Packungsrückseite *„a mesmerizing epic created in the tradition of J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings"*.

Weiterhin ist festzustellen, dass die Spielgenres, die als solche beinahe 30 Jahren kaum verändert wurden, sich aufzulösen beginnen. Noch immer existieren die Hauptgenres Adventure, Action-Adventure, Arcade / Spielhallenspiele, Denkspiele, Jump n Runs, Gesellschafts- und Puzzlespiele, Management-Simulationen, Strategiespiele, Rollenspiele, Shooter, Simulationen und Sportspiele[630], die sich von ihren Ursprüngen her jedoch technisch weiterentwickelt haben und inhaltlich ausdifferenzierten.

628 Anders, Lou: Novels, Novelizations and Tie-ins, Oh my, in: Brin, David / Woddring-Stover, Matthew: Sta Wars on Trials. Science Fiction and Fantasy Writers debate the most popular Science Fictions Films of all time, Dallas / TX 2006, S. 137 ff.

629 Hamilton, April L.: The Indie Author Guide. Self-Publishin Strategies anyone can use, Cincinnati / OH 2010, S. 156 ff.

630 Übersicht: http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/, 13.7.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

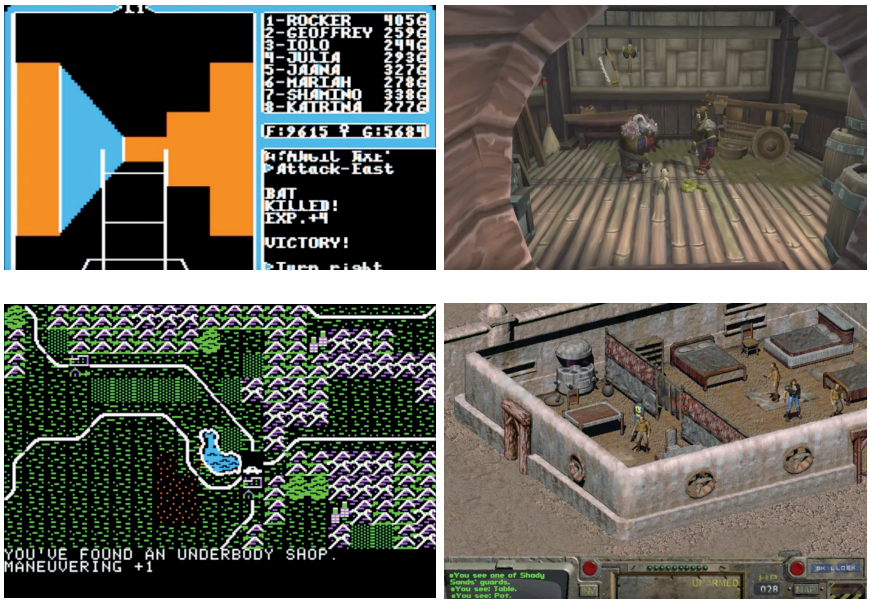


Abb. 59-62: Grafik und Umfang ändern sich gemäß der technischen Möglichkeiten, Inhalte und Sujets bleiben überraschend ähnlich: die Fantasyspiele Ultima 4 – 1985 und World of Warcraft 2008 (oben); die Endzeitspiele Roadwars 2000 – 1987 und Fallout 2006 (unten)

Vermehrt sind auf Funktionsebene Verschmelzungen und Überschneidungen einzelner Genres festzustellen, wenn bspw. Rollenspielelemente Eingang in Ego-Shooter finden und Wirtschaftssimulationen Action-Elemente erhalten. Dies ebenso wie die Verbreitung auf neue Plattformen wie Smartphones und damit veränderte Bedienungsformen erschweren eindeutige Kategorisierungen[631] und auch die generelle Dynamik der Spielemärkte und Entwicklungsstudios.[632]

Die hier diffundierenden Abgrenzungen führen zu neuen Spielformen, die nicht selten Unterklassen oder Hybride ausbilden.[633] Genres machen durchaus Anleihen in anderen Genres – so können die Tuning- und Karrieremöglichkeiten in Rennspielen wie „Midnight Club" oder „Gran Turismo", die eine Per-

631 Apperly, Thomas H.: Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres, in: Simulation & Gaming, Vol. 37 No. 1, March 2006, S. 9
632 Newman, James: Videogames, New York 2013, S. 10
633 Klein, Thomas: Genre und Videospiel. In: Kuhn, Markus (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung, Berlin/Boston 2013, S. 351

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sonalisierung des eigenen Rennautos und der Rennkarriere erlauben, durchaus als Rollenspielelemente erkannt werden. Dominierend bleibt jedoch das jeweilige Rennen als zentrales Erlebensmoment. Die Zielgruppe der Rennspieler erscheint spezifisch genug, dass man ihnen passgenaue Angebote unterbreitet, deren Variationen das zentrale Handlungsszenario nicht verändern.

Nämliches lässt sich bei allen anderen Genres feststellen. Das zentrale Aktivitätsangebot bleibt auch über Jahrzehnte hinweg weitgehend stabil und transformiert sich bedeutend langsamer, während sich grafische Gestaltung und die Spielregeln sowie die erfahrbare Spielwelt stetig verändern und erweitern[634].

In den *Game Studies* werden Diskussionen um die Bedeutung und Notwendigkeit von Genregrenzen geführt. Während Eggenfeldt-Nielsen sie gemäß von Spielerfertigkeiten aufrecht erhalten bzw. entwickeln möchte[635], hält Apperly dem entgegen, dass starre Klassifizierungen der Dynamik moderner Spiele nicht gerecht werden.[636]

Im Mainstream über die Jahrzehnte stabil haben sich hinsichtlich andauernden Verkaufserfolgs Produkte in den Kategorien Abenteuerspiele, Rollenspiele, Sportspiele und Strategiespiele erwiesen – trotz aller Evolution und Integration von Sub-Genres oder hybriden Designformen: Sozialspiele wie „Die Sims" konnten ihre Bedeutung verstärken, blicken aber ihrerseits auf Vorbilder wie „Little Computer People" zurück, für die eine solche Kategorisierung zur Zeit ihrer Entstehung noch nicht existierte. Nämliches gilt für Weltensimulationen, deren bekannteste Vertreter wie „Die Siedler" oder die „Anno XXXX"-Reihe[637] ihre schon erwähnten Urahnen wie „Utopia" und „M.U.L.E." in der Bedeutung lange hinter sich gelassen haben und sich auf nahezu allen Plattformen bis hin zu Browsern spielen lassen.

634 Hier sei auch auf die Notwendigkeit komplexer Regelsysteme sowie spannungserzeugender Momente durch entsprechendes Storytelling-Design auch bei Brettspielen verwiesen: Hindmarch, Will: Storytelling Games as a Creative Medium, in: Harrigan, Pat / Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge / MA 2007, S. 47 ff.

635 Egenfeldt-Nielsen, Simon / Smith, Jonas Heide / Tosca, Susana Payares: Understanding Video Games: The Essential Introduction, New York 2013, S. 42

636 Apperly, Thomas H.: Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres, in: Simulation & Gaming, Vol. 37 No. 1, March 2006, S. 7

637 Steht für die bislang veröffentlichen Spiele Anno 1602, 1503, 1701, 1404, 2070 und jüngst Anno Online

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Gegenüber den 1980er und frühen 90er Jahren an Bedeutung verloren haben die damals wirtschaftlich dominanten Actionspiele / Shoot em Ups („R-Type": Irem, 1987) sowie Kampfspiele („Mortal Kombat": Midway Games, 1992) etc.), rundenbasierten Strategiespiele und auch Wirtschaftssimulationen, die nicht zuletzt als spezifisch „deutsche" Spiele galten („Battle Isle": Blue Byte, 1991 oder „Der Planer": Greenwood, 1994). Neue Genres entstanden im Bereich der partizipativen Musikspiele (z.B. „Guitar Hero": Activision, 2007), die sich aus dem in Asien besonders erfolgreichen Karaoke-Prinzip entwickelt haben.

Wohl am besten lässt sich die gestiegene Funktionalität und die Möglichkeit der modernen technologischen Plattformen mit ihren Speicher- und Darstellungsmöglichkeiten anhand von Weltensimulationen darstellen, die sowohl kreative wie auch imperiale Beherrschungsgelüste ansprechen. Spiele wie „Die Siedler" (Blue Byte, 1993) wie auch „Die Sims" (Electronic Arts, 2000) gehören zu den meistverkauften Spielen überhaupt und generieren ihren langanhaltenden Erfolg wie auch „World of Warcraft" (Blizzard, 2004) vor allem aus der Möglichkeit, dass der Spieler sich in ihnen selbst verwirklichen kann. Wenngleich dies im Falle „Der Sims" vergleichsweise unspektakulär aussieht und auch der Hintergrund nicht viel aufregender erscheint, so lassen sich mit unterschiedlichen Charakteren und ihren Lebensumgebungen im Spiel letztlich doch (wenn auch virtuelle) *fremde Leben manipulieren*. Spielerinnen und Spieler werden bestimmend für die Geschicke ihrer eigenen Sitcom auf dem Bildschirm, die sie selbst geschaffen haben und die sie (wie zuvor Tamagotchis) selbst versorgen müssen. Sie können die Wohnungseinrichtung verändern und die Tapeten und müssen darauf achten, wie es den Spielfiguren geht und was sie anstellen. Während das Spielprinzip bekannt ist, erleben doch Simulationen wie diese immer wieder inhaltliche Erweiterungen und äußerst erfolgreiche Neuauflagen.

Weltensimulationen (auch *God-Games* genannt) scheinen Spieler ganz besonders hinsichtlich ihres Kreativpotenzials anzusprechen.[638] Dieses Kreativpotenzial muss allerdings nicht auf Welten- oder Göttersimulationen beschränkt sein.

Spiele wie „Die Sims" lassen Spieler *Leben* erleben, sie können daher eher als *Lebenssimulationen* oder *Sozialsims* bezeichnet werden und schreiben fort, was zuvor „Eliza" (Weizenbaum, 1962), „Alter Ego" (Activision, 1985), „Litt-

638 Detweiler, Craig: Halos and Avatars – Playing Video Games with God, Louisville / KY 2010, S. 163

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

le Computer People" (Activision, 1985) „Tamagotchi" (Bandai, 1996) und „Second Life" (Linden Lab, 2003) darstellten: (menschliches) *Leben* zu zeigen und beeinflussbar zu machen. Nutzer können gefahrlos alternative Lebensentwürfe ausprobieren, parallel handeln oder alles ganz anders machen und die Ergebnisse betrachten.

2.5 Zusammenfassung und Bewertung

Videospiele sind längst mehr als ein Massenphänomen, wenn auch Verkaufszahlen, Entwicklungskosten oder der Besucherandrang auf Publikumsmessen wie der Gamescom in Köln dies nahelegen. Sie sind vor allem auch Inkubatoren und Inspiration geworden für viele andere Bereiche, von denen einige bereits vorgestellt wurden und sie werfen Fragen moralischer sowie bürgerrechtlicher Art auf, die weit in realweltliche Bezüge hineinreichen. Auch handelt es sich längst nicht mehr um Medien, die sich grundsätzlich an jugendliche Spielerinnen und Spieler wenden, längst werden dezidierte Angebote für Erwachsene bis hin zu Senioren produziert (**Kap. 2.4.5**).[639] Allen Alters- und Nutzergruppen gemein dürfte eines sein: Dort, in ihren virtuellen und künstlichen Welten können sie sich unbekannten Situationen aussetzen und ihnen ohne Angst begegnen.

Während noch vor wenigen Jahren Videospieler vornehmlich jung waren, argwöhnisch beäugt von Eltern, Pädagogen, Wissenschaftlern und Politikern, füllen sich seit einiger Zeit die Regale der Bibliotheken mit Materialien und Untersuchungen zur Rezeption, Herstellung und Bewertung von Computer- und Videospielen. Methodentheoretische Erkenntnisse sowie rezeptionspsychologische Theorien und Verfahren aus der Medienforschung (hier im Schwerpunkt in der Vergangenheit auf den Film oder das Fernsehen angewandt und teilweise aus dem Werbebereich stammend) finden auch im Videospielbereich Berücksichtigung.

Von Bedeutung sind zudem Dramaturgie, Bildführung, Charakter- und Rolleneigenschaften und das *Storytelling* insgesamt, auf die nachfolgend eingegangen werden soll. Die klassische Filmsprache und die Inszenierung von Charakterzügen und personalen Entwicklungen im Film werden immer stärker

639 Etwa: Dogruel, Leyla: Computerspiele und 50+ – Akzeptanz und Potentiale von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren, München 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

professionell auf das Medium der Videospiele übertragen. Die Geschichte und Struktur des Spiels „Black Ops II" (Activision, 2012) wurde etwa vom bekannten US-Drehbuchautoren David S. Goyer verfasst („Batman Begins", „Blade", „Jumper", „Godzilla", „Batman: The Dark Knight Rises" etc.)[640]. Hier verbinden sich so die wirkmächtigsten Werkzeuge Hollywoods mit der Möglichkeit für den Spieler, sich durch die Vielzahl der interaktiven Möglichkeiten realitätsnah einer Handlung auszusetzen und diese zu beeinflussen.

Dabei erfüllen auch moderne Videospiele in der Konstruktion ihrer Hintergrundgeschichten und Sagenwelten nach wie vor die Prinzipien der griechischen Tragödien und schreiben die Traditionen von Shakespeares Königsdramen fort, ohne dass jedoch ihre Ergebnisse mit Filmen, Theaterstücken, Büchern oder anderen alten Medienformaten vergleichbar wären[641] – dies lässt auch Modelle der literaturwissenschaftlichen Textanalyse nicht anwendbar erscheinen.

Trotzdem bleibt gültig: Komplexe Gesellschaftsstrukturen werden inhaltlich portraitiert und durch Protagonisten und Antagonisten vermittelt. Bedrohungsszenarien machen das Auftreten eines Helden notwendig, eine Welt muss vor dem Bösen gerettet werden.

Noch hat das Videospiel in einem Punkt nicht vollends gleichgezogen: Wo bei Shakespeare die ursprünglichen aufgezeigten sozialen Strukturen aufgelöst werden und unweigerlich jeder in den Reigen von Gewalt, List und Intrige hineingezogen wird, benötigt das Videospiel aufgrund seiner interaktiven Struktur noch immer stärker ausgeprägte und präsenter agierende Führungsidentitäten. Ein Videospiel kann nicht nur lediglich angesehen, es muss *gespielt* werden. Auch interaktive Filme („Dragon's Lair", „Space Ace", „Mad Dog McCree"[642]) bedürfen einer spielerischen Interaktion, wenngleich auch fast alles automatisch abläuft. Da im Spiel mehr Eigenaktion möglich ist als im bloß passiv erfahrbaren Film, werden im Spiel einzelne Handlungsstränge oder auch Charaktere weniger stark erinnert als im Film, der die distanzierte und evaluierende Beobachtung erlaubt, für die im Spiel weder Zeit noch Raum bleibt. Zudem sind für den Spieledesigner die Zeitabstände kaum abschätzbar,

640 http://metro.co.uk/2012/11/13/david-s-goyer-black-ops-ii-interview-the-white-knight-of-storytelling-618510/, 17.2.2013

641 Murray, Janet: Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in Cyberspace, Cambridge / MA 1997, S. 27 ff.

642 Informationen und Filmclips: http://www.dragons-lair-project.com/games/, 1.1.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

wann ein Spieler einen NPC-Charakter (*non player character* – computergesteuert) wieder trifft. Eine zu große Zahl einander widersprechender Charaktere dürfte zumindest momentan noch kaum einem Spieler vermittelbar sein. Aber auch das wird sich technisch ändern.

Handlungsmotivation wird so heute besser und nachvollziehbarer gestaltet als je zuvor im Videospiel – und natürlich deutlich mehrdimensionaler als selbst im Film. Die Tricktechnik von Hollywood mit ihren visuellen Möglichkeiten der Beeinflussung gesellschaftlichen Wissens ist bereits vorhanden und so etabliert, dass sie dem Publikum nicht mehr erklärt werden muss.

Das Feld des Interesses erweitert sich daher auch im Hinblick auf den Markt für mediale Unterhaltung ebenso wie vor dem Hintergrund des Diktums des „Lebenslangen Lernens" auch die Adressaten für religionspädagogische Überlegungen sich verändern und hier neben die traditionellen Zielgruppen von Kindern und Jugendliche ebenfalls Erwachsene und Senioren treten.[643]

Gerade weil Religion im gesellschaftlichen Kontext eine nachhaltig hohe Bedeutung und das Potenzial für interkulturelle Verständigung ebenso wie für brutale Missverständnisse besitzt, sollte demnach nach grundsätzlichen Erscheinungsmustern von Religion im Spiel gefragt werden und danach, wie in Spielen bereits heute religiöse Elemente eingesetzt werden oder diese zukünftig Eingang in die interaktive Unterhaltung finden könnten. Dies ist deshalb von Bedeutung, weil religiöse (und ideologische) Motive aller Art heute – und das unterscheidet die Spiele seit 2007 (Nintendos Wii und die Playstation 3 wurden jeweils im November 2006 eingeführt) von allen zuvor – nicht mehr nur als Elemente der Hintergrundgeschichte benutzt und grafisch dargestellt werden können, sondern weil durch Filmsprache und interaktive Eingreifmöglichkeit mit technischer / taktiler Unterstützung (Joypads) subtile Vermittlungs- und auch Beeinflussungstechniken möglich sind, die weggehen von brachialen Stürmszenarios und bspw. Schleichen und Tarnen erlauben wie in „Splintercell – Blacklist" (Ubisoft, 2012).[644]

„LA Noire" (Rockstar, 2011), ein Spiel der Produzenten der Grand Theft Auto-Serie, verlangt vom Spieler, dass er vermittels lebensechter Gesichtsmimik

643 Doh, Michael: Heterogenität der Mediennutzung im Alter. Theoretische Konzepte und empirische Befunde, München 2011

644 http://www.spieletipps.de/n_28273/, 23.3.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

im Spiel Spielecharaktere beim Lügen erwischt.[645] „Spec Ops: The Line" (2K Games, 2012) stellt den Spieler in einem militärischen Shooter sogar vor moralische Fragen, wie er mit Gefangenen umgehen will.[646]

Solche *Virtuelle Realitäten* als Entfaltungsraum personalen, aber non-verbalen Handelns werden bei Bente, Krämer und Petersen aus psychologischer Sicht thematisiert, und nicht vornehmlich aus einer mediendidaktischen Perspektive heraus. Hierdurch werden technische Fragestellungen in besonderer Weise für sozialwissenschaftliche und religionspädagogische Interessenfelder nutzbar, wenn Avatare als „Alter Ego" nicht ausschließlich als Bestandteile von Videospielen, sondern auch als Werkzeug in Lernumgebungen betrachtet werden, die sich inhaltlich anders gestalten lassen, je nachdem ob sie einzelnen Nutzern oder mehreren realen Personen offenstehen[647]. Mimik[648] und Gefühle[649] sind Grundbedingungen menschlicher Kommunikation und Kooperation[650] und werden technisch erläutert und psychologisch erklärt wie auch die Anziehungskraft und Wirkung von Medien rezeptionsorientiert vermittelt wird[651].

Durch die vom Spieledesigner vordefinierte inhaltliche Anlage eines Spielercharakters können ebenso wie in Büchern und Filmen auch Werte und Ansichten vermittelt werden – genauso gut und vielleicht noch wirkmächtiger erfolgt dies aber durch die anderen Charaktere, die der Spieler virtuell trifft und denen der Spieler im Spiel folgen kann oder muss oder denen er vielleicht sogar helfen soll oder will. Eindringlicher als die „erzählte" Hintergrundgeschichte eines Spiels ist die durch Mitspieler geprägte „erlebte" und kommunikativ / interaktiv „bestätigte" Geschichte. Das Gefühl, durch im Spiel erfolgreiche Handlungen auf dem „richtigen Dampfer" zu sein, das bereits die klassischen Medien nutzen[652], um den Zuschauer zu binden, wird hier spür-

645 http://www.stern.de/digital/spiele/krimi-videospiel-la-noire-diese-augen-koennen-luegen-1687208.html, 13.3.2013

646 pro – Christliches Medienmagazin 5/2012, S. 44 f., Süddeutsche Online: http://www.sueddeutsche.de/digital/spiele-test-spec-ops-the-line-im-herzen-der-eigenen-finsternis-1.1407897, 29.3.2013

647 Bente, Gary / Krämer, Nicole C. / Petersen, Anita: Virtuelle Realitäten, Göttingen 2002, S. 122 ff.

648 A.a.O., S. 58

649 A.a.O., S. 63

650 A.a.O., 208 f.

651 A.a.O., S. 8 ff. und 14 f.

652 Siehe „Einleitung" in Piasecki, Stefan: Religion in der Mediengesellschaft – Verständnisse und Missverständnisse, Marburg 2009

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

bar. Durch die großen und detaillierten Spielwelten sind Entfaltungsmöglichkeiten realisierbar, die alternativen Lebensentwürfen gleichkommen[653].

Dennoch bleiben Spiele inhaltlich wie auch räumlich (und technisch) begrenzt. Durch die gleichwohl vorhandene große Zahl an Möglichkeiten bilden sich die Transfers (in die Spielwelt hinein und aus dieser heraus), denen der Spieler unterliegt, derart vielfältig aus, dass die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit verschwimmen und gerade auch durch Online-Spiel und Echtzeit-Kommunikation mit virtuellen *Communities* (und ihren gleichwohl realen Mitgliedern) nach einiger Zeit die Formen realen und interaktiven Erlebens und Erinnerns ineinander übergehen.

Videospiele können heute mühelos als Unterhaltungs- wie auch als Bildungswerkzeug verstanden werden. Durch die *Alternate Reality* (in die einzuführen schon ein Spieletitel in den 1980ern versprach[654]) der neuesten Generation setzt der Spieler sich echten oder vermeintlichen sozialen Netzwerken aus, in deren Regeln er sich einfügen muss und von denen er beeinflusst wird. Der seit den Anfängen des Videospiels in den späten 1970ern immer wieder vorgebrachte Einwurf, sie vereinsamten deren Benutzer[655], muss heute vor dem Hintergrund der technischen Entwicklung ebenfalls überdacht werden.

Das große Interesse am vernetzten Spiel (sog. LAN-Parties, die aber meistens noch lokal in größeren Gruppen organisiert werden, wobei die größte derartige Veranstaltung in Deutschland heute bereits über 1300 Spielern Platz bietet[656]) kam mit den ersten Netzwerkspielen in den 90ern auf und hält sich bis heute – ein wichtiger Wegbereiter war hier übrigens der sogenannte

653 In „Grand Theft Auto: San Andreas" (Rockstar Games / Take2, 2004), das eine komplett begehbare Welt mit 3 großen Städten, dutzenden Dörfern und Wüsten- und Waldlandschaften bietet, kann der Spieler losgelöst und frei von der komplexen Missionsstruktur Fitnessübungen durchführen, um seine Körperfunktionen zu verbessern oder auch länger tauchen zu können, er kann sich ernähren, um Kraft zu gewinnen und auch seine Fähigkeiten als Fahrradfahrer und mit anderen Fahr- und Flugzeugen trainieren. Er kann Helikopter fliegen, Boot und Eisenbahn fahren, Trucks steuern und Waren transportieren und dergleichen mehr. All dies außerhalb jeder Mission und rein zum Spaß – wobei sich mit den Erfahrungswerten auch die Beherrschung etwa eines Mountainbikes perfektionieren lässt, ebenso wie der Spielercharakter durch ständiges Fastfood dick, unansehnlich und langsam wird.

654 Alternate Reality – The City, Datasoft 1985

655 So noch 2001: Grunder, Hans-Ulrich: Schule und Lebenswelt. Ein Studienbuch, Münster 2001, S. 110 – auch seine vorherigen Ausführungen beachten die Literaturlage hierzu nicht

656 Siehe auch: http://www.northcon.de/news.htm, 8.2.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ego-Shooter „Doom" (ID Software, 1992), der gegeneinander wie ein digitales Räuber & Gendarm gespielt wurde.

Diese LAN-Parties erschienen gegenüber den heutigen technischen Möglichkeiten des der persönlichen Begegnung enthobenen und damit unpersönlicheren Online-Spiels, bei denen sich Spieler international auf den Servern der Spielehersteller versammeln, um im Spiel gegeneinander anzutreten und ihre Erfolge in Ligen abzubilden, noch als vergleichsweise soziale und persönliche Veranstaltung. Andererseits: Schon aus demografischen Gründen ist die Zahl der direkten Spiel- oder Kommunikationspartner eines Jugendlichen im Wohnumfeld häufig gesunken[657]. Sozialkontakte in der *virtuellen Realität* anzustreben und sie wie selbstverständlich mit dem Spielen von Videospielen zu verbinden kann heute nicht mehr mit der Vereinsamungsthese aus den Zeiten der stationären und unvernetzten Heimcomputer kritisiert werden.

Für die meisten Spieler stehen nach wie vor der Wettbewerb[658] und das Ringen mit dem Computer im Zentrum, während Außenstehende sich auf die gewalthaltigen grafischen Darstellungen konzentrieren. Kirchen versuchen mittlerweile alternative Angebote zu machen[659] und sich verstärkt um Differenzierung zu bemühen.[660] Die Annäherung an neue Zielgruppen ist auch nötig, denn neben den traditionellen Mahnern werden soziale und gesellschaftliche Normverstöße heute vermehrt auch von anderen wirksamen Sozialisationsagenturen wie Talkshows breitenwirksam aufbereitet, adressiert und als gesellschaftlich relevant markiert. Hier hört die Zielgruppe zwar häufig eher hin und nicht wenige nutzen sie als Medium zur lebensweltlichen Orientierung[661],

657 Hierzu: Jugendliche als gesellschaftliche Minderheit: Kirchenamt der EKD (Hrsg.): Kirche und Jugend – Lebenslagen, Begegnungsfelder, Perspektiven. Eine Handreichung des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland, Gütersloh 2010, S. 16 ff.

658 Hartmann, Thilo: Let´s compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 211 ff.

659 http://www.ekd.de/spiele/44280.html, 27.3.2013

660 http://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/News/Evangelische-Kirche-Computerspiele-kein-Teufelszeug-701953/, 25.3.2013 – die Kommentare der Leser lassen wenig auf religiöses Interesse schließen, andererseits muss man fragen, inwiefern solche Jugendliche sonst mit Verlautbarungen der Kirchen in Berührung kommen

661 Göttlich, Udo / Krotz, Friedrich / Paus-Haase, Ingrid: Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen, Opladen 2001, S. 148 ff. – älter: Paus-Haase, Ingrid / Hasebrink, Uwe / Mattusch, Uwe / Keuneke, Susanne / Krotz, Friedrich: Talkswhows im Alltag von Jugendlichen, Opladen 1999, S. 137 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

bewertet werden diese Sendungen aber ebenfalls stark nach ihrem Unterhaltungswert[662]. Dies dürfte nicht zuletzt mit den medialen Relevanzindikatoren[663] zusammenhängen, die auf *laut* und *schrill* stärker reagieren als auf die Kraft der Argumente, denn natürlich äußern sich die Kirchen zu diesen und anderen Fragen.

Im weiteren Verlauf soll betrachtet werden, wie Geschichten in Videospielen aufbereitet und vermittelt werden ihre und welche Wirkungen Entwickler dadurch erzeugen und ob Anhaltspunkte für religionspädagogische Bedeutungszusammenhänge auszumachen sind, denn Videospiele waren und sind (nicht sonderlich überraschend) angefüllt mit religiösen Mythologemen, die sich zumal nicht auf eine Konfession begrenzen lassen. Aber warum ist das so und was wird damit bezweckt?

662 A.a.O., S. 191

663 Höfner, Charlotte: Sind Nachrichtenfaktoren Unterhaltungsfaktoren?, Dissertation, München 2003, S. 102

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

3. Thematische Klärung 2: Zur Wirkung und Bedeutung von Videospielen

Videospiele sind *ein Teil* des globalisierten kommerziellen Medienbetriebes und müssen dies auch sein, da Entwicklungskosten wieder eingespielt werden sollen, die teilweise sieben- bis achtstellig sein können.[664]

Entwicklung und Vermarktung von Videospielen erfolgen vornehmlich unter dem Gesichtspunkt der größtmöglichen Marktgängigkeit. Das Thema, welches am breitesten die möglichen Nutzer anspricht, erscheint für ein Spiel verheißungsvoll. Dabei muss ein Spiel kulturell möglichst kompatibel sein, einfach zu bedienen u.s.w.

Allerdings: Das Medienangebot ist so groß, dass jedes Produkt einen Mehrwert, einen besonderen Aufmerksamkeitswert transportieren muss, um entsprechend erkannt zu werden

Gerade im Bereich von Werbespielen geht es darum, einen sog. „viralen Effekt" zu erzielen. Hier steht das Prinzip des „Seeding" im Vordergrund, welches Langner unterteilt in „einfaches" und „erweitertes Seeding":

> „Ein kommunikativer Virus entsteht nur selten durch die Empfehlung einer einzelnen Person. In der Regel müssen viele Hundert oder Tausend Menschen über ein Kampagnengut erfahren, damit eine kritische Masse an hochkommunikativen Netzwerkmitgliedern erreicht wird, um nachhaltig Mundpropaganda auszulösen. (...) Beim einfachen Seeding liegt das Hauptaugenmerk darauf, dass die Zielgruppe quasi selbst das Kampagnengut entdeckt. (...) Ziel ist es, den Empfehlungsprozess quasi auf natürliche Art und Weise in Gang zu setzen, um nicht an Authentizität zu verlieren. (...) Beim erweiterten Seeding steht die schnelle und massive Verbreitung des Kampagnenguts im Vordergrund. Hierzu wird das virale Element über möglichst viele Kanäle und Plattformen gleichzeitig verbreitet. Ziel ist es, in kurzer Zeit soviele Kontakte wie möglich zu erzielen. Erweitertes Seeding setzt daher in aller Regel eine strategische Planung der einzelnen Streu-Maßnahmen voraus – nicht zuletzt auch aufgrund der Kosten, die bei dieser Form des Seeding entstehen können."[665]

664 Die Firma Activision gibt die Kosten des im September 2014 veröffentlichten Spiels „Destiny" mit 500 Mio. US$ an, räumt jedoch ein, dass hierbei auch Marketing- und andere Kosten enthalten sind: http://www.gamestar.de/spiele/destiny/news/destiny,46735,3078176.html, 10.9.2014

665 Langner, Sascha: Viral Marketing. Wie Sie Mundpropaganda gezielt auslösen und Gewinn bringend nutzen, Wiesbaden 2009, S. 72

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Virales Marketing soll wie ein Virus die Netze durchdringen, den Konsumenten erreichen und ihn auf allen Ebenen seiner Existenz berühren und für die Werbebotschaft empfänglich machen; doch nicht nur das: Das Charakteristikum eines Virus ist eben auch, dass er andere ansteckt. Viral „infizierte" Personen sollen von einem Produkt berichten und andere darauf aufmerksam machen.

Auch Videospiele sind demnach bisweilen mit Inhalten und Botschaften angereichert, die auf eine Verbreitung von bestimmten Absichten abzielen, die sehr vielfältig sein können – so wie „gefilmte Unterhaltung" eben auch Spielfilme, Dokumentationen und auch Werbefilme einschließt, um nur einige zu nennen (Musikvideos vereinen sogar viele Aspekte der genannten Beispiele) und auch in ihnen sind stets implizite und explizite Inhalte verborgen.

In der Öffentlichkeit werden „Bildschirmspiele"[666] kritisch betrachtet. Insbesondere der Aspekt der Gewaltdarstellungen und die mit dem (vor allem *interaktiven*!) Konsum dieser Darstellungen einhergehenden Gewöhnungs- und Verharmlosungseffekte stehen in der Kritik. Viele Video- und Computerspiele vermitteln aber nicht nur Botschaften, die eng oder weit mit Gewalt, Macht oder Durchsetzungsvermögen in Verbindung zu bringen sind.

Wenn mit Lyotard im Rahmen des wissenschaftlichen Fortschritts das Ende der Meta-Erzählungen, mithin der auch religiös begründeten und hergeleiteten „großen Erzählung"[667] und auch das Absterben der gesellschaftsformenden Leitideen beklagt wird[668], dann ist zunächst festzuhalten, dass auch die traditionellen Leitideen bereits medial vermittelte Konstrukte von Meinungen und Zukunftsantizipationen waren, welche aus technisch-infrastrukturellen Gründen (von Menschen über Land transportiert, von Person zu Person weitergegeben) sich hingegen langsamer entwickeln und länger halten konnten. An ihre Stelle ist die explodierende Vielfalt medialer Wirklichkeiten und Wahrheiten getreten. Es ist demnach nicht in erster Linie der sich schnell ausdifferenzierende Kosmos von Lebenswelten mit *alten Wahrheiten* zu vergleichen, sondern unverzichtbar erscheint Pirner das vertiefte theologische Ver-

666 Und wie daher Schlütz dies unternimmt: Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote, München 2002

667 Lindner, Konstantin: In Kirchengeschichte verstrickt. Zur Bedeutung biographischer Zugänge für die Thematisierung kirchengeschichtlicher Inhalte im Religionsunterricht, Göttingen 2007, S. 186

668 „Die Zerstreuung der Sprachspiele führt zum Ende der Metaerzählungen": Lyotard, Jean-Francois: Das postmoderne Wissen, Wien 1986, S. 14 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

stehen und Bewerten von Medienkultur unter Berücksichtigung kultur- und sozialwissenschaftlicher Erkenntnisse und ihrer Bedeutung für die Menschen, vor allem der empirischen Medienrezeptionsforschung[669].

Spiele können in ihrer Bedeutung für den *Homo Medialis*[670] ebenso als *kulturelle Vermittler* betrachtet werden, denn sie enthalten immer auch Elemente von Volkssagen, Mythen oder religiösen Erzählungen, vermitteln fremde Lebensweisen (ob diese jeweils realitätsnah dargestellt werden, müsste gesondert untersucht werden) und erlauben inhaltliche Zugänge.

In der Gewaltdiskussion wird der Befürchtung Ausdruck gegeben, dass situativ erlebte (als Spieler vorgenommene und gesehene) Gewalt die Nutzer prägt und demnach Hemmschwellen, selbst Gewalt auszuüben, möglicherweise senkt, zumindest aber ein Gewöhnungseffekt eintritt. Wenn dies (gem. der Abstumpfungs- bzw. Habitualisierungsthese) so ist[671], dann muss jedoch auch gefragt werden, welche *mittel- und langfristigen Folgen* sich aus dem Videospielekonsum ergeben – durch die in diesen Spielen *erzeugten und inhaltlich ausgestalteten Welten*, ihre Einflüsse und Impulse auf das Denken des Spielers

Wenn Spieler sich über Wochen und Monate mit einem Spiel beschäftigen, können sie sich der Gültigkeit der Regeln des Spielsystems nicht widersetzen. Technische und dramaturgische Regeln müssen *befolgt, geglaubt und internalisiert* werden, damit ein Spiel erfolgreich bestanden werden kann. Langfristige Auswirkungen etwa auf die Demokratie- und Diskursfähigkeit von Spielern, die in Videospielen stets nur mit extremen Problemen und ebenso extremen Lösungen konfrontiert werden, stehen als wissenschaftliche Untersuchung noch aus[672]. Diese Fragen können hier nicht beantwortet werden, verbleiben jedoch als Bezugsgrößen im Hintergrund bestehen.

669 Pirner, Manfred L.: Medienweltorientierte Religionsdidaktik in: Grümme, Bernhard / Lenhard, Hartmut / Pirner, Manfred L. (Hrsg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht, Stuttgart 2012, S. 160

670 Anthropologische Begriffsbestimmung des modernen mediatisierten Menschen: Pirner, Manfred L. / Rath, Matthias: Homo Medialis, München 2003, S. 17 ff.

671 Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch, Köln 2006, S. 114 ff.

672 Mit dieser Bemerkung sind Untersuchungen in größerem Maßstab gemeint. Es gibt mittlerweile Betrachtungen möglicher politischer Gehalte in und Auswirkungen von Videospielen (bereits genannt wurden jene von Bogost und Bevc). 2012 wurde zudem die genannte Dissertation über die politische Rhetorik von Videospielen vorgelegt, welche auch bei Bogost et al. bereits behandelte Spiele betrachtet: Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

In gesellschaftlichen Debatten treten häufig weltanschauliche Aspekte auf, von denen die Frage nach „Religion im Spiel" *eine* sein kann, immer dann, wenn im Anschluss realer Gewalttaten nach dem „Warum?" gefragt wird, wenn auch Kirchen um Fassung und Antworten ringen oder wenn Beobachter sich sorgen, warum junge Menschen sich mehr für virtuelle als reale Welten (und reale Wertesysteme etc.) interessieren. Daher dürfte die Debatte eigentlich gar nicht ohne Thematisierung von Religion einerseits und vor allem nicht ohne Entwickler andererseits geführt werden.

Dass Medien die Menschen verändern ist keine neue Erkenntnis. Opaschowski hat nicht ohne Süffisanz auf die Veränderung einer Gesellschaft durch die Einführung eines neuen Mediums hingewiesen:

> „Keine tausend Bundesbürger besaßen 1953 ein Fernsehgerät. „Aus dem Fenster schauen" zählte zu den beliebtesten Freizeitbeschäftigungen. Vierzig Jahre TV-Erfahrung haben inzwischen ganze Generationen geprägt."[673]

3.1 Konsum und Propaganda: Videospiele im Werbeeinsatz – Beispiele

Videospiele sind Medien, die sich als Werbe- und damit auch Propaganda- und ebenso Informationsplattform eignen wie andere auch. Allerdings besteht hier ein Unterschied in der Wahrnehmung. Während es dezidiert produzierte Werbefilme oder -clips gibt, die von einem Produkt berichten, erlebt der Spieler eines Werbespiels die Werbebotschaft nicht nur auf der visuellen und Verstandesebene, sondern sogar auf der Handlungsebene – sehen, machen, *nachmachen* als pädagogische Handlungsoptionen im Dienste der Werbewirtschaft. Der Spieler geht mit dem Werbegegenstand um, er eignet sich diesen durch seine eigene Handlung an, da die Designer und Entwickler eines Werbespiels nur eine bestimmte Bandbreite von Handlungsmöglichkeiten und -alternativen zulassen. Diese grundsätzliche Optionsbegrenzung gilt für alle Spiele. Große Produktionen versuchen jedoch die Begrenztheit durch eine Vielzahl verschiedener Handlungsstränge und Spielfunktionen unsichtbar zu machen. Die hierfür benötigten Budgets stehen Werbespielproduzenten nicht zur Verfügung – dies scheint auch nicht notwendig, denn der Zweck

673 Opaschowski, Horst: Fernsehkonsum im Wandel. Aktuelle Ergebnisse aus der qualitativen Freizeitforschung, Hamburg 1992, S. 3

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

eines Werbespiels, welches ja meistens kostenlos abgegeben wird, ist ja gerade die extrem niedrigschwellige Verfügbarkeit. Es muss problemlos spielbar sein.

Spiele mit Werbung zu verknüpfen ist ein Phänomen, beinahe so alt wie Spiele überhaupt. Während noch in den 1980er und 90er Jahren regelrechte Werbespiele auf Disketten oder CD-Roms meistens kostenlos abgegeben oder zusammen mit Produkten in Cornflakes-Schachteln oder Nuss-Nougat-Creme-Gläsern vertrieben wurden, dominieren heute Bannerwerbung bei Online- und Browserspielen oder Werbetafeln innerhalb von Spielen, die neben ihrer wahrhaft plakativen Botschaft die Spielwelt zudem bunter und realistischer erscheinen lassen. Dörr, Klimmt und Daschmann bereiten das Thema einerseits übersichtlich auf und setzen es zudem rechtlich in Bezug zum Rundfunkstaatsvertrag[674] und das Telemediengesetz[675]. Bedeutend ist an ihrem Beitrag zudem die spezifisch auf den Wiedererkennungswert von Werbung abzielende rezeptionspsychologische Untersuchung[676], welche abseits gängiger Forschungspfade die virtuelle Unterhaltung beleuchtet und zuletzt Handlungsempfehlungen an Politik und Medienpädagogik ausspricht[677].

Werbebotschaften finden sich jedoch nicht nur in dezidierten Werbespielen, sondern auch in immer mehr großen Produktionen – neben Bandenwerbung in Sportspielen gibt es auch immer mehr *Product Placement*.[678]





Abb. 63-64: Auch aus heutiger Sicht noch dick aufgetragen: Product Placement im kommerziellen Videospiel Zool 2 (1993)

674 Dörr, Dieter / Klimmt, Christoph / Daschmann, Gregor (Hrsg.): Werbung in Computerspielen – Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz, Düsseldorf 2011, S. 73 ff.

675 A.a.O., S. 93 ff.

676 A.a.O., S. 135 ff.

677 A.a.O., S. 177 ff.

678 Das Spiel „Zool 2" (Gremplin Graphics, 1993) erschien als kommerzielles Spiel für die damals populären Heimcomputer und Spielekonsolen und verübte auch innerhalb des Spiels massiv Werbung für Lutscher von „Chupa Chups"

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Diese Form des Marketings erfährt eine größere Akzeptanz als etwa im TV: Spieler lieben ein realistisches Spielerlebnis. Sie wollen eben gar keine sterilen und künstlichen Welten, sondern erwarten auch in einer Spielwelt den Grad von Schmutz und Umgebungsbeeinträchtigung (flackernde Laternen, kaputte Zäune etc.) den sie aus der Realität kennen – hierzu gehören auch Werbetafeln. Gute Produktwerbung im Spiel oder realweltliche Konsumprodukte, die im Spiel genutzt und gekauft werden können, erhöhen den Realitätsgrad und machen die Spielwelt glaubwürdiger[679]; sie dienen zusätzlich als „Plausibilitätsagenten" und verleihen der Spielwelt zusätzliche Glaubwürdigkeit.[680]

Die Glaubwürdigkeit, der Realismus eines Spielerlebnisses, ist mit entscheidend für die Rezeptionsempfehlung eines Nutzers an seine *peer-group*. Das Internet und so auch Spiele sind längst keine werbefreie Zone mehr – der Zorn früher Beobachter über die Kommerzialisierung des Netzes und von Multimedia ist längst verebbt[681] – Nachwirkungen dieses grundsätzlichen Konfliktes sind hingegen noch im Streit um Urheberrechte im Internet spürbar, die um die Frage kreisen, ob und welche Inhalte im Netz kostenfrei und für alle einsehbar sein sollen.[682]

Die Intention von Werbespielproduzenten beschränkt sich jedoch nicht alleine auf die Platzierung des Bildes und der Eigenschaften eines Produktes[683]. Interaktivität der Umgebung erlaubt dem Spieler die Erfahrung von „Produkterlebnissen" schon im Vorfeld des eigentlichen Kaufs[684] – dafür wünschen sich die Werbetreibenden aber neben dem Kauf auch mehr vom Nutzer: Streuverluste durch eine deutlich nutzerorientiertere Ansprache kann durch Fil-

679 Grabowiecki, Andreas von / Halff, Gregor: Product Placement in Computerspielen. Chancen und Entwicklungen, Saarbrücken 2007, S. 27 ff., hier: S29

680 Dörr, Dieter / Klimmt, Christoph / Daschmann, Gregor (Hrsg.): Werbung in Computerspielen. Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz (Schriftenreihe Medienforschung der LfM Band 70), Düsseldorf 2011, S. 145

681 Eicke, Ulrich: Werbung und kein Entrinnen?, in: Ebbert, Birgit / Lilienfein, Klaus-Peter (Hrsg.): Schöne neue Welt? Multimedia – ein Thema für Jugendschutz und Pädagogik, Stuttgart 1996, S. 116 f.

682 Grundwald, Armin / Banse, Gerhard / Coenen, Christopher / Hennen, Leonhard: Netzöffentlichkeit und digitale Demokratie. Tendenzen politischer Kommunikation im Internet, Berlin 2006, S. 61 ff.

683 Zur „Systematik der Erscheinungsformen von In-Game-Werbung" siehe Dörr, Dieter / Klimmt, Christoph / Daschmann, Gregor (Hrsg.): Werbung in Computerspielen. Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz, Düsseldorf 2011, S. 24 ff., hier S. 33 f.

684 Siehe auch Kap. 2.4

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ter erreicht werden, die eine Marketingaktivität auf Nutzer beschränkt, die bestimmten Profilen entsprechen – Amazon bspw. bietet jedem Nutzer auf Basis von dessen Kaufverhalten und Interessen, die sich durch eine Katalogisierung von Suchanfragen herausfinden lassen, einen eigenen Startbildschirm. Ein Online-Rollenspiel könnte weibliche Nutzer mit den Angeboten eines Herstellers von (Fantasy-) Modeschmuck bekannt machen, einen männlichen Spieler nach einer Überprüfung der Systemuhrzeit des Abends mit den Angeboten eines lokalen Pizzadienstes. Informationen wie die letzteren sind es zudem, die neben Adressen den Werbetreibenden die höchsten Gewinne versprechen. Dies ist das Geschäftsmodell sowohl von Rabattkarten wie Payback, aber auch sozialer Netzwerke wie Facebook.[685] Die Nutzer öffnen sich für mögliche Werbeangebote und liefern den Firmen die notwendigen Informationen über sich selbst meistens freiwillig, denn:

> „Ob (...) für den Nutzer beabsichtigte Werbung in den jeweiligen Spielen derzeit immer klar zu erkennen ist, darf bezweifelt werden. Gerade bei Computerspielen, die mit Sportereignissen zu tun haben, sind die Banden mit Werbung für reale Produkte ein Detail der Spielumgebung. Das Vorhandensein fügt sich so ein, dass es für den Empfänger eher unauffällig und mehr wie die Nachbildung der realen Umgebung wirken kann als eine gezielte Werbemaßnahme."[686]

Die Werbung, die in klassischen Unterhaltungsmedien eher abgelehnt wird, verfügt durch den Modus der Interaktivität über den großen Vorteil der selbstbestimmten Vermittlung und der Erreichung von mehr als nur des primären Verstandes – wo die kognitiven Antiwerbe-Filter der Wahrnehmung schnell weghören könnten. Im Rahmen eines Videospieles etwa kann Werbung interessant, witzig und hilfreich sein, kann so oder anders als Teil des Spiels erlebt werden und lädt ein zur inhaltlichen Beschäftigung.

Warum in diesem Rahmen überhaupt über Werbespiele gesprochen wird, soll gleich näher ausgeführt werden. Zunächst ist zu erläutern, vor welchem Hintergrund und auf welcher Basis der eigenen Entscheidung Nutzer bestimmte Medien und Medienformen auswählen.

685 Landesanstalt für Medien NRW (lfm:) (Hrsg.): Apple. Google. Facebook. Amazon. Strategien und Geschäftsmodelle einfach auf den Punkt gebracht., Düsseldorf 2012, S. 20 ff.

686 Dörr, Dieter / Zorn, Nicole: Medienrechtliche Bestandsaufnahme und Bewertung, in: Dörr, Dieter / Klimmt, Christoph / Daschmann, Gregor (Hrsg.): Werbung in Computerspielen. Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz, Düsseldorf 2011, S. 86

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ob ein möglicher Nutzer in einem großen Technikmarkt vor den Regalen mit tausenden von Spielen steht oder im Internet surft und Unterhaltungsangebote sichtet (dies schließt Online-Angebote von Konsolenherstellern ein, die durch die Internetfähigkeiten moderner Spielekonsolen diese im Rahmen der Konsolenoberfläche in Form von Portalen anbieten – der Nutzer muss hier nicht einmal mehr in den Laden, sondern kann sein Spiel gegen Gebühr gleich auf die Festplatte der Spielekonsole laden, der physikalische Datenträger wird hier umgangen) – stets ist das Angebot nahezu überwältigend und es scheint kaum sinnvoll, ohne zumindest eine vage Vorstellung vor Ort die Auswahl weiter einzugrenzen. Der zuvor stattgefundene oder spätestens im Moment der Suche beginnende Auswahlprozess, der stets einer Kaufentscheidung vorausgeht (das Gegenteil ist der affektgesteuerte „Impulskauf" wird beeinflusst von einer Vielzahl externer Informationen, die gemäß dem eigenen Nutzungsinteresse abgewogen werden. Soll ein Spiel eine bestimmte Handlung bieten oder eine gewünschte Tätigkeit ermöglichen (eine Welt aufbauen, in Afghanistan persönlich gefahrlos in den Krieg ziehen etc.) oder lediglich als Geschenk für jemand anderen gekauft werden – es werden je unterschiedliche Präferenzen abgewogen und Kalküle notwendig.

Was letztlich ausgewählt wird, ist in überdurchschnittlichem Maße einerseits von spezifischer Werbung abhängig (klassisch: Poster oder Broschüren) aber ebenso von Werbeclips / Trailern, die sich auf YouTube etc. finden. Von besonderer Bedeutung sind hingegen *Empfehlungen*. Der Nutzer moderner Medien vertraut einerseits klassisch auf das, was Freunde, Bekannte, Arbeitskollegen über ein bestimmtes Angebot zu berichten wissen – die eigene Einschätzung wird mit diesen Aussagen abgeglichen. Andererseits verleitet das Internet durch die Unmittelbarkeit seines Charakters und die Internationalität seiner Angebote dazu, auf eine Vielzahl „persönlicher" Berichte aus Nutzerforen zurückzugreifen oder Testberichte von „Endusern" in Form von Texten oder „Erfahrungswerbeclips" von Videoportalen einzuholen. Diese Möglichkeit soll an dieser Stelle nicht weiter kritisiert werden. Entscheidend ist jedoch *einerseits*, dass diese Erfahrungsberichte kognitiv mit „persönlichen Erfahrungen von Bekannten" gleichgesetzt werden (da die kulturellen und interpersonalen Schranken schon durch die Direktheit des Informationsangebotes und die international gebräuchliche Du-Form herabgesetzt sind) und an die Seite treten von professionellen Erfahrungsberichten bspw. der „Stiftung Warentest" (die aber wiederum viele Produkte auch gar nicht testet, so dass Interessenten oft auf alternative Warentests ausweichen müssen). Die Krite-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

rien für Glaubwürdigkeit entsprechen grundsätzlich denen realweltlicher Erfahrungen, unterliegen jedoch anderen Vermittlungsmöglichkeiten und müssen anders überprüft werden. Die wenigsten Menschen *posten* unter ihrem Realnamen.

> „Nicht Anonymität, sondern Pseudonymität ist die wichtigsten Form der Selbstdarstellung bei Online-Sozialkontakten mit Unbekannten. Durch wiederholte Verwendung desselben Pseudonyms (Nicknames, Screennames, Avatars) und derselben E-Mail-Adresse lassen sich unterschiedliche Online-Beiträge derselben Person einander zuordnen. Unter ihrem Pseudonym kann die Person auf diese Weise eine Online-Identität entwickeln, von anderen Internet-Nutzern erkannt, wiedererkannt und anerkannt werden. (...) Generell steigt die Glaubwürdigkeit von Online-Identitäten je länger und intensiver eine Person mit demselben Pseudonym agiert, dabei inhaltlich wertvolle und widerspruchsfreie Beiträge liefert und enge Kontakte zu anderen Onlinern pflegt."[687]

Der hohe Memberstatus eines Mitglieds in einem Forum, die Zahl seiner veröffentlichten *Posts* (Meldungen) und die Dauer seiner Mitgliedschaft sind (häufig online sichtbare) Indikatoren, die Plausibilität und Authentizität vermitteln können – ähnlich des Ansehens eines als „erfahrenen" Menschen in der Realwelt. *Andererseits* ist zu berücksichtigen, dass viele Meldungen oder Erlebnisberichte ebenfalls von Werbetreibenden lanciert sein könnten – dies machte der „WeTab-Skandal" um fingierte positive Nutzermeinungen auf der Verkaufsplattform Amazon.de offenkundig. Ein Mitglied der Geschäftsführung hatte hier als zufriedener Konsument erscheinend einen sehr positiven Testbericht mit wahrheitswidrigen Angaben veröffentlicht.[688] Für Nutzer ist das für gewöhnlich kaum zu erkennen. Klar ist aber: Wer informiert sein will, lernt sehr schnell, dass er selbst suchen und sich bis zu einem gewissen Grad auf fremde Urteile von Online-Nutzern verlassen muss.

Die „Mundpropaganda" ist damit neben anderen Mitteln der Werbung *das* Tool zur Verbreitung eigener Produkte.

Filmverleiher haben angesichts der Möglichkeiten des Internet das Verfahren des „Awareness Tracking" entwickelt. Hier werden nicht konkrete Nut-

687 Döring, Nicola: Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaften, in: Schweiger, Wolfgang / Beck, Klaus (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation, Wiesbaden 2010, S. 166

688 http://www.horizont.net/medien/nachrichten/-PR-Skandal-WeTab-Chef-Helmut-Hoffer-von-Ankershoffen-zieht-sich-zurueck-95379, 28.8.2015

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zungsprofile und Einspielergebnisse abgefragt, sondern *ob* und *wer* von einem Medienangebot / einem Film schon gehört hat. Hierdurch können die Akzeptanz und Reichweite von Werbekampagnen überprüft werden.[689] Die Rolle des Internet als Informationsmedium und Forum der öffentlichen Meinung spielt nicht nur in der Marktforschung eine Rolle[690] sondern auch in der kulturell / politischen Sphäre von Wahrnehmung und Handlungsableitung – dies wurde 2006 im Rahmen der Mohammed-Karikaturen deutlich[691] sowie zuletzt durch die Wogen der Empörung, die der islamkritische US-Film „Unschuld der Muslime" eines aus Ägypten stammenden koptischen Christen in islamischen Kulturkreisen ausgelöst hat.[692] Bei der von politischen Umstürzen begleiteten Islamisierung Nordafrikas und des Nahen Ostens („Arabischer Frühling") spielten virtuelle Netzwerke eine große Rolle.[693]

Virtuelle Angebote – bspw. Werbung in Spielen oder Handlungs- und Konsumaufrufe aus Spielen heraus – können dann direkten Einfluss auf realweltlichen Produkterfolg haben, wenn die Medien komplementär ergänzend genutzt werden und der Nutzer das Gefühl vermittelt bekommt, er werde ernst genommen, seine Wünsche und Interessen stünden im Zentrum und er diese Wertschätzung auf den verschiedensten Sinnesebenen verspürt. Wenn also der Gesamteindruck einer sich aus Spiel und Realität ergebenden Situation kongruent erscheint. Dass Nutzer ernst genommen werden und ihr Beitrag nicht bloß kollaborativ, sondern partizipativ erscheint oder zumindest so dargestellt wird, erhöht die Bereitschaft sich einzubringen.

Bruns erkennt hier keine singulären Effekte, sondern die Zukunft kollaborativen Wirkens von Nutzern *und* Produzenten von Inhalten und wirbt für

689 Prommer, Elisabeth: Filmauswahl unter crossmedialen Bedingungen: Der Einfluss von Trailer, Werbung, Kritiken und Film-Websites auf die Filmauswahl, in: Hasebrink, Uwe / Mikos, Lothar / Prommer, Elisabeth: Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen, München 2004, S. 222

690 A.a.O., S. 234 ff.

691 Piasecki, Stefan: Das Schaufenster des Schreckens in den Tagen des Zorns. Eine inhaltliche Analyse der Darstellung von Islam, Islamismus und islamischer Religiosität in der Berichterstattung über den Karikaturenstreit in Spiegel, Stern und Fokus sowie ihre Wirkung auf eine säkularisierte Gesellschaft und ihre Tradition von christlicher bzw. islamischer Religiosität, Dissertation, Marburg 2008

692 http://www.welt.de/politik/ausland/article109205060/Gewalt-in-Aegypten-und-der-geheimnisvolle-Kopte.html, 13.6.2013

693 Hierzu explizit: Kart, Mehmet: Lebenslagen von Jugendlichen in benachteiligten Quartieren Bremens. Kontexteffekte auf Konflikt- und Integrationspotentiale, Wiesbaden 2014, S. 82

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

neue begriffliche Verständnisse. „User" seien eben keine „Consumer", sie seien nicht bloße Empfänger medialer Kommunikation, wie dies die gängigen Mediennutzungstheorien dargelegt haben, sondern sie seien ebenso wie Produzenten von Medien gleichermaßen Teile eines Netzwerkes:

> „Under the mass-mediated model, consumers „have no way to respond tot he things they see on television or hear on the radio, and they have no access to any media on their own – media is something that it done tot hem, and consuming is how they register their response." Under the new network paradigm, by contrast, producers and users of media content are both simply nodes in a neutral network and communicate with one another on an equal level."[694]

Nach dem großen Erfolg des Films „Der Schuh des Manitu"[695] stellte der Filmemacher Michael „Bully" Herbig es den Zuschauern frei, seine nächste Produktion zu wählen. Die Wahl fiel auf eine Parodie des „Star Trek" Universums und der große Kassenerfolg von „Periode Eins" gab nicht nur den Produzenten recht, sondern bestätigte auch die Kinogänger selbst, die sahen, was sie oder Menschen wie sie mehrheitlich gewählt hatten.

So wird aus einem Produkt *Film* eine Erlebenswelt zum Mitmachen, in dessen Zentrum sich der Nutzer wähnt.

Die individuellen Motive für den Besuch eines Films zu berücksichtigen und nicht nur den Kassenerfolg zu messen, ist der Hintergrund der „Movie Attendance"-Forschung. Austin und Palmgreen bewerteten in diesem Rahmen den Wert der „Mundpropaganda" als Motiv für den Kinobesuch, wie Prommer anführt.[696]

Ähnliche Studien für Videospiele gibt es hingegen nicht. Dies mag daran liegen, dass neben den Marktchancen eines Films auch die kulturelle und gesellschaftliche Bedeutung des Mediums Film außer Frage steht, dies für Vi-

694 Bruns, Axel: Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond, New York 2008, S. 14

695 Prommer verweist neben diesem auch auf den Film „The Blair Witch Project", dessen Erfolg einer „Internet Guerilla Strategie" zu verdanken sei: Prommer, Elisabeth: Filmauswahl unter crossmedialen Bedingungen: Der Einfluss von Trailer, Werbung, Kritiken und Film-Websites auf die Filmauswahl, in: Hasebrink, Uwe / Mikos, Lothar / Prommer, Elisabeth: Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen, München 2004, S. 222

696 Hierauf kann nicht weiter eingegangen werden, aber weitere Informationen zu den Studien von Austin (1993) und Palmgreen (1988), die ausgehend vom Uses-and-Gratification-Ansatz die Motive für den Kinobesuch untersuchten, sind dem Text a.a.O., S. 224 zu entnehmen

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

deospiele aber lange nicht galt und erst in den letzten Jahren auch durch ein zunehmendes Forschungsinteresse ein Umdenken festzustellen ist. Videospiele als Kulturgut wahrzunehmen, gleich gewichtet und gestellt mit Theater, Literatur und Film in ihren jeweiligen nationalen Traditionen ist noch nicht erreicht.

Eine zusätzliche Rolle mag hier das Alter derer spielen, die ein Produkt als erntzunehmend einstufen. Kulturschaffende und ganz sicher die Kulturentscheider sind selten jüngeren Alters und könnten ebenso geprägt oder beeinflusst sein von der Technikfeindlichkeit vergangener Jahrzehnte wie es lange ihre Altersgenossen im Bereich des Jugendschutzes waren. Hinzu kommen noch häufig verfestigte Auffassungen darüber, was Kunst und Kultur jeweils sei. Dagegen stehen die internetaffinen und medienerfahrenen Nutzer deutlich jüngeren Alters[697], die virtuos auch mit dem Internet als Informationsmedium und Netzwerken als Sozialisationsinstanzen und -ergänzungen umgehen können und vor allem *wollen*.

Persönliche Vorlieben, mediale Rezeptionserfahrungen ebenso wie realweltlich bestimmte soziale und kulturelle Dispositionen formen das Spielinteresse von Menschen. Dieses Spielinteresse erhält dann eine über den bloßen Unterhaltungsfaktor hinausgehende politische / kulturelle / religiöse Bedeutung, wenn sich das so begründete Spielinteresse mit dem Wirkungsinteresse von Entwicklern ergänzt, die entsprechende Angebote liefern.

Mit anderen Worten: Es gibt neben guten und schlechten Spielen auch solche mit geschmacklosen Elementen (wie etwa Spielleveln in Hakenkreuzform oder ebensolchen Spielelementen). Hier mögen entsprechend interessierte Spieler positiv auf derartige Spielelemente reagieren, den Spielen selbst fehlte meistens jedoch der politische Impetus, die Grafiken in eine entsprechende Botschaft einzubetten – dies gälte hingegen dann, wenn Spieledesigner aus Gründen der Provokation entsprechend handelten und ihre Produktion inhaltlichen Aufforderungscharakter besäße, der sozial destabilisierend wirken könnte. Denn eindeutige Botschaften in Spielen bedürfen eben auch eindeutigen *Botschaftern* – Entwicklern, die etwas mitteilen wollen sowie zumindest einer Kernzielgruppe, die die Botschaft hören will und mittels „Mundpropaganda" verbreitet. Dieses Muster lässt sich bei eindeutig zum Zwecke der Meinungsbeeinflussung hergestellten Spielen erkennen:

697 A.a.O., S. 236 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.





Abb. 65-66: Special Force (Hisbollah), Minarett-Attack (SVP)

Special Force[698]: Der Nahostkonflikt bildet den Hintergrund dieses Hisbollah-Spiels, in dem der Spieler sich den Reihen der aufständischen Palästinenser anschließt und israelische Vorposten, Panzer und mehr bekämpft. Das Spiel basiert auf der Genesis3D-Engine, die auch bereits für kommerziell vertriebene Spiele der amerikanischen Firma Eclipse Entertainment verwendet wurde. Es ist demnach als Vertreter der sog. Ego-Shooter zu verstehen. Seine Besonderheit erhält es dadurch, dass es eines der wenigen Spiele ist, das diesen Schauplatz des Nahost-Konfliktes thematisiert und welches den Kampf gegen Israel als Aggressor erlaubt. Hierdurch, ebenso wie durch aufmunternde Botschaften des Hisbollah-Führers Scheich Hassan Nasrallah erhält das Spiel einen einzigartigen Charakter und kann appellativ auf Spieler wirken, ebenfalls in den Kampf gegen Israel einzutreten. Dies muss nicht unbedingt den tatsächlichen Kampf um Palästina bedeuten, mag aber auch Spieler in anderen Teilen der Welt in ihrem antiisraelischen Empfinden bestärken. Die politische und religiöse Bedeutungsebene ist sehr stark ausgeprägt.

Minarett Attack (Moschee Baba)[699]: Das als rechtsextrem empfundene Videospiel der schweizerischen Volkspartei SVP, auch in Österreich von der FPÖ unter dem Namen „Mosche baba" im Wahlkampf eingesetzt, ist eine Verbindung von Elementen des weithin bekannten Werbespiels „Moorhuhn" mit politischen Aussagen. Im Spiel müssen Minarette zu Fall gebracht werden / Ausländern die rote Karte gezeigt werden. Eine direkte Gewaltanwendung ist nicht zu beachten und die Spiele halten sich mit politischen Aussagen zurück, wirken aber stark auf der emotionalen Ebene, indem sie unzweideutig

698 Hierzu: Piasecki, Stefan: Für 8,50 Dollar ziehen sie in den Krieg gegen Israel, FAZ 20.11.2003, S. 42

699 http://stmv1.orf.at/stories/466595, 27.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zuzuordnende Charaktere und Symbolik nutzen, um Vorwissen, Einstellungen und Emotionen des Spielers zu bündeln und durch seine Handlung im Spiel ihm die Umsetzung seiner Vorstellungen zu gestatten: nämlich „Ausländer raus" zu schaffen. Die politische Ebene ist klar: bei der nächsten Wahl sollen die Parteien gewählt werden, die innerhalb der Spiele erkennbar sind, denn sie würden den Willen und die Aktionen des Spielers letztlich politisch umsetzen. Die religiöse Ebene ist eher schwach ausgeprägt. Es bedarf schon einigen Vorwissens der Spieler, um inhaltlich religiös zu urteilen oder aber die Handlung zu begründen.





Abb. 67-68: Echtzeit-Mission in „Left Behind" und christliches Musikspiel „Guitar Praise"

Left Behind: Eternal Forces: In Form eines Strategiespieles mit hoher technischer und grafischer Qualität präsentiert sich Eternal Forces als Spiel, in dem der Spieler im Kampf gegen die Mächte des Antichristen missionieren und Menschen zum christlichen Glauben bringen muss. Sie basieren auf den in den USA bekannten und erfolgreichen, indes umstrittenen "Left Behind"-Büchern der christlich motivierten Autoren Tim LaHaye[700] und Jerry Jenkins.[701] Wie auch in anderen militärischen Strategiespielen spielt der Spieler aus einer isometrischen Ansicht, d.h. er hat einen quasi „göttlichen" Überblick über die Ereignisse aus einer Vogelperspektive. Die den eigenen Gruppen hinzugefügten Personen können verschiedene Rollen übernehmen und eignen sich dazu, den Einfluss des Spielers in der Spielwelt auszudehnen. Um Eternal Forces hat

700 https://www.timlahaye.com, 21.10.2015

701 Siehe hierzu auch: Jacobs, Stephen: Simulating the Apocalypse. Theology and Structure of the Left Behind Games, in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 07 (2015), Heidelberg 2015, S. 86

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sich eine Kontroverse[702] entsponnen, die sich gegen die Missionierung in Spielen generell richtet wie auch gegen den Umstand, dass innerhalb des Spiels traditionelle Geschlechterrollen vorherrschen und Frauen als Spielfiguren bspw. weniger Fähigkeiten haben als männliche Spielfiguren.[703]

Dance Praise / Guitar Praise: Das von Spielekonsolen bekannte Prinzip der Tanz- und Musik- oder Gesangswettbewerbssimulationen findet sich auch als Spiel mit religiösem, hier christlichen Hintergrund. Wie bei den klassischen Konsolenvarianten auch müssen die Spieler hier singen, tanzen oder musizieren. Es herrschen Abwandlungen der bekannten Konsolenregeln und -verfahren. Ausgewählt wurden jedoch Lieder mit betont christlichem Hintergrund, so dass dieses Spiel vornehmlich in christlichen Haushalten oder Jugendgruppen Verwendung finden wird sowie auf entsprechenden Jugendevents wie den „Willow Creek"-Kongressen. Es zeigt eine enge Verbindung von Technik, Videospiel sowie kulturellen und religiösen Inhalten und ist hinsichtlich einer möglichst passgenauen Zielgruppenerreichung angelegt.

3.2 Bildsprache und Ikonologie

Die Pädagogik liefert einen guten Hinweis, wie Lernprozesse besonders wirksam zu gestalten sind: Selber machen, selbst einen Stoff bearbeiten und durchdringen und ihn dann anwenden, das sind Bestandteile erfolgversprechender Bildungsprozesse. Alleiniges zusehen, von einem guten Vorbild zu lernen kann gleichsam nur eine Vorstufe darstellen – man schaut sich etwas ab. Man hat gesehen, wie es geht. Aber ohne es selbst zu tun, kann der Mensch kein Gefühl für Vorgänge entwickeln, kein zeitlich / räumliches Verständnis für Prozesse, Ereignisse und Folgen seines Tuns. Es verwundert also nicht, dass jedes neue Medium stets auch für Bildungszwecke herangezogen und genutzt wurde. Dies gilt, wie gesehen, auch für Videospiele.[704]

702 Der Hersteller hat auf entsprechende Berichte (z.B. http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2006/08/16/AR2006081601764.html, 8.6.2013) mit einer eigenen Webseite zur Gegendarstellung reagiert: http://www.leftbehindgames.com/controversy.php, 8.6.2013

703 Hierzu auch (zur Religion in Spielen leider sehr oberflächlich, ansonsten ein gelungener Überblick): Marr, Ann Christin: Serious Games für die Informations- und Wissensvermittlung. Bibliotheken auf neuen Wegen, Wiesbaden 2010, S. 82 f.

704 Aldrich, Clark: The Complete Guide to Simulations and Serious Games. How the Most Valuable Content Will Be Created in the Age Beyong Gutenberg to Google, San Francisco / CA 2009, S. 285 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Während Bilder *Sehreignisse* sind, müssen Spiele eher als *Erlebensereignisse* verstanden und beschrieben werden. Bilder, bewegte Bilder zumal, erlauben durch ihr lineares Erzählgeschehen vielfältige Deutungsperspektiven – auch für die persönliche Lebensgeschichte des Zuschauers, der von den Bildern auf seine eigene Situation reflektiert. Bilder sind zwar reproduzierbar und Filme können wiederholt angeschaut werden – der Effekt des ersten Blicks stellt sich aber stets tatsächlich nur beim ersten Anschauen ein. Alle weitere Betrachtungen geschehen vor dem Hintergrund der allerersten Erfahrungen und Eindrücke – vertiefen sie oder frischen sie auf. Der Sinn eines Bildes (bzw. einer Darstellung) vermittelt sich auf unterschiedlichen Ebenen. Barthes beschreibt anhand von Werbeanzeigen die vorgenommene Botschaftsvermittlung, die sich aus dem strukturell-textlichen Verständnis von Werbung (Bilder, Texte) und dem kulturell-kognitiven Verständnis des Markennamens und seiner transportierten Emotionen ergibt.[705]

Er unterscheidet hier zwischen kodierten und nicht-kodierten Elementen, die der Assoziation des Betrachters bedürften, um verständlich zu werden. Praktisch dargestellt gelten Bilder wie Werbeanzeigen als Zeichenfolge, deren „Zeichen" aus *Ideen* (Signifikate) und *Lauten / Worten* (Signifikanten) bestehen, die sich auf unter Kommunizierenden bekannte Muster stützen und beziehen und damit verständlich werden, ohne dass der Gegenstand der Kommunikation manifest vorhanden sein müsste. Sie werden im jeweiligen kulturellen Kontext geteilt und verstanden (oder *vice versa*), weil sie sich auf Konventionen stützen, über die zuvor implizit oder explizit Übereinstimmung hergestellt wurde.[706] Bilder sind *„analoge Reproduktionen von Wirklichkeit"*[707], als solche aber nicht natürlich (stets nur ein Ausschnitt und *gestellt: „Die Szene ist* da*, mechanisch eingefangen, aber nicht menschlich."*[708]) und darüber hinaus Abbilder in jedem Fall vergangener Zustände. Als solche können sie fortan betrachtet, bewertet und umbewertet werden.

705 Barthes, Roland: Rhetorik des Bildes, in: ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn, Frankfurt 2001, S. 29 ff.

706 Auf die weiteren Hintergründe und Theorien Ferdinand de Saussures zu diesen ursprünglich von ihm geprägten Begriffen kann hier nicht eingegangen werden

707 Roland Barthes: Über Fotografie. Interview mit Angelo Schwarz (1977) und Guy Mandery (1979), in: Wolf, Herta (Hrsg.): Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters, Frankfurt 2002 (1977), S. 82

708 Barthes, Roland: Rhetorik des Bildes (1964), in: ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn, Frankfurt 2001, S. 39

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Die Fotografie bewirkt nicht mehr ein Bewußtsein des Daseins der Sache (das jede Kopie hervorrufen könnte), sondern ein Bewußtsein des Dagewesenseins. Dabei handelt es sich um eine neue Kategorie der Raum-Zeitlichkeit: örtlich unmittelbar und zeitlich vorhergehend; in der Fotografie ereignet sich eine unlogische Verquickung zwischen dem Hier und Früher. (...) Damit besitzen wir, welch ein wertvolles Wunder, eine Realität, vor der wir geschützt sind."[709]

Barthes erlebte die Fotografie als sinnvermittelndes und -herstellendes Medium. Der Seh- und Erfahrenseindruck von Videospielen ist hingegen, gerade bei komplexeren Spielen neueren Typs, nie der gleiche. Das Spiel verändert sich aus sich selbst heraus (durch randomisierte Spielelemente) sowie durch die Eingaben des *lernenden Spielers*, der seine eigenen aus dem Spiel heraus entwickelten Lernerfahrungen in dieses zurückgibt und Teil der Spielweltschöpfung wird.

Bilderwelten als Abbilder von Welt (und globalisierten Weltzusammenhängen) werden immer bestimmender und sind im Bereich des Films auch breit erforscht, während die Forschungslage bei Videospielen noch eher dünn ist und durch die starken öffentlichen Reaktionen auf einzelne Spiele und ihre vermeintlichen Folgewirkungen („Killerspiele" und Amokläufe) stark verzerrt sind, so dass eine unvoreingenommene Beschäftigung schwierig wird.

So wie Bilder zur Kreation nicht nur von Geschichten, sondern auch *Geschichte* genutzt werden[710] und somit konstitutiv wirken, können sie sich durchaus auch destruktiv gegen ihre Erschaffer wenden:

709 Ebd.

710 Mitchell verweist auf die Bedeutung der medialen Darstellung des Irak-Krieges, der nicht zuletzt auch die Überlagerung älterer Bilder des für die USA wenig ruhmreichen Vietnam-Krieges bewirkte: „CNN hat uns gezeigt, daß eine scheinbar aufmerksame, gebildete Bevölkerung (zum Beispiel die amerikanische Wählerschaft) die Zerstörung einer ganzen arabischen Nation als kaum mehr denn ein spektakuläres Fernsehmelodram inklusive der simplen Erzählung vom Triumph des Guten über das Böse und einer raschen Auslöschung aus dem öffentlichen Gedächtnis erleben kann. Noch bemerkenswerter als die Macht der Medien, eine „liebenswürdige, gütigere Nation" die Zerstörung unschuldiger Menschen ohne Schuld oder Reue akzeptieren zu lassen, war ihre Fähigkeit, das Spektakel dieser Zerstörung dazu zu verwenden, jedwede Schuld oder Erinnerung an einen früheren spektakulären Krieg auszutreiben und auszulöschen. Wie George Bush so treffend gesagt hat: „Das Gespenst von Vietnam wurde für immer im Wüstensand der Arabischen Halbinsel begraben."" Mitchell, William J. Thomas: Bildtheorie, 2008, S. 107

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Nicht nur in der Antike wurden Abbilder und Namen in Ungnade gefallener Pharaonen von Stelen und Wänden gemeißelt, moderne Formen der Bildbearbeitung verhelfen noch viel einfacher zur *Vernichtung* ungeliebter Abbilder – ebenso wie sie zur Komposition künstlicher und realer Gegebenheiten einladen[711] – auch in medialen Gewaltdebatten werden künstliche Welten gegen ihre Erschaffer gewendet und Spieleentwickler für gesellschaftliche Fehlentwicklungen verantwortlich gemacht. Parallelen zu Mitchells Beobachtung drängen sich auf, dass Bilder nämlich auch Angst erzeugen (er spricht von „*Iconophobia*") und diese Gefühle für die Debatten um Bilder ebenso relevant sind wie die Bilder selbst:

> „The simplest way of stating this [was ist ein Bild und wie unterscheidet es sich von Worten – SP] is to admit that a book which began with the intention of producing a valid theory of images became a book about the fear of images. „Iconology"turned out to be, not just the science of icons, but the political psychology of icons, the study of iconophobia, iconophilia, and the struggle between iconoclasm and idolatry." [712]

„Bilder" sind *im hier behandelten Kontext* nicht als reine Objekte zu verstehen, die ein Motiv zeigen, das sodann als „Zeichenkette" durchaus verschieden analysiert und interpretiert werden kann (und durch unterschiedliche Betrachtungsweisen, Perspektiven und individuelle Verstehenswelten vor dem Hintergrund der Persönlichkeit des Betrachters zu diesem *spricht*). Bilder im Videospiel sind flüchtige Momentaufnahmen, die im Kontext des situativen Ereignisses auftauchen, ihre Bedeutung erhalten und möglicherweise in dieser Zusammensetzung und Ereignisabfolge nie wieder zu sehen sind. Bei Spielen ist demnach der Kontext zu beachten, allerdings noch stärker und nicht linear wie beim Film. Vielmehr muss stets die Rahmenhandlung mitgedacht und müssen die *Spielwerkzeuge* in die Betrachtung einbezogen werden. Nur so lassen sich Interaktionsmuster des Spielers mit dem Medium, seine Intentionen und das, was er *aus dem Spiel mitnimmt*, probat einschätzen. Ein Spiel lässt sich nicht bis zu einem bestimmten Punkt vorspulen, sonst wäre es eben kein Spiel sondern ein Film. Auch die frühen Laserdisc-Automaten „Dragon's

711 Reuter erwähnt einerseits die Entfernung von Bildern Trotzkis aus öffentlichen Darstellungen in der frühen Sowjetunion wie auch die fiktive / visualisierte Begegnung Tom Hanks mit John F. Kennedy in „Forrest Gump": Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten. Grundlagen – Analysen – Konkretionen, Jena 2008, S. 106 f.

712 Mitchell, William J. T.: Iconology. Image, Text, Ideology, Chicago 1968, S. 3

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Lair", „Space Ace", „Firefox" etc., die als „interaktive Filme" (**Kap. 2.5**) (lediglich) mit Filmsequenzen arbeiteten, auf die der Spieler reagieren musste, um ein Weiterspielen zu ermöglichen (im richtigen Moment den Aktionsknopf drücken, damit der Held bspw. das Schwert zieht und eine Fledermaus vertreibt, sonst stirbt der Spieler den Bildschirmtod) hatten einen Zufallsmechanismus implementiert, so dass die dreißig oder mehr Filmclips nie in der gleichen Reihenfolge abgespielt wurden.

Auch bei diesen Spielen sieht man jedoch, wie in wesentlich interaktiveren Videospielen und auch Filmen, stets die gleichen Vermittlungssignale, die das Wahrnehmungsmuster beim Zuschauer strukturieren und etablieren und die durch Traditionen filmischer Erzählung etabliert, wenn nicht begründet wurden und so dem Zuschauer vertraut sind, wenn nicht sogar erwartet werden, *„weil sie die Wahrnehmung der Handlung erleichtern"*.[713]

Indem besondere Bildteile fokussiert und akustisch betont werden, wird Spannung erzeugt, indirekte Handlungsteile werden durch andere Symbole angedeutet (ein Kerzenleuchter fällt um und ohne dass man etwas sieht weiß man, dass man nicht mehr alleine im Raum ist)[714], eine Bildersequenz wird gezeigt, die zukünftige Ereignisse vorbereitet oder vergangene erklärt etc.:

> „Das Einzelbild läßt dem Betrachter Zeit, sich in das Gesagte zu vertiefen, in der Abfolge bewegter Bilder zwingt dagegen das jeweils folgende Bild dem Betrachter eine neue Einstellung und neue Information auf. Zwar ist diese Abfolge bereits so strukturiert, daß kein Bild „verlorengeht" und daß einzelne Bilder aufgrund ihres hohen Affektwerts fest in Erinnerung bleiben, aber im Augenblick der Vorführung eines Films kommt es auf die Sukzession als elementare Voraussetzung der Rezeption filmischer Diskurse an."[715]

Die intermediale Position von Videospielen legt die Nutzung von Analysetechniken nahe, wie sie aus dem Film- und Bildrhetorik bekannt sind, allerdings unter den bereits getätigten und nachfolgenden Einschränkungen.

> „Was in den Köpfen spukt, drängt zur Darstellung"[716].

713 Kanzog, Klaus: Grundkurs Filmrhetorik, München 2001, S. 138
714 Siehe auch a.a.O. zum Wort- und Bilddiskurs bzw. Symbolen und Mustern, S. 50 ff. und S. 118 ff.
715 A.a.O., S. 75
716 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten. Grundlagen – Analysen – Konkretionen, Jena 2008, S. 20

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Diese simple Erkenntnis, aus der Künstler ihre Inspiration beziehen, ist übertragbar auf Videospiele und zu ergänzen – denn das, was in den Köpfen auch von Spielern spukt, drängt nicht zuletzt auch zur Realisierung, wenn die Möglichkeit zum gefahrlosen Probehandeln gegeben ist. Auch hier realisieren Gruppen von Menschen ihre Fantasien in künstlichen Welten (Bildern), während aber die Nutzer (Betrachter) ihre eigenen Vorstellungen zurückgeben und ihre Bedürfnisse einbringen.

Wesen und Wirkung von Bildern gehen bei Videospielen eine Allianz ein, sie orientieren sich an den Bildwelten in Filmen, schaffen aber etwas Neues und gehen in ihrer inhaltlichen Wirkung darüber hinaus.

Nun sind Videospiele und die in ihnen und durch sie erzeugten Bilder fiktional, „leer". Sachs-Hombach beruft sich auf Goodman und stellt fest, dass Bilder Gegenstände durch ihre Darstellung klassifizieren und damit „pikturale Etiketten" liefern. Sie laden so zur Frage ein, was sie und auf welche Art sie es darstellen – wodurch das Bezugsfeld eingeordnet wird. Im Falle fiktionaler Bilder beschrieben sie zwar keine Gegenstände und seien eben *leer*, könnten dennoch aber durch die Unterscheidung von „repräsentieren" und „repräsentieren-als" als Etiketten verstanden werden.

> „Die Darstellung eines Einhornes denotiert demnach zwar keine Einhörner, weil es keine gibt, sie ist jedoch eine Einhorn-Darstellung, die mit anderen Einhorn-Darstellungen verglichen werden kann. Der Ausdruck „darstellen" lässt sich also im Sinne von „stehen für" oder „Bezug nehmen auf" verstehen, jedoch ebenfalls im Sinne von „charakterisieren".[717]

Ein Bild als Gegenstand erhält seine Bedeutung nur durch einen Betrachter und ist ansonsten in seiner Bedeutung nicht existent – nicht realer als ein Stein oder eine verborgene Erzader. Die inhaltliche Füllung durch den Betrachter als kognitiver Akt führt zur Differenzierung zwischen „äußeren" und „mentalen" oder besser „inneren" Bildern:

> „Niemand vertritt die naive Theorie, dass interne Bilder tatsächlich als Bilder, wie wir sie üblicherweise kennen, im Gehirn zu finden sind. In der Regel wird lediglich behauptet, dass es Formen der mentalen Repräsentation gibt, die analog zu Bildern funktionieren, ohne doch selbst farbig oder rund zu sein. Es wird also lediglich eine partielle Struktur-Isomorphie zwischen mentaler bildhafter Repräsen-

717 Vgl. hierzu auch: Sachs-Hombach, Klaus: Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft, Köln 2006, S. 47

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> tation und Repräsentiertem angenommen. Dies weist darauf hin, dass zumindest in der Kognitionswissenschaft mit dem Ausdruck „mentales Bild" gar nicht die relativ unproblematischen anschaulichen Vorstellungen gemeint sind, sondern kognitive Einheiten auf der subpersonalen Ebene. Der Ausdruck „mentales Bild" ist daher als theoretischer Terminus aufzufassen, mit dem zur Erklärung bestimmter Verhaltensweisen ein besonderes Repräsentationsformat (und damit verbunden spezielle kognitive Prozesse) postuliert werden. Insofern ist es vorteilhaft, nicht von mentalen, sondern von internen Bildern zu reden. Entscheidend ist hierbei die Annahme, dass interne Bilder in einer nicht-arbiträren Beziehung zum Repräsentierten stehen, so dass Lösungen bestimmter Probleme gewissermaßen an einem Modell simuliert werden können."[718]

Dieser Unterschied zwischen *Ab-Bild* und *Ein-Bild-ung* und der realweltlichen Einordnung *fremder Bilder* wird an der frühen Spruchpraxis von Jugendschutzverfahren besonders deutlich: Wenn auch auf den Pixelbildern früher Videospiele kaum die für die jugendschutzrelevante Bewertung von Filmen notwendige Unterscheidung bspw. zwischen Darstellungsformen expliziten Geschlechtsverkehrs oder primärer Geschlechtsorgane zu erkennen waren, so boten sie gleichwohl Anlass für eine Indizierung. Zu sprechen ist hier aber vielmehr von der Wirkung der „inneren Bilder" der Betrachter als von der „äußeren Bildwirkung" der tatsächlichen Bilder, die Gegenstand eines solchen Indizierungsverfahrens waren:

> „Bilder sprechen nicht und widersprechen auch selten, wenn man sie abhängt. Sie setzen sich nicht gegen „Bildmissbrauch" zur Wehr. (...) Zurückhaltender und daher möglicherweise zustimmungsfähiger ist es, nach dem zu fragen, was Bildbetrachter wollen und tun, genauer: Was sie mit den Bildern tun, wozu und warum. (...) Bilder mögen agieren, wenn man sie als Agenten beschreibt und ihnen Handlungsfähigkeit zuschreibt. Aber darin sind sie bereits Patienten, an denen gehandelt wird. Anders gelagert und etwas vorsichtiger wäre zu formulieren: mit Bildern wird agiert. Das heißt, den Bildakt als das Agieren mit Bildern zu verstehen. Der Agent im Bildakt ist maßgeblich der Betrachter, Rezipient oder wie immer man diejenigen „vor einem Bild" nennen will."[719]

718 A.a.O., S. 40

719 Stoellger, Philipp: Die Aufmerksamkeit des Bildes. Intentionalität und Nichtintentionalität der Bildwahrnehmung – als Aspekte der Arbeit an einer „Bildtheorie", in: Sachs-Hombach, Klaus / Totzke, Rainer: Bilder – Sehen – Denken. Zum Verhältnis von begrifflich-philosophischen und empirisch-psychologischen Ansätzen in der bildwissenschaftlichen Forschung, Köln 2011, S. 125 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Menschen denken und leben in Bildern, diese *„sinnstiftenden Bilder, die als Artefakte ihren Ort in jedem sozialen Raum besetzen, kommen als mediale Bilder zur Welt"*[720] – durch sie erklären Menschen sich ihre Welt, aus ihnen leiten sie auch Bedrohungen ihrer Weltsicht ab und reagieren entsprechend.

> „[Bilder] sind gleichzeitig eigenständiges materielles Objekt und Referenz auf einen außerhalb liegenden Sachverhalt – sowie ihr kommunikativer Status. Eine Psychologie des Bildes fragt, welche Bedeutung diese spezifischen Merkmale für die Wahrnehmung und mentale Verarbeitung von Bildern haben. Die empirische psychologische Forschung zeigt, dass Menschen im Verlauf ihrer bildbezogenen Erfahrungen ein komplexes Bündel kognitiver Kompetenzen entwickeln."[721]

Diese Erkenntnis führte auch immer wieder zu theologischem Streit, an den Reuter erinnert[722], nämlich der Frage, ob es nun die Bilder sind, die *verehrt* werden oder deren Inhalt („Bilderstreit"). Unter Marketinggesichtspunkten erscheint es logisch und folgerichtig Menschen dazu zu bringen, sich so stark wie möglich für ein Produkt zu interessieren – sogar einem neuen Spiel Monate vor der Veröffentlichung entgegenzufiebern. Dies führt indes auch zu einer spannenden Frage: Welche *Erwartungen* an ein zukünftiges Erleben, ein *Erleben* von Geist und Sinnen herrschen in diesem Hoffnungszustand vor, der sich ja auf ein konkretes kommerzielles Produkt richtet? Bisweilen zeigt sich auch in diesem profanen Bereich: Menschen wünschen sich so sehr das Eintreten eines bestimmten (spielenden / erlebenden / handelnd-bewirkenden) Zustandes, dass sie aus *Zeichen* und *Bildern* Folgen *deuten*. Das Warten auf und spekulieren über Inhalte und Spielformen bspw. des neuen Teils der GTA-Reihe (GTA V) im Internet zeigt genau dies[723]: Fachjournalisten und Spieler betrachten und sezieren einzelne Bildschirmfotos (Screenshots), die vom Hersteller ohne weitere Kommentare veröffentlicht wurden, um aus ihnen Rückschlüsse auf den Funktionsumfang des Spiels zu treffen.

720 Belting, Hans: Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft, München 2006, S. 20

721 Schwan, Stephan: Psychologie, in: Sachs-Hombach, Klaus (Hrsg.): Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen Methoden, Frankfurt 2005, S. 131 f.

722 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten. Grundlagen – Analysen – Konkretionen, Jena 2008, S. 25

723 http://www.nowgamer.com/news/1547379/gta_5_new_screenshots_gameplay_analysis_secrets_revealed.html, 20.2.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wenn Reuter Boehm zitiert mit der Beobachtung, dass Bild und Inhalt bis zur Ununterscheidbarkeit verschmelzen, dass das Bild seine Kraft durch Verähnlichung mit dem Dargestellten erreicht, das *goldene Kalb* somit zum *Gott wird*,[724] wird Deutungsmacht und Folgebereitschaft auch in solchen außerreligiösen Bezügen wie der Ankündigung eines lange erwarteten Video- oder Computerspiels sichtbar:

Der Her(r) (-steller) gibt ein Zeichen und die Menschen, die ihm nachfolgen, mühen sich es richtig zu deuten im Hinblick auf ihr zukünftiges Schicksal im Umgang mit dem neuen Werk. *Heilserwartung* im Space Age. Bild und Inhalt verschmelzen zu einem neuen Bedeutungsuniversum.

Meisterhaft praktiziert dieses Verfahren auch die Firma Apple, die ebenfalls kultgleichen Respekt bei ihren Fans genießt.

Ein anderes Thema sind politisch und ideologisch hergeleitete Bildzusammenhänge – Politik nutzt bekanntlich Bilder, um Kriegsgründe zu rechtfertigen und Kriegsfolgen zu verharmlosen. Mit einer Ikonologie des Krieges werden medial ganze Sinnzusammenhänge vermittelt, in denen der Mensch als Opfer nahezu nicht vorkommt. Während dieser Umstand an sich nicht neu ist, sind es doch Verfahren von Streitkräften, auch durch Videospiele ihre Sicht der Ereignisse darzustellen und jungen Menschen Aktionsflächen zu bieten, die sie für eine Karriere als Soldaten interessieren sollen. Auch nicht-staatliche Kombattanten und Widerstandsgruppen haben, darauf wurde bereits verwiesen, diesen Weg für sich entdeckt.

Digitale Medien sind technisch reproduzier- und erweiterbar. Die dreidimensionale Tricktechnik hat im Film mittlerweile Produzenten einen Realismus ermöglicht, der einen Unterschied zwischen Realität und Fiktion nicht mehr ohne weiteres erkennen lässt[725]. Nämliches gilt schon in fast gleichem Maße für Videospiele, die immer photorealistischer werden und die in ihrer Anmutung TV-Vorbilder nachahmen und so selbst für gefilmte Realität gehalten werden können[726]. Dies führt zu interessanten Effekten wie der Einbindung von Videospielgrafiken in Nachrichtensendungen, um kriegerische Ereignis-

724 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten. Grundlagen – Analysen – Konkretionen, Jena 2008, S. 26

725 Nord-Korea droht in einem Propaganda-Video im Nachrichtenstil mit einem nuklearen Angriff auf die USA: http://www.usatoday.com/story/news/world/2013/04/13/north-korean-propaganda-video/2080805/, 8.5.2013

726 Der Vorspann des Actionspiels „Black" (Electronic Arts, 2006) für die Playstation 2 ist ein gutes Beispiel: http://www.youtube.com/watch?v=bZBjcwyq7fQ, 8.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

se anschaulich darzustellen[727]. Es geht gerade im Zusammenhang mit Nachrichtenbildern nicht nur um die bildgestützte Begründung eigenen Handelns, sondern nicht zuletzt auch um die emotionale Ansprache persönlicher Erfahrungsbereiche durch die Erzeugung von Gefühlen der Angst und Bedrohung. Durch die Wiederholung ähnlicher Bilder werden so Erfahrungsschätze erzeugt, denen keine eigenen (bspw. Kriegs-) Erfahrungen aktueller Generationen in westlichen Ländern mehr zugrunde liegen. Virtuell vermutete oder behauptete Wahrheiten werden in reales politisches und gesellschaftliches Alltagshandeln transformiert.

Andererseits finden sich Faktoren, die eigentlich nur realweltlich einen bestimmten Sinn ergeben, zunehmend in Videospielen wieder. Neben der individuellen Verbesserung von Fahrzeugen in Autorennspielen – was noch zum Genre passt – bieten Spiele wie GTA: San Andreas die Möglichkeit, sich bzw. seine Spielfigur gesund (Salat) oder ungesund (Hamburger) zu ernähren und Sport zu treiben. Entsprechend behält die Figur ihr sportliches Aussehen oder wird im Spiel tatsächlich auch fett.



Abb. 69-70: Sport und die Verbesserung der individuellen Fähigkeiten des Spielercharakters nehmen in GTA: San Andreas eine wichtige Rolle ein

Dieses Spielfeature, aus realen gesellschaftlichen Trends und medialen Diskussionen um Körperkult und Körperbewusstsein entlehnt, ist ein Beleg für die beiderseitige Durchlässigkeit von Realität und (interaktiven) Medien. Diese Funktion erweitert unzweifelhaft das Spiel und macht es auf einer zusätzlichen Ebene interessant, wenngleich sie für das Spiel eigentlich nicht notwendig ist. Die Geschwindigkeitszuwächse oder Geschicklichkeit beim Fahrradfahren einer schlanken im Gegensatz zu einer untersetzten Spielfigur

727 Spielgrafik als Information in einer Nachrichtensendung: „Video-game image of Syria used in TV news segment": http://www.nbcnews.com/technology/ingame/oops-video-game-image-syria-used-tv-news-segment-1C8781256, 30.4.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sind nicht so gravierend. Und dennoch gehört diese zu den am meisten diskutierten Funktionen.

Die Grafik unterstützt hier offensichtlich Dimensionen der Spielrhetorik, indem Bestandteile des Spiels eine *innere Logik* aufweisen und für die realweltliche Wahrnehmung und Erklärung der Spieler auch eine äußere Logik konstituieren (hierzu auch **Kap. 3.5.1**). Wer sich sportlich betätigt, erhält einen sicht- und erfahrbaren Mehrwert! Erkennbar werden aus adaptivem Handeln generierbare intern wirksame Fortschritts- und Gratifikationsrückmeldungen, aus denen außerweltliche Handlungsaufforderungen mühelos und nachvollziehbar abgeleitet werden können.[728]

Ein weiteres Merkmal des Spiels GTA San Andreas, in dem man in einer wahrhaft riesigen Spielwelt mit Städten, weiten Landstrichen, Flüssen, Gebirgszügen etc. unterwegs sein und man eine Vielzahl von Fahrzeugen stehlen kann ist die Möglichkeit ein Fahrrad zu fahren. Fahrzeuge aller Arten stehen zur Verfügung, doch der Spieler lernt, dass es „Downtown" mit einem Fahrrad am besten und am schnellsten unterwegs ist und gleichzeitig seine Gesundheitswerte verbessert. Es ist diese Synchronität von Bild, Handlung und Sinnhaftigkeit, die die umfangreiche mentale Auswirkung von Spielen auf den Spieler auszeichnet.

Schwierig für Pädagogen und Jugendschützer ist die Verstehbarkeit gesehener Bilder, die sich nur aus der gleichzeitig stattfindenden Handlung ergibt. Die vorgegebenen Bilder und Spielelemente („Icons" / Ikonen) „funktionieren" nur dann, wenn sie vor dem Hintergrund ihres Settings eingeordnet werden.[729]

Es ist kaum möglich, allein anhand von Bildern und ohne Berücksichtigung der Spielsituation sowie der persönlichen Situation des Spielers zu erkennen, ob er sich abreagiert, gemeinsam mit anderen (wie im populären Ego-Shooter

728 Dieses Prinzip wurde bereits 1985 durch das 8-Bit-Spiel „Spirit of the Stones" auf die Spitze getrieben. Hier mussten in einem Spiel sowie enthaltenen gedruckten Beigaben wie einem Bilderbuch Runen entschlüsselt werden, die wiederum Hinweise gaben auf real im Bereich der südenglischen Isle of Whyte versteckte Gegenstände und kleine Schätze, die von Spielern enttarnt und eingesammelt werden konnten, 25 Jahre bevor das heute als „Geo-Caching" bekannte Freizeitspiel in Mode kam

729 Reuter führt ein plastisches Beispiel an: Bilder aus Nordkorea können nur vor dem Hintergrund des Wissens um die politischen Umstände dort richtig entschlüsselt werden. Dieses Wissen stammt seinerseits wiederum meistens aus Medien: Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten. Grundlagen – Analysen – Konkretionen, Jena 2008, S. 46 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

„Counterstrike") Aufgaben löst oder sich im Spiel kritisch mit „gesellschaftlichen Dominanzverhältnissen"[730] auseinandersetzt. Gewalt im Spiel ist, darauf ist ebenfalls hinzuweisen, eine grafisch repräsentierte, individuell erlebte aber gesellschaftlich kompatible Ersatzmöglichkeit für klassische Mutproben im urbanen Gelände. Gewalthaltige Darstellungen übernehmen Funktionen des „sich Aussetzens" und „auf sich Nehmens" von Gefahren, die real kaum noch erfahrbar sind.[731] Spieler spielen aber vielleicht auch deshalb online, weil sie angesichts der demografischen Entwicklung vor Ort nicht mehr ausreichend Wahlmöglichkeiten zu persönlichen Kontakten innerhalb der *peer-group* haben.

Wie andere bildgestützte Medien auch bieten Videospiele ein niedrigschwelliges Angebot zum emotionalisierten Umgang mit Alltagsthemen und -phänomenen[732]. Wie auch gedruckte Texte wenden sie realweltliche Bezüge und Sujets auf, um geltungssichernd ihre Botschaft zu begründen. Bei Texten sind es Statistiken oder Bilder, die nicht zuletzt aus Gründen der Authentizität verwendet werden, bei Spielen sind es reale Bezüge bzw. Plausibilitätsstrukturen, die in ihren Kontexten tragfähig und glaubwürdig erscheinen und durch animierte Bilder Authentizität erhalten können, selbst wenn sie ihrerseits in fiktionalen Themenwelten angesiedelt sind – auch Museen konstruieren letztlich Realität.[733]

Ähnlich anderer religiös oder politisch / gesellschaftlich begründeter Bilderverbote[734] sollen auch Videospielverbote vor den Zwängen schützen, die von einem Bild ausgehen und Betrachter vor dessen Einflüssen bewahren. Der Sinn der Einflüsse und die Schwere der Gefahren finden sich aber nicht in dem Bild an sich angelegt, sondern in den menschlichen Bedeutungszusammenhängen. Hieraus ergibt sich für die Wächter der Bilderverbote der sicher nicht unwillkommene Umstand, dass neben die ausgesprochene Forderung nach dem Verbot bestimmter bildhafter Darstellungen auch die implizite Bot-

730 Zitatiert nach Röser, Jutta: Gewalt, in: Hügel, Hans-Otto (Hrsg.): Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, Stuttgart 2003, S. 218 von: Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten. Grundlagen – Analysen – Konkretionen, Jena 2008, S. 44

731 A.a.O., S. 49

732 A.a.O., S. 50

733 Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012, S. 321

734 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten. Grundlagen – Analysen – Konkretionen, Jena 2008, S. 55 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

schaft tritt, der Forderer besitze die Kompetenz zur Einschätzung und gesellschaftliche Handlungsmacht zur Durchsetzung.[735]

3.3 Storytelling und interaktives Erleben

Filme und Bücher werden für bestimmte Zielgruppen produziert. Sie wenden sich an Jugendliche, Erwachsene, Frauen, Familien und so weiter wie natürlich auch an bestimmte Milieus. Das Publikum erwartet einen Mehrwert, dessen Dimension es aus seinen Sehgewohnheiten oder der Beteiligung bekannter Schauspieler, Autoren oder Regisseure ableitet. Das Publikum spendet Geld und letztlich auch Zeit, die es mit dem Werk der Autoren verbringt.

Neben der Erwartung von Unterhaltung spielen immer auch emotionale Komponenten eine große Rolle – Zuschauer sehen sich und ihre Lebensumstände, Hoffnungen und Ängste reflektiert. Moderne Unterhaltungsangebote variieren agonale Appelle, Illusionsansätze und Handlungsaufforderungen („Rette die Welt") in einer großen Bandbreite[736] und erschaffen durch Mischung und Taktung Herausforderungs- und Gefahrensituationen.

Die Art Geschichten zu erzählen, die Dramaturgie einer Handlung zu entwickeln und diese letztlich aufzulösen, um den Zuschauer mit dem Gefühl eines Abschlusses zurück in seine eigene Realität zu entlassen, geht zurück auf die klassischen griechischen Dramen und findet sich ebenso in den Werken der Dichtung des Hochmittelalters wie auch bei Shakespeare und bis in die Neuzeit bei Goethe, Schiller und anderen.

Das *bewegte Bild* des Kinofilms griff die Tradition des auf Theaterbühnen dargestellten Schauspiels auf und filmte sie. Hierbei kamen auch fantastische Sujets zum Einsatz, wie in George Méliès „Le Voyage dans la lune" („Die Reise zum Mond") von 1902[737]. Handlung und Aufbau der Spielorte waren noch fest an eine Bühne ausgerichtet – auch späteren Filmen wie „Die Nibelungen" (1924) oder „Metropolis" (1925 / 1926, Regie jeweils Fritz Lang, Produktion UfA) ist die Herkunft des Personals vom Theater noch anzusehen.

735 A.a.O., S. 60

736 Siehe auch: McGonigal, Jane: Reality is broken – Why games make us better and how they can change the world, London 2011, S. 100 ff.

737 Der die Wasserlandung von Raumkapseln aus der Erdumlaufbahn im Ozean der Realität einige Jahrzehnte vorweg nahm (enthalten als restaurierte und mit modernem Soundtrack versehene Farbfassung auf der CD „Le Voyage de la Lune" von Air (2012))!

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Der technische Fortschritt brachte in den Folgejahrzehnten eine große Vielfalt an innovativen Erzählkonzepten hervor, die ergänzt wurden durch inhaltliche und dramaturgische Einflüsse u.a. des sowjetischen oder nationalsozialistischen Propagandafilms. Grundsätzlich blieb die klassische Erzählstruktur weitestgehend erhalten. Auf die in den letzten Jahren in der Filmnarratologie erfolgten Innovationen durch Produktionen wie „Pulp Fiction" (1994), „Terminator" (1984), „Trainspotting" (1996) oder „Groundhog Day" (1993) mit ihren (hinsichtlich der ersten beiden Produktionen) Ästhetisierungen von Gewalt, den modernen Handlungssträngen sowie Neudefinitionen von Zeiterleben und -präsentation kann hier nicht eingegangen werden.

Videospiele fügten hingegen seit jeher neue Funktionen und Möglichkeiten während des Spiels ein und begründen dies innerhalb der Rahmenhandlung. Schon der technische Fortschritt zwang sie dazu – oder gestattete es ihnen.

Für sie gilt nicht, dass bei aller Innovationsfreudigkeit der verschiedenen Unterhaltungsformen sich die klassische Dreiaktstruktur visualisierter Erzählung in Film- und TV- (sowie Hör-) Spiel nach wie vor erkennen und wohl auch nicht gänzlich vermeiden lässt.

Eder erkennt in der Einteilung einer Handlung in drei Akte (Einleitung – Höhepunkt – Katastrophe) ein Erbe des Theaters, *„dessen Normen der populären literarischen Formen des 19. Jahrhunderts"*[738] sich in den USA schon zu Beginn des 20. Jh. auf den Film übertrugen, allerdings mit dem Unterschied, dass zugunsten eines vom Publikum bevorzugten *Happy Ends* die *Katastrophe* nicht am Ende, sondern gefolgt von der *Auflösung* in der Mitte stehen solle:

> „(...) der Höhepunkt sollte nicht in der Mitte des Films stehen, sondern an seinem Ende, um das Publikum nicht mit abfallender Spannung zu langweilen."[739]

Die in der Filmdramaturgie[740] genutzten *Plot Points, Action Points* und *Turning Points*[741], die im Film einen Wandel der Handlung indizieren und das Interesse der Zuschauer aufrecht erhalten, lassen sich auch in vielen Videospie-

738 Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films – Drehbuchpraxis und Filmtheorie, Hamburg 1999, S. 102

739 A.a.O., S. 103 f. – siehe auch die entsprechende Grafik auf S. 104

740 Siehe auch mit Verweis auf klassische Bühnenstücke in der späteren Neuauflage: Müller, Gottfried: Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films, Würzburg 1962, S. 23 ff.

741 Vgl. hier Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films – Drehbuchpraxis und Filmtheorie, Hamburg 1999, S. 105

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

len feststellen. Sie dienen hier eben dazu, den (räumlich verstehbaren) „Space of Possibilities" (siehe **Kap. 3.5.1**) zu begründen, der Rahmen und Rechtfertigung der Handlungen darstellt.[742]

Dies scheint angesichts der Seherwartungen einer ans bewegte Bild gewöhnten Zielgruppe nicht überraschend – allerdings muss bedacht werden, dass die klassische Drama-Struktur bzw. ihre durch moderne Erzählformen abgewandelte Form, die auf ein *Happy End* zuläuft, nicht nur in Filmen Anwendung findet, sondern so gut wie alle Produkte der Unterhaltungsindustrie kennzeichnet: Hörspiele, Comics, Romane etc.

Wenn Spiele also vielfach zumindest oberflächlich in ihrer Hintergrundgeschichte diesem Muster folgen, dann hat dies ebenso mit den Erwartungen der Kunden (Unterhaltungserwartung) wie auch jener der Auftraggeber (Gewinnerzielungserwartung) zu tun:

> „Je komplexer Videospiele werden, desto mehr orientiert sich ihr Produktionsverfahren am Filmgeschäft. Viele Spiele basieren heutzutage auf einem Skript, das auch für einen Hollywood-Film dienen könnte: Alle Aktionen, alle Zwischensequenzen und alle Dialoge werden in den Skripts erklärt und sekundengenau aneinandergereiht. Eine weitere übernommene Sitte aus dem Filmgeschäft ist das Zeichnen von Konzeptskizzen. Diese Entwürfe dienen dazu, das „Look & Feel" eines Spiels bereits im Vorfeld zu untermauern."[743]

Allerdings nehmen die Freiräume für die Spieler zu, die Handlung selbst entwickeln zu können und Spielmissionen – und damit die Handlung – in kaum mehr planbarer und vorhersehbarer Reihenfolge zu spielen (GTA) oder zu verändern, indem moralische Entscheidungen mit einbezogen werden[744] oder es keine auf den ersten Blick erkennbare Missionsstruktur gibt, sondern die vollkommene Freiheit der Spieler und die Möglichkeit, alles tun und lassen zu können was beliebt, das Hauptmerkmal des Spiels darstellt. Klassischerweise waren es Multiplayerspiele, die am ehesten auf komplexe Storylines verzichten konnten, da ja die Interaktion von Spielern im Vordergrund steht und

742 Siehe auch: Mechner, Jordan: The Sands of Time: Crafting a Video Game Story, in: Harrigan, Pat / Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge / MA 2007, S. 111 ff.

743 George Broussard, 3D Realms („Duke Nukem 3D"), in: Saltzman, Marc: Game-Design – Die Geheimnisse der Profis, München 1999, S. 111

744 Frick, Daniel: Spiele machen Ernst, in: pro – Christliches Medienmagazin 5-2012, S. 44 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nicht das Erleben und sich Einbringen in eine handlungsgetriebene Abfolge von Aktionen und Reaktionen.

Hierbei besteht das Risiko, dass ein Spieler sich „verläuft", dass er das „große Ziel" aus den Augen verliert und sich möglicherweise irgendwann fragt, was er tut und warum er dies eigentlich macht. Die Variation der Haupthandlung, das immer wieder erneute Anfachen des Spielinteresses durch Untermissionen („Sub-Quests") und Handlungsalternativen gibt vielen Spielen Tiefe und Würze, allerdings stets mit dem Risiko, dass der Fokus des Spielers abgelenkt wird:

> „Hijklmn II[745] hat nur eine große „Mission", die komplettiert werden muss. Viele Spiele folgen der Idee einer großen, allumfassenden Mission. Einige Titel verwenden dagegen kleine, individuelle Missionen. Nehmen Sie beispielsweise ein Rennspiel. Das Ziel des Spielers ist der Gewinn eines einzelnen Rennens, was die anderen Rennen nicht weiter beeinflusst. Die meisten Spiele mit einer einzigen Mission teilen diese in kleinere und überschaubare Einzelziele auf. In Hijklmn II besteht das große Ziel in der Heilung der Bewohner von Parthoris von einer Seuche. Während Sie den ersten Level erforschen, wird Ihnen jedoch das näherliegende, kleinere Spielziel präsentiert: Treffen Sie den Astronomen im Palast. Während ein größeres Ziel existiert, sorgt ein kleineres Spielziel dafür, dass der Spieler die korrekte Richtungen einschlägt. (...) In vielen Spielen gibt es viel zu viele kleine Ziele. (...) In so einem Fall verliert der Spieler das allumfassende, große Ziel aus den Augen. Dadurch kann ganz schnell das Interesse des Spielers erlahmen. Wenn Sie also viele Missionen einbauen möchten, dann achten Sie darauf, dass alle streng miteinander verknüpft sind und stets den Fokus auf das Hauptspiel wahren. (...) Der Verlust der Konzentration auf das Hauptziel kann den Spielspaß verderben – und dieser ist schließlich die Hauptsache."[746]

Die technische Entwicklung einerseits und die Gewöhnung von Spielern an non-lineare Erzählstrukturen andererseits haben vermehrt entsprechende Spiele inspiriert und wirtschaftlich begünstigt. Die Grand Theft Auto-Reihe ist ein prominentes und bestens etabliertes Beispiel. Mit „Watch_Dogs"[747] wirbt erstmals ein Spiel damit, ein Spielziel („Räche Deine Familie") inmitten

745 Da das Spiel in Deutschland indiziert ist, hat der Verlag den Namen unkenntlich gemacht – gemeint ist das Spiel „Hitman II" von Activision (1998)

746 John Zuk, Raven Software („Hitman II"), in: Saltzman, Marc: Game-Design – Die Geheimnisse der Profis, München 1999, S. 179 f.

747 http://de.playstation.com/ps4/, 8.3.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

eines vollends freien Spielszenarios verfolgen zu können, in dem alle Personen, Objekte und infrastrukturellen Elemente (inkl. virtueller Datennetze und Banking-Systeme) verwendet werden können.

Die Besonderheit dieser neuesten Form der non-linear präsentierten Unterhaltung aus einer religionspädagogischen Perspektive liegt darin, dass man diese Spiele kaum mehr *nebenbei* spielen kann – zwischen Schule und Sport oder Theaterkurs und Abendessen – da Informationen und Handlungselemente im Blick und Gedächtnis gehalten werden müssen. Die vollkommene Freiheit im Spiel bedarf zudem nicht mehr nur klassischer Spielreaktionen, sondern verlangt eine Orientierung im 3D-Raum ebenso wie unter den Bedingungen einer soziokulturell plastisch ausstaffierten virtuellen Gesellschaft. Die emotionalen, taktilen und psychologischen Sinne werden in Spielen dieser Art zukünftig anders angesprochen als zuvor. Erinnerungen an erlebte Ereignisse werden zukünftig schwerer nachträglich als „realweltlich" oder „virtuell" zu differenzieren sein.

Dies bedeutet nicht zuletzt, dass angesichts der hohen kognitiven Herausforderung einerseits, der Realität der Spielumgebung wie auch der aufzuwendenden Lebenszeit andererseits zunehmend Aspekte und Prozesse der Sozialisation in einer ansonsten künstlichen Spielwelt *real* durchlaufen werden. Die Grundmuster der Hintergrundgeschichten werden sich jedoch kaum wesentlich gegenüber den bekannten großen Fragestellungen der Menschheitsgeschichte verändern, wie sowohl die großen antiken Dramen[748] wie auch die heiligen Schriften der Weltreligionen (und heute TV-Soaps[749]) sie immer wieder behandelten: Hass, Rache, Gewinnsucht, Hoffnung, Angst und die ihnen innewohnende universale Mystik, die letztlich alles „kommerziabel" macht:

> „Ganz gleich, wie gut Sie als Autor sind, ganz gleich, wie gut Ihr Drehbuch ist, eines werden Sie immer wieder von Produzenten und Executives gefragt werden: „Ist es kommerziell?"[750]

748 Auf die sich ja auch TV-Serien wie Star Trek etc. berufen und aus deren thematischem Fundus sie sich frei bedienen: Wenskus, Otta: Nichts Neues in der Zukunft? Was haben antike Motive in einer Science-Fiction-Serie verloren?, in: Wagnsonner, Christian / Gugerel, Stefan (Hrsg.): Star Trek für Auslandseinsätze? Konfliktstrategien und Lösungsansätze für reale Probleme in Science Fiction, Wien 2011, S. 71 ff.

749 Göttlich, Udo / Krotz, Friedrich / Paus-Haase, Ingrid: Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen, Opladen 2001

750 Seger, Linda: Das Geheimnis guter Drehbücher, Berlin 1997 (1987), S. 145 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Alles, was veröffentlicht wird, hat sich zuvor dieser Frage stellen müssen. Welche künstlerische oder sonstige Intention bei der Konzeption mitwirkte, an irgendeinem Punkt der Entwicklung wurde aus einem Publikum eine kommerziellen Interessen unterworfene „Zielgruppe", die bedient, geformt und genormt werden muss. Videospiele sind bereits heute zu *Miterziehern der Jugend* geworden[751], eine abgewandelte Aussage, die ursprünglich Groschenheften gegolten hat.[752]

Sie sind Teil eines weltweiten Merchandisingsystems und führen Erlebniswelten aus Kino oder TV im virtuellen Raum fort, dort transferiert in eine *„lange Kette einzelner Eingabe- / Ausgabe-Zyklen"*[753] und der Notwendigkeit für den Spieler, innerhalb des gebotenen Themenraums zu handeln. Statussymbole und Verhaltensweisen, wie sie der jugendliche Zuschauer in einem James Bond-Film erlebt, können hier nachempfunden werden. Ein noch besseres Beispiel ist die „Tomb Raider"-Spielreihe, die ihren Weg von Spielkonsolen auf die Kinoleinwände schaffte und von dort wieder als Spielereihe fortgeführt wurde.

Auffallend ist zudem beim Blick zurück in die Geschichte der Videospiele, dass das Unterhaltungsbedürfnis sich hinsichtlich der Themen und Handlungen sowie der erwarteten Aufgaben nicht wesentlich geändert hat. Dies wird, neben unzähligen Einzelbeispielen, an einigen Serien deutlich, die nun seit beinahe 30 Jahren erfolgreich sind: „Might & Magic", „Ultima", „Wizardry", „Final Fantasy". Es verändern sich neben der technischen Ausstattung (bspw. im grafischen Bereich) der Funktionsumfang und auch die Steuerungs- und Einwirkungsmöglichkeiten. Die Weise, wie die Handlung beeinflusst werden kann, wird durch sensitive Steuerungsmöglichkeiten (vibrierende Joypads etc.) intensiver, die Handhabung angenehmer (keine Texte mehr, die eingetippt werden müssen, keine Symbole sind mehr anzuklicken, das Spiel erschließt sich selbst indem es zu Beginn den Spieler mit einfacheren Übungen mit dem Spiel vertraut macht und eine *Lernkurve* aufbaut etc.) – aber die Geschichten an sich ändern sich nur unwesentlich. Durch die Konzentration auf das Wesentliche fällt es Spielen jedoch leichter, die Spieler aus ihrer Realität

751 Siehe etwa die Kritik Spitzers u.a. in Kap. 3.4.3

752 Neumann, Günther: Der politische Gehalt von Groschenheften – Eine erziehungswissenschaftlich-politologische Analyse, Kastellaun 1976, S. 8 f.

753 Klimmt, Christoph: Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen, in: Kaminski, Winfred / Lorber, Martin: Computerspiele und soziale Wirklichkeit, München 2006, S. 70 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

herauszulösen und sein Bewusstsein für den Moment des Spielens mit dessen spezifischen Inhalten auszufüllen.

Die Suche nach „Abenteuern im Alltag" kann durch das Eintauchen in Spielwelten erfolgreich abgeschlossen werden, die zwar fremdartig sind und durch ihre Handlungsebenen und Interaktionsmöglichkeiten die Sinne der Spieler stets neu und anders ansprechen, aber sie entsprechen doch inhaltlich den kulturellen und sozialen Gegebenheiten der Realität, sie sind aus dieser entlehnt. Handlungsstrukturen und die Anlage von Charakteren folgt dem Strickmuster von *gefilmter Unterhaltung* – Aufgaben der Helden sowie die Rolle der Nebenprotagonisten bleiben erwartbar, die Rollenverteilung von Gut & Böse scheint klar und lässt durch die Dominanz des Bildes gegenüber einem Text mit all seinen Facetten und emotionalen Schattierungen zuerst eine Reduzierung des Informationsgehalts vermuten. Grundsätzlich können Texte alleine Sachverhalte weitesgehend autark beschreiben, Bilder erlauben Ergänzungen und Vertiefungen.



Abb. 71-74: Zork, Amazon, Jinxter, Indiana Jones and the Fate of Atlantis – von 1980-1990 erlebten die klassischen Adventures ihre Meilensteine und zentrale Verbesserungen in Grafik, Bedienung und Gameplay. Text wurde immer weiter verdrängt

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wenn aber nun das Bild den Text nicht nur ergänzt oder dominiert sondern sogar weitestgehend ersetzt – wird die kreative Abstraktionsmöglichkeit des Spielers dann nicht eigeschränkt? Wird seine Phantasie entmündigt?

Die nähere Betrachtung sowohl der Methoden des *Storytellings* wie auch der Formen interaktiven Erlebens lässt diese Befürchtungen ins Leere laufen. Spielgrafiken und die technischen Unterstützungselemente sollen die Handlung eben nicht einschränken, sondern vielmehr erweitern. Starke Emotionen wie Angst oder Trauer werden hierdurch erst befördert, während sie in der Storyline entsprechend angelegt sind. Der Transitionsprozess, die Einführung und Herübernahme eines Lesers oder Zuschauers in die Welt des Buches oder des Filmes ist für jedes Medienprodukt ein sensibler Moment, da er stets die Gefahr beinhaltet, dass ein Nutzer wieder abspringt oder den Eintritt nicht schafft. Einem Spiel stellt sich eine ähnliche Aufgabe, es bietet jedoch unterschiedliche Möglichkeiten, diese Aufgabe zu lösen. Etwa indem es gleich in eine actionreiche Handlung führt, um keine Fragen aufkommen zu lassen oder Freiheit durch die *Wahlfreiheit* des Spielers symbolisiert, nun, da in der Spielwelt angekommen, zu tun und zu lassen was ihm beliebt. Während „Medal of Honor: Frontline" (Electronic Arts, 2002) den Spieler an den Strand der Normandie wirft, wo er augenblicklich schwerstem Abfehrfeuer der Verteidiger des Strandabschnitts ausgesetzt ist, erlebt der Spieler in „GTA: San Andreas" (Take 2, 2004), dass Carl „CJ" Johnson, sein Alter Ego, von korrupten Polizisten in einer Seitenstraße seiner alten Nachbarschaft freigelassen wird, wo er sich nicht mehr zurecht findet und niemanden kennt. Der Spieler folgt hier (oder führt er?) seiner Spielfigur hinein in die neue Freiheit und muss langsam tastend die Gegend erkunden und alte Bekannte finden, die ihm vielleicht helfen. Die Autoren der Geschichte vollziehen hier ein für Videospiele interessantes Experiment – Spieler und virtuelle Spielerrepräsentanz sind aufeinander angewiesen.[754] Der Spieler steuert, das Umfeld der Spielerfigur reagiert und liefert Informationen. Die Spielwelt erschließt sich Stück für Stück.

Für die Geschichtenerzähler unter den Spieldesignern eröffnen sich hier neue Möglichkeiten und Zwänge. Eine Geschichte wie der Klassiker „Oliver Twist" (um ein bewusst traditionsreiches Beispiel zu wählen) vollzieht sich über

754 Von der „perceived gap between consumer (reader) and producer (author)" hatte Aarseth gesprochen. Eine Lücke, die durch dergestalt intelligentes Spieldesign verringert bzw. geschlossen wird (siehe vorne Kap. 1.1)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Einführung, Höhepunkt und Ausklang. Einer ähnlichen Struktur folgt notgedrungen ein Spiel. Jedoch mit dem Unterschied, dass neben der Rahmengeschichte das Spiel einen Rhythmus benötigt, der die Spieler immer wieder aufs Neue anspricht und zur Handlung zurückführt. Würde „Oliver Twist" in einem modernen Videospiel erzählt, müssten die Spieldesigner die Entdeckerfreude des Spielers bedenken, der möglicherweise von der digitalen Realität im viktorianischen London so fasziniert ist, dass er die Handlung nicht im vorgesehenen Tempo wieder aufnimmt und ihrem Verlauf folgt, sondern sich treiben lässt, die Gegend ansieht und vielleicht etwas aus einer Polizeiwache zu stehlen versucht (was eine Vielzahl logisch und narratologisch abzusichernder Folgen nach sich zöge).

Der träumende Leser wird die Geschichte wieder aufnehmen müssen, der Autor muss hier nichts weiter tun. Die Spieledesigner können jedoch die technischen Möglichkeiten des Mediums verwenden, um den Spieler mehr oder weniger sanft in die Handlung zurückzurufen bzw. die nächsten Schritte stets sicht- und spürbar, aber unaufdringlich im Hintergrund zu behalten. Eine für das Spiel zentral bedeutsame Kontaktperson wird auf den Spieler *warten* und verfügbar sein, wenn dieser es will (GTA zeigt diese als Ziele auf der Übersichtskarte an – als zentrale Knotenpunkte des Storytelling unterliegen sie keinerlei Raum- / Zeitbeschränkungen. Die Geschichte geht erst dann weiter, wenn diese Spielfiguren angewählt werden). Anders als klassische Bildergeschichten oder Texte können Spiele zur Heraushebung bestimmter Ereignisse jedoch keine Bilder nutzen; sie bestehen ja ausschließlich aus diesen. Sie müssen Heraushebungen immersiv vermitteln.

Sogenannte *„Cut-Scenes"*, vordefinierte Handlungssequenzen im Filmstil treten dann ein, wenn für den Spielverlauf wichtige Ereignisse zu vermitteln sind oder komplexere Sachverhalte die Aufmerksamkeit des Spielers fordern.

Bedeutend ist die Erkenntnis, dass ein Spiel, anders als wie oben schon erwähnt Literatur, nicht für sich alleine stehen kann, sondern dringend des Spielers bedarf und dessen voller Mitwirkung, damit die Geschichte sich entfalten kann. Ein Buch erschließt sich auch erst durch den Prozess des Lesens, aber die Installation eines Spiels, das *Lernen* der Bedienelemente sowie die Einbindung des Spielers in die Handlung und das Vorantreiben derselben durch die Interaktion des Spielers machen aus Spielen doch hochkomplexere Unterhaltungs- und Vermittlungsvorgänge, als sie ein Buch je bedingen könnte.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Spieledesigner schreiben also nicht eine Geschichte, sie erzeugen ein Universum von Handlungs- und Einwirkungsangeboten mit zentralen Handlungsknoten, über die der Spieler zur Auflösung der Geschichte gelangt. Neben die Notwendigkeit zur situativen Unterhaltung durch temporäre Spannungssituationen tritt die pädagogische Notwendigkeit, den Spieler die Spielumgebung lernend erfahren zu lassen und ihn nicht mit allem Fremden und dem zu konfrontieren, was nicht funktioniert, was er noch nicht kann, was er lernen muss.

Für alle Spiele gilt, dass das Geschehen in dem Moment des *Sehens* auch *erlebt* wird. Der Spieler ist ohnehin Teil der Handlung – noch viel deutlicher und entschiedener als der Filmzuschauer, der ebenfalls nicht rein passiv den Film rezipiert, sondern durchaus unterschiedlich auf die Darbietungen reagiert:

> „Filmgoers do not passively experience the stream of sounds and images reaching them. They search out those aspects that appeal to them. In any film there are certain events that are more significant than others, and the average audience will probably be of one mind about which these are.[755]

Die Distanziertheit der Rezeption eines Filmes oder eines Buches wird in einem Spiel aufgehoben und bei Bedarf wieder inszeniert, wenn *Cutscenes* die Handlung weitertreiben. Dort findet sich dann auch Filmsprache wieder und es werden, den Erwartungsmustern an einen Film folgend, auch entsprechend Figuren in die Geschichte eingeführt oder aus dieser entfernt.[756] Musik und Lichtstimmung unterstützen den Effekt. Im Rhythmus des Spiels weiß der Spieler jedoch meistens nicht, ob nach der Filmsequenz eine sofortige Einwirkungshandlung notwendig wird, ob sich eine Actionszene daran anschließt. Dies hat den Effekt, dass die Aufmerksamkeit von Spielern gleichbleibend hoch bleibt und dass das Spiel den Spieler nicht vorschnell an die Realität zurück verliert. Zudem sind versäumte Spielelemente meistens auch nach einer Spielunterbrechung wieder aufzurufen. Ihm wird vermittelt, dass Raum und Zeit im Spiel auf ihn selbst zugeschnitten sind. Der Spieler ist Teil der Dynamik des Spieltempos, die auf ihn zurückwirkt. Anders als jedoch im Buch oder Film sind zeitliche Sprünge durch die Unmittelbarkeit von Rahmenhandlung und Spielgeschehen weniger gut darstellbar. Zukunftsprojekti-

755 Tan, Ed S.: Emotion and the Structure of Narrative Film – Film as an Emotion Machine, Mahwah / NJ 1996, S. 15

756 Kritisch zum Storytelling im Videospiel: Lange, Andreas: Storykiller. Von der Zerstörung der Geschichten in Computerspielen, in: Ästhetik & Kommunikation, Heft 115, Winter 2001/2, Berlin 2001, S. 79-84, S. 79 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

onen oder vergangenheitsbezogene Handlungselemente sind im Rahmen eines Spieles kaum als Handlungselemente zu realisieren, sie können jedoch als Teil der allgemeinen Hintergrundgeschichte bzw. in Form von Animationssequenzen erzählt werden.

Von viel größerer Bedeutung ist die Erfahrung, dass das eigene Handeln des Spielers in der Spielumgebung Konsequenzen zeitigt. Sei es, dass man bei entsprechendem Verhalten mit Folgen zu rechnen hat (Gegner werden aufmerksam, die Polizei beginnt die Jagd etc.) oder, wie bei einem MMO, man von Seiten der *Community*, den anderen menschlichen Mitspielern entsprechend behandelt wird. Klassisch linear erzählende Unterhaltungsformen bieten dies nicht – für das interaktive *Storytelling* ergeben sich hieraus die am schwierigsten vorherzusehenden Spielsituationen – wie auch der besondere Reiz des Spiels.

Durch die Dominanz filmhafter Bilder in Videospielen einerseits und das Bemühen um die visuelle Erzeugung von Alltag in *open-world-Spielen* ergeben sich andererseits für Spieleentwickler aber neue Formen grafischer Vermittlung. Spiele wie „Flower" (Sony, 2009) oder „Journey" (Sony, 2012) brechen mit den traditionellen Erwartungen an Darstellung und Vermittlung von Spielrealitäten und erzeugen dadurch Aufmerksamkeit, „Journey" und „Ico" (Sony, 2012) laden ihre Bilder mit großer Emotionalität auf. Andere wie „Limbo"[757] (Sony, 2010) konfrontieren die Spieler sogar mit der totalen Reduktion der technologischen Möglichkeiten moderner Spielekonsolen, indem sie intensiv und bewusst zurückwechseln in die Zweidimensionalität vergangener Spieleepochen und ihre Bildgestaltung nur in Schwarztönen anbieten. Auf dieser Ebene des Bruchs mit den Traditionen narrativer Vermittlung und etablierter Genreerwartungen wird Spieldesign zum Kunsterlebnis.



Abb. 75-77: Journey, Ico, Limbo

757 Siehe auch: Beil, Benjamin: Avatarbilder – Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Videospiels, Bielefeld 2012, S. 65 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Neben der Schwierigkeit, zeitliche Bezüge und Zukunfts- sowie Vergangenheitskonzeptionen nachvollziehbar nutzbar zu machen (das heißt, nicht nur als Storyelemente zu verwenden), ist es herausfordernd, die über den Gesamteindruck hinausweisende Abgeschlossenheit des Geschehens mit Einzelmotiven anzureichern, die erst bestimmte Teile der Handlung besonders eindringlich und bedeutsam ausgestalten. Wie erfährt der Spieler in einer neuen Spielumgebung, angefüllt mit Objekten und sichtbaren sowie unsichtbaren Sachverhalten, Bedingungen und Verflechtungen, Objekten, Gefahren und Herausforderungen, was wichtig ist? Ist dies mittels Animationssequenzen in vielen Einzelspielerspielen noch möglich und gängig, scheidet diese Möglichkeit angesichts der Vielfalt möglicher Handlungs- und Empfangssituationen in MMOs oder MMORPGs aus. Der Handlungsverlauf eines MMOs ist daher schwieriger in eine chronologische und verständliche Kette von Kausalitäten einzubinden als andere Spielformen. Hier existieren dutzende und hunderte Einzelmissionen nebeneinander, die nur lose inhaltlich verbunden sein können. Die Wort-Bild-Dialog-Botschaftsbeziehungen des Films lassen sich im Spiel schwerer vermitteln und sind weniger planbar. Dynamik und Intensität der virtuellen Erzählung werden je nach Genre unterschiedlich erwartet und empfunden.

Die Disposition zu Abstraktion und überlegtem Handeln ist nicht in allen Spielen gleich gegeben bzw. seitens der Spieldesigner vorgesehen. Die Notwendigkeit, Elemente der Hintergrundgeschichte zu berücksichtigen und zu nutzen ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich und differiert je nach Genre deutlich. Was bedeutet dies? Bei einem Schachspiel sind die Spielfiguren unbelebte Figuren, die ihre charakterlichen Eigenheiten allein aus dem Regelwerk beziehen. Es muss einen Schachspieler nicht interessieren, was die Bauern über die Beziehung zwischen Dame und Turm denken und wie der König dazu steht. Angesichts der primären Zielgestaltung des Schachspiels und seines präzisen Regelwerkes sind derlei Fragen vollkommen irrelevant – können aber *dann* eine spielrelevante Dynamik erhalten, wenn das Medium des Videospiels genutzt werden soll, um zusätzliche Inhalte dem bekannten Spielprinzip hinzuzufügen. Wenn also wie bei den im Zuge von Heimcomputern eingeführten Schachvarianten „Archon" (Electronic Arts, 1983) oder „Battle Chess" (Interplay, 1991) die bekannten Spielfiguren nun zusätzliche Fähigkeiten und Waffen erhalten, wird der Spieler nicht nur anders herausgefordert, sondern muss die Figuren auch anderes wahrnehmen und einsetzen als im klassischen Schachspiel.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Erkennbar wird in jedem Spielgenre die unterschiedliche Ausprägung von Formen des Spieldesigns und interaktivem Storytelling. Es obläge einem fähigen Spieldesigner, einer Tennissimulation eine offene Spielwelt hinzuzufügen, in der sich neben anderen Tennisspielern auch zwielichtige Sportmanager, Werbefirmen oder Verwandte mit lukrativen Steuersparmodellen verbergen – fraglich bleibt dann allerdings, ob Spieler diese Optionsvielfalt wünschen und nutzen.

Ein häufig übersehener und möglicherweise noch nicht ausreichend gewürdigter Aspekt ist der gesellschaftlich wirksame Charakter des Videospiels. Hinsichtlich von Spannungsromanen und ihren „Hinweisen auf Religion" schreibt Greeley:

> „Romane handeln meistens von Abenteuern und von Kriegen, von Gewalt und Leidenschaft, von Enttäuschungen und Frustrationen, aber auch von Liebe und Hochzeit. Viele Romangestalten werden so konkret, daß wir uns in sie verlieben könnten. Northrop Frey nennt die Romane sogar eine „weltliche Bibel". Ähnlich wie die Erzählungen der Bibel das Leben interpretieren, ähnlich tun dies die Mythen heutiger Romane. Wir können die ganze Bibel als einen „Roman" lesen, nämlich als die Geschichte der vielen Gottesbegegnungen der Menschen. Roman ist eine umfassende und vielfältige Literaturgattung, sie wird in der Kirche oft zu Unrecht abgewertet. Es gibt unterschiedliche literarische Qualität, aber Romane drücken konkretes Erleben von menschlichen Personen aus. Sie vereinfachen das Leben, nehmen gewisse Situationen heraus, drücken unsere geheimen Wünsche und Fantasien aus. Immer geht es dabei auch um unbewußte und vorbewußte Prozesse, um Erotik und Gewalt, um Tagträume und Nachtträume."[758]

Wie anders wären heute Videospiele zu beschreiben? Während die klassischen Heimatfilme und Frauenromane der 1950er und 60er Jahre die herkömmlichen Gesellschaftsstrukturen eher zementierten als sie in Frage stellten[759] und heute vornehmlich Filmproduktionen der öffentlich-rechtlichen Sender (Utta Danella etc.) diese Aufgabe perpetuieren (sie folgen hier der Ratio, das die Zuschauer grundsätzlich das gleiche in immer neuen Abwandlungen sehen möchten), könnten Videospiele aufgrund ihrer technischen Mög-

758 Greeley, Andrew: Religion in der Popkultur. Woody Allen / Bill Cosby / Clint Eastwood / Stephen King / Madonna / Ellis Peters / Bruce Springsteen, Graz / Wien / Köln 1993, S. 26

759 Neumann, Günther: Der politische Gehalt von Groschenheften – Eine erziehungswissenschaftlich-politologische Analyse, Kastellaun 1976, S. 18 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

lichkeiten und inhaltlicher Erzählstrukturen und vor allem der Einwirk- und (Mit-) Schöpfungstätigkeit von Spielern mehr bieten als andere Formen der Massenkultur.

Moderne Videospiele bieten tatsächlich mehr als einfache Geschichten mit linearer Abfolge und durch ihre Beteiligung der Spieler am inhaltlichen Verlauf können sie auch gesellschaftliche Phänomene viel nachdrücklicher in Szene setzen als andere Medien. Die frauenfeindlichen und rassistischen Szenen in der GTA-Serie beispielsweise bringen nicht nur gesellschaftlich inakzeptable Themen in das Medium des Videospiels, sie werfen auch einen verfremdet reflektierenden Blick zurück auf die Gesellschaft, in deren Realität genau dieses Verhalten unter dem Deckmantel etwa von Männlichkeitsgesten Alltag ist. Korrupte Politiker werden im Spiel in detaillierten Verhaltensstudien gezeigt und machen so in der Realwelt erlebbares Verhalten und Äußerungen erst besonders sichtbar.

Es dürfte daher außer Frage stehen, dass gute Spieledesigner dezidiert gesellschaftlich wirksame Spiele entwerfen könnten. So wie Friedrich Engels in den 1840er Jahren die Zustände und Lebensverhältnisse der englischen Arbeiter- und Unterschichten eindrücklich beschrieb[760], könnten Spiele heute dergleichen viel nachhaltiger bewirken und das Leben in Gaza-Stadt, im Norden Koreas, an der mexikanischen Nordgrenze oder in einer Moskauer „gated community" sehr real abbilden, durch welche Spieler streifen und deren Bewohner sie beobachten können. Gleiches gilt für kulturelle, rituelle und religiöse Handlungen. Diese, vielen Menschen fremd und durch Medienprodukte suspekt oder sogar unheimlich geworden (Geistliche werden in vielen Medien immer stärker als Täter denn als Opfer oder Helfer charakterisiert. Eine amerikanische Studie hat sich zuletzt speziell dieses Phänomens der Darstellung von gewalttätiger Religion in Videospielen angenommen[761]), könnten gerade durch die in Videospielen erzeugbare Nähe zu Personen und Handlungselementen eine erneute Verdeutlichung erfahren.

Für Spieledesigner ergeben sich durch die Implementation kultureller Elemente neue Herausforderungen, aber auch Gefahren. Denn wenn eine Kul-

760 Engels, Friedrich: Die Lage der arbeitenden Klasse in England, (Ost-) Berlin 1974, z.B. S. 92 ff.

761 Perreault, Gregory: Rpg Religion – Depictions of Religion in Contemporary Console Games, in: International Conference on Digital Religion at the University of Colorado-Boulder Center for Media, Religion and Culture, Boulder / CO, 2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

tur nachgezeichnet wird, sollte sie auch authentisch sein – niemand würde sich dem medial unvermittelt losbrechenden „Shitstorm" aussetzen wollen, den eine halbherzige oder sogar falsche Nachbildung der gesellschaftlichen Konstanten einer japanischen Kleinstadt auslöste, wenn diese der Schauplatz einer Spielhandlung sein sollte. Für das spieleimmanente *Storytelling* ergeben sich hieraus große Gefahren, wie auch für die Marktgängigkeit des Spiels. Ein klassisches und erfolgreiches Konzept wie jenes der GTA-Reihe, dessen Erfolg weitestgehend kalkuliert werden kann, solange das Spiel im gewohnten kulturellen Rahmen verbleibt (den bekannten realen US-Vorbildern nachgebildeten Spielstädten Liberty City, Los Santos, Las Venturas etc. bspw.) geht unüberschaubare Risiken ein, wenn das gleiche Spiel nun in Kairo, Oberhausen, Nairobi oder Tokio spielte. Angefangen von den kulturellen und lokalen Gegebenheiten über gesellschaftlich dort akzeptierte Verhaltensweisen bis hin zu den möglichen Zielgruppen des Spiels wird das Erfolgsrisiko in vielfältiger Weise potenziert. Andererseits: so und wohl am ehesten so ließe sich interkulturelles Leben durch risikoloses Anschauen und Nachmachen vermitteln. Wie auch die Ergebnisse der Befragung junger Spieleentwickler zeigte, bedingte dies aber eine große kulturelle Offenheit seitens von Spieleentwicklern selbst, die zumindest religiös / kulturellen Themen gegenüber anscheinend nicht immer gegeben ist.

Die häufig mit jüdischen Namen versehenen Anwälte in der GTA-Serie, die verbrecherischen semitischen Diamantendealer oder der arabische Vollprolet, der sich für einen Lebemann hält und in Liberty City (GTA IV) so verschwenderisch wie lebensunfähig das Geld seines reichen Vaters verprasst, sind durch die fehlenden Hintergründe, die weitere Auskunft zu ihrer Motivation geben könnten, den Urteilen und Vorurteilen der Spieler ausgesetzt; nicht nur sie, sondern mit ihnen auch die Personengruppen, die sie repräsentieren[762]. Angesichts des sonstigen Detailreichtums dieser Spiele wird man kaum von einem Zufall sprechen können und diese Beobachtung lässt die weitergehenden Möglichkeiten von Spieledesignern im Rahmen des *Storytelling* anschaulich werden. Zusätzliche Informationen zu Hinter- und Abgründen auch von Nebencharakteren würden die Spielwelt noch realistischer darstellen.

Sollen, können und werden Videospiele demnach verstärkt einen sozialen, kulturellen oder sogar religiösen Bildungsauftrag erhalten?

762 siehe Kap. 3.5.1

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Als Ziel erscheint das fraglich, als Begleiterscheinung möglich. Die Entwicklung von Videospielen ist personal- und kostenintensiv. An einem regulären Videospiel arbeiten zwischen 5-25 Personen bis zu 3 Jahre lang oder länger (teilweise nehmen die Beschäftigungszahlen gemäß der phasenweisen Arbeitsbelastung ab oder zu – und damit die Kosten. Schon bei eher niedrigen Gehältern kommen inkl. Steuern und Abgaben über den Entwicklungszeitraum hinweg mehrere hunderttausend bis in die Millionen Euro / Dollar / Yen zählenden Kosten zusammen. Selbst wenn Hobbyprojekte vor dem Hintergrund alternativer gering entlohnter Beschäftigungsmöglichkeiten kalkulatorisch bewertet werden, muss man immer noch vom Entwicklungsäquivalent von mehreren zehntausend Euro ausgehen.

Das Risiko der Kapitalbesitzer und -geber, dieses Kapital zu verlieren, erhöht sich abseits der klassischen qualitativen und logistischen sowie Herausforderungen eines erfolgreichen Marketings zusätzlich mit jedem Bezug, der abseits einer breitestmöglichen Verkaufbarkeit reicht. Der Mainstream der qualitativen Kundenerwartungen ist sehr breit – man würde ihn nicht gefährden durch Abweichungen von den bekannten Zielgruppenerwartungen. Würden Ziele oder Ideologien des Geldgebers propagiert, bestünde in einer kommunikativ bestens vernetzten Zielgruppe die große Gefahr, dass diese sich abwendet. Der Zuwachs, den man durch die Bevorzugung etwa einer ethnischen oder religiösen Gruppe erreichen könnte, könnte andere Gruppen für das aktuelle Produkt uninteressiert und zudem diese voreingenommen machen zukünftigen Produktionen dieses Herstellers gegenüber.

Gleichwohl ist es guten Spieledesignern wie im beschriebenen Fall der GTA-Serie offenkundig sehr wohl möglich, Inhalte zu transportieren und innerhalb einer Serie sogar inhaltliche Traditionen zu begründen. Vom kreativen Standpunkt aus ist dies eine Meisterleistung, wirtschaftlich aber besteht stets die Gefahr des Verstoßes gegen Kundenerwartungen und -kulturen und die entsprechende negative „Abstimmung mit der Geldbörse".

Andererseits widerspricht schon diese Beobachtung der Vermutung, dass Videospiele ein grundsätzlich unpolitisches Medium seien. Sie sind ebenso politisch wie andere Medienprodukte, haben aber insbesondere hier noch eine riesiges Potenzial, durch die Schilderung sozialer, politischer oder kulturell / religiöser Sachverhalte Glaubwürdigkeit und Betroffenheit zu generieren, indem sie die Lebensrealität von Menschen in prekären Lebenssituationen anschaulich und nachempfindbar machen:

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Deren Lebensrealität, etwa eines nur leidlich begüterten Mittelstandskindes in einer indischen Megacity, einer Frau in einer sudanesischen Stammesgesellschaft, eines verfolgten Christen in Nordkorea, eines homosexuellen *Drugrunners* in mexikanischen Drogenkrieg oder das Schicksal von Flüchtlingen in Texas könnten kaum anders als in einem Videospiel in einem anderen Medium jemals annähernd eindringlich realisiert werden.

Spieler interpretieren den virtuellen Raum und deren Inhalte, indem sie die Adaption vor und auf dem Hintergrund ihrer eigenen Weltinterpretation vornehmen.

Das Videospiel ist, ob gewollt oder nicht (siehe **Kap. 3.2**) ein *Bildwerkzeug* ebenso wie ein Bildungswerkzeug, es formuliert eine *Lehrumgebung*[763] mit *„didaktisch-methodischen Handlungsräumen"*, die auch ohne dezidierten Bildungsauftrag wirksam wird. Das Erzeugnis eines technischen Mediensystems wird zu einem „lesbaren" Ereignis:

> „Das Spiel wird zu einem visuellen „Text", der von einem „Leser" gelesen wird, der darüber das „Buch" vergisst. Es geht mir also darum aufzuzeigen, wie die symbolische und viduell basierte Kommunikationsform „Spielen" auf das Medium selbst zurückwirkt. Und es geht mir auch darum in Andeutungen auzfzuzeigen, dass ein solches Argumentieren die „Textsorte" selbst mit berücksichtigen muss (...)."[764]

Insbesondere MMOs und *open-world-Spiele* stellen nicht nur eine durch den Spieler zu füllende Sphäre einer interaktiven Geschichtlichkeit dar, sondern sind mit Luhmann Kommunikationsräume[765], deren Bestandteile / Subsysteme durch codierte Abhängigkeiten die Beziehungen innerhalb und außerhalb des Spielsystems stabil halten. Diese Beziehungen immer *gefühlsechter* zu gestalten und die Fremdheit der Maschine zu verbergen ist eine der wichtigsten Aufgaben der modernen Spieleentwicklung.

763 Bopp, Matthias: Didaktische Methoden in Silent Hill 2. Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung, in: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real..." – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2005, S. 74 ff.

764 Nohr, Rolf F.: Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games, in: a.a.O., S. 98 f.

765 Luhmann, Niklas: Interaktion, Organisation, Gesellschaft, in: Soziologische Aufklärung. Band 2, Opladen 1982, S. 9, zitiert in: Hafner, Volker / Merschitz, Peter: Systemtheoretisch-Konstruktivistische Überlegungen zur Darstellung von Politik in Computerspielen, in: Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik – Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin 2007, S. 195

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

3.4 Mensch fühlt Maschine: Spielen so echt wie nie zuvor

Durch die neuen Möglichkeiten zur vertieften Interaktion, die durch eine immer weiter verfeinerte Erkennung der Spielerbewegungen möglich werden, lassen sich in Verbindung mit den klassischen Methoden der Unterhaltung, aber auch der Wissensvermittlung, vollkommen neue Lerneffekte erzielen.

Lernen ist immer abhängig von dem Verstehen; erst die Anwendung des Erlernten schafft die Grundlage für eine vertiefte Verankerung des Erlernten im Bewusstsein und lässt das neue Wissen im kognitiven Werkzeugkasten zu einer neuen Kategorie von Handlungsoptionen werden. Herausforderungen und Wettkampf sowie der Wunsch, Langeweile zu bekämpfen sind neben der sozialen Interaktion mit Gleichaltrigen und dem gefahrlosen Ausprobieren aufregender Handlungen Hauptmotive für die Beschäftigung mit dem Videospiel.[766] Anders als bei anderen Unterhaltungsprodukten sind *Nutzende* diejenigen, die die Handlung aktiv vorantreiben.

Wie auch in der Erzählung entwickelt der „Erzähler" im Spiel (eher der *Spielende* und mit seiner Einwirkung die Umwelt auch für vernetzte Mitspieler formende Handelnde als der Entwickler selbst) Abbilder und Repräsentanzen seiner eigenen Persönlichkeitsbestandteile und erlebt und verarbeitet durchaus Situationen, die er möglicherweise zuvor erlebt hatte oder die ihm aus anderen Kontexten bekannt sind.

> „Der Erzähler erzählt nicht nur eine Geschichte, er hat Geschichte. Neue Ereignisse werden in die bestehenden Erinnerungen, d.h. in die bisherige Lebensgeschichte integriert (Metz 1984). Auch negative Erfahrungen können dabei eingegliedert werden, indem Erklärungen für diese Ereignisse gesucht werden."[767]

Plausible Narrationen entsprechen (damit sie glaubwürdig erscheinen und überhaupt verstanden werden) geteilten kulturellen Standards.[768] Daher gilt:

> „Die narrative Entwicklung von Identität ist ein sozialer Prozess".[769]

766 Salisch, Maria von / Kristen, Astrid / Oppl, Caroline: Computerspiele mit und ohne Gewalt, Stuttgart 2007, S. 33

767 Sich auf Ricoeur beziehend: Ziebertz, Hans-Georg / Herbert, Markus: Plurale Identität und interkulturelle Kommunikation, in: interculture journal. Online-Zeitschrift für interkulturelle Studien, Jg. 8, 7-2009, S. 11-30, hier S. 16

768 Ebd.

769 A.a.O., S. 17

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Weiter bezugnehmend auf Ricoeur präzisieren Ziebertz und Herbert, dass Narration stets auf Gemeinschaft angewiesen sei und dass die Auswahl der Erzählungen und Erlebnisse, an denen man andere teilhaben lässt, abhängig ist von den persönlichen Projektionen hinsichtlich der erwarteten Zielgruppe.[770] Es mischen sich demnach eigene Inhalte mit dem Rückgriff auf tradierte (Erzähl-) Konventionen, damit Zuhörer das Geschilderte nachvollziehen und einordnen können.

So wie Literatur und Film Identitäten (mit-) prägen, so darf dies auch für Computer- und Videospiele angenommen werden, denn hier sind es neben den *entwickelnden Personen* vor allem die *spielenden Personen*, die die Handlung vorantreiben und prägen, während die ersteren „lediglich" die Rahmenbedingungen setzen. Auch Winklmann erwähnt, fußend auf Ziebertz und Herbert, den von Hermans und Kempen weiterentwickelten Ansatz des „dialogischen Selbst".[771] Identität wäre hiernach nicht eindimensional, sondern bestehe aus unterschiedlichen „collective voices"; intrapersonal wirksame und vermittelnde Repräsentanzen gesellschaftlicher Kontexte, in die ein Individuum eingebettet ist[772] und deren „Stimmen" es auch im interpersonalen Austausch „hört" – aus diesem „Dialog mehrerer kollektiver Stimmen heraus" wird Identität konstruiert.[773]

Auf Gee rekurrierend stellt Winklmann die Existenz von drei Identitäten eines Computerspielers fest: die „virtuelle Identität" beschreibt erstens den *zu steuernden Spielcharakter*, deren Erfolg oder Misserfolg „so auch zum Erfolg oder Misserfolg der spielenden Person" werde.[774] In der „realen Identität" fokussieren sich zweitens alle bislang durch den Spieler gebildeten nicht-virtuellen Identitäten und die „projektive Identität" bildet drittens die Schnittstelle zwischen der „spielenden" (realen) Person und dem „gespielten" (virtuellen) Charakter[775] – mit deutlichen Auswirkungen auch auf die Lernbiographien von Spielern:

770 Ebd.
771 Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014, S. 52-57, hier S. 54
772 Ebd.
773 A.a.O., S. 55
774 Ebd.; unter Bezug auf: Gee, James Paul: What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy, New York 2007, S. 48 ff.
775 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „While good video games offer players ample opportunity to practice and even automatize their skills at various levels, they also always build in many opportunities for learners to operate at the outer edge of their regime of competence, thereby causing them to rethink their routinized mastery and move, within the game and within themselves, to a new level. Indeed, for many learners is is these times, when they are operating at the edge of their regime of competence, when learning is most exciting and rewarding."[776]

Lernen als Ansammlung neuen Wissens und Schärfung von Profil und Einzelaspekten der Persönlichkeit wird in Videospielen demnach auf eine besonders multidimensionale Art befördert.

> „"Die Person als virtuelle Spielfigur" beschreibt diesen Zusammenhang. Die spielende Person projiziert ihre Konzepte des Wünschenswerten auf einen virtuellen Charakter. Gleichzeitig ist die Ausformung dieses virtuellen Charakters ein Projekt, an dem für die gesamte Spieldauer immer wieder gearbeitet werden muss. Die Art und Weise, wie eine Person einen virtuellen Charakter formen möchte, die Biografie, die dieser virtuelle Charakter haben soll, und die Biografie, die die spielende Person im und durch den virtuellen Charakter bilden möchte, mein projektive Identität. Sie gehört sowohl zum virtuellen Charakter, als auch zur spielenden Person, die durch den virtuellen Charakter virtuelle Identitäten in reale Identitäten transferieren möchte."[777]

Im Actionspiel „Grand Theft Auto IV" muss der Spieler in einer Mission einen missliebigen Anwalt ausschalten, an den er nur herankommt, wenn er sich als Bewerber um eine neue Stelle in dessen Anwaltskanzlei ausgibt. Trotzdem es sich um eine Mission in einem Actionspiel handelt, wird der Spieler durch den Ablauf der Mission auf das Bewerbungsgespräch vorbereitet. Jemand im Hintergrund kümmert sich darum, dass die Bewerbungsunterlagen und vor allem die Arbeitszeugnisse einwandfrei sind – der Spieler muss seine Spielfigur zuvor bei einem Herrenausstatter entsprechend einkleiden, während die Uhrzeit des Bewerbungsgespräches immer näher rückt. Quasi durch aktive Anwendung der Spielelemente wird der Spieler mit den auch im realen Leben gültigen Vorbereitungen für ein Bewerbungsgespräch vertraut ge-

776 Gee, James Paul: What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy, New York 2007, S. 67 f.

777 Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014, S. 52-57, hier S. 55

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

macht. Er bemüht sich, rechtzeitig alle notwendigen Schritte zu unternehmen und pünktlich beim Bewerbungsgespräch zu sein. In der Kanzlei angekommen, wird der Spieler von der Sekretärin des Anwalts empfangen, die etwas Smalltalk beginnt und ihm erzählt, was für ein wundervoller Mensch doch ihr Chef sei. Sie führt den Spieler durch die Büroetage zu dem vermeintlich zukünftigen Arbeitgeber, bei dem der Spieler in dessen Büro Platz nimmt und sich tatsächlich eine Art Bewerbungsgespräch entwickelt, welches der Spieler irgendwann abbricht, da die Mission die Liquidierung des Gegenübers vorsieht. Gleichwohl werden bei der Anbahnung der Mission die wesentlichen Bestandteile eines Bewerbungsgesprächs glaubwürdig nachgestellt.

Innerhalb eines regulären Spiels finden sich somit realitätsnahe *ernsthafte* Elemente, die man während des Spiels mit seiner realen Wahrnehmung von Welt und Erfahrung abgleichen kann. Lebram, Backlung, Engström und Johannesson berichten vom umgekehrten Fall, wo auf Basis des Spiels „Half Life 2" (Vivendi Universal, 2004) und speziellen Modifikationen des Spiels eine Übungssoftware für schwedische Feuerwehrleute erstellt wurde. Um die Immersion zu steigern wurde die Spielumgebung auf vier Leinwände um den Nutzer herum projiziert, so dass der Eindruck einer realen Umgebung entstünde. In dieser nun abgegrenzten realen, aber von virtuellen Darstellungen überlagerten Umgebung, können Feuerwehraspiranten nun ihren Übungen nachgehen. Der Feuerwehrmann trägt dabei seine übliche Ausrüstung und an der Spitze des Schlauches befindet sich ein Sensor, der Höhe und Winkel an die Computer überträgt, um die exakte Löschposition zu bestimmen.[778] Hier werden Teile eines echten Computerspiels genutzt zur Erstellung eines *serious games* (siehe **Kap. 2.4.3**) unter Verwendung weiterer Kostümteile und Ausrüstungsgegenstände – diese Art von Serious Game nähert sich somit bereits dem Prinzip des *Pervasive Gaming*, also der Übertragung eines Videospiels in die Realwelt.

> „During the initial meetings the purpose of the game was discussed from different points of view. It was stated that even it if would require a great amount of time and money, it would still be a simulation which cannot replace training in the real world. Hence, it was decided that the game should focus on search strategies and the ability to orient in unknown premises. These aspects were regarded as the

778 Lebram, Mikael / Backlund, Per / Engström, Henrik / Johanneson, Mikael: Design and Architecture of idh – a Cave Based Firefighter Training Game, in: Kankaanranta, Marja / Neittaanmäki, Pekka (Hrsg.): Design and Use of Serious Games, Dordrecht 2009, S. 19 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> ones which would gain the most from simulator training, due tot he limited possibility of varying physical premises in the real world."[779]

Die Glaubwürdigkeit von fiktionalen Darstellungen ist eng an die emotionale Nachvollziehbarkeit geknüpft und ist von besonderer Intensität, wenn eine Handlung oder Szene eine Relevanz für das Alltagsleben erhält. So wie dies für den Film gilt, kann es durchaus auch für das Videospiel angenommen werden. Fritz[780] hat darauf verwiesen. Tan fragt anhand des Films „Do the Right Thing" (1989) nach der Echtheit von Gefühlen im Film und schlußfolgert:

> „The actors have an indisputable existence, whereas Sal and the other characters are fictional representations and I know this. Is it still possible that what I feel is actually an emotion? Or am I pretending? Do I believe that what I am experiencing is a true emotion, even though there are good reasons why a reasearcher would deny this? (...) The issue of whether an art work is felt to refer to a reality outside itself, how that reference has been shaped, and whether the feelings associated with reality are false or not, determines to a considerable extent the emotion of the viewer."[781]

Modernes Storytelling und die Bedienmöglichkeiten der letzten technischen Generation lassen eine deutlich vielschichtigere Anwendungsmöglichkeit von virtuellen Darstellungen erkennen, die jenseits von Spielen eine Vielzahl von Einsatzmöglichkeiten erwarten lassen. Interkulturelles Verhaltenstraining für den Umgang mit anderen Kulturen wird somit online und dezentral von manifesten Strukturen denkbar und möglich. Der Spieler rückt mit seinem Körper und seiner gesamten Persönlichkeit näher an die Spielinhalte heran, selbst wenn angekündigte Innovationen doch letztlich nicht erscheinen:

> „Wirkliche Neuigkeiten kommen wohl erst im kommenden Jahr: Dann wird beispielsweise Microsoft die Ganzkörpersteuerung mit dem Projektnamen Natal auf den Markt bringen. Die Fachwelt wartet gespannt: "Die Steuerung nur durch Gesten ist eine große Innovation", ist Prof. Jörg Müller-Lietzkow von der Uni Paderborn überzeugt. 2010 dürfte auch die Krise halbwegs überstanden sein – die

779 A.a.O., S. 30

780 Siehe Kap. 3.5.1

781 Das Thema der kognitiven Filmtheorie und filminduzierter Emotionen kann hier nicht vertieft werden. Tan unterscheidet zwischen „A-" und „F-Emotionen", wobei „F" für fiktionsbezogene Emotionen und „A" für artefaktbezogene Emotionen steht. „F-Emotionen" ergeben sich aus der Handlung, „A-Emotionen" aus dem Film als Film (Metaemotion). Tan, Ed S.: Emotion and the Structure of Narrative Film – Film as an Emotion Machine, Mahwah / NJ 1996, S. 226 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> Chancen stehen gut, dass dann auch die Spielebranche ihren Schnupfen überwunden hat."[782]

Formen der Ganzkörpersteuerung sind jedoch, obwohl die Industrie immer wieder daran gearbeitet hat, noch immer nicht realisiert und nur in Ansätzen erkennbar, wie etwa die mittlerweile in Fernsehgeräten Einzug haltende Steuerung durch Handbewegungen. Die Fehleranfälligkeit ist noch immer sehr hoch. Andere Ansätze, beispielsweise die Emotionen eines Spielers zu steuern, wurden angekündigt aber gleichfalls noch nicht realisierbar.[783]

Hinzu kommen eine zunehmende Verdichtung des Medienmix – immer neue Angebote werden auf immer mehr technischen Geräten verfügbar und gleichzeitig drängt sich eine Vielfalt von Formen auf wenige Plattformen (Smartphones nehmen hier eine zentrale Position ein), um den potentiellen Konsumenten möglichst umfassend anzusprechen – und erzeugen damit das Gefühl, stets dabei sein zu müssen, um nichts zu verpassen. Menschen wählen Medien hinsichtlich der Befriedigung ihrer sozialen und psychologischen Bedürfnisse aus – sie bilden die zentralen Motive ab, sich zu beschäftigen.[784] Je mehr dieser Bedürfnisse und Motive sich in einem Gerät bündeln und von einem Gerät aus adresssieren lassen, umso interessanter werden die Geräte, die wiederum auch Funktionen im Haus und in Autos steuern und beeinflussen können.

Medieneinsatz ermöglicht Kontrolle über die Bedingungen modernen Lebens, gleichzeitig Information und Unterhaltung – und natürlich Kommunikation. Hier erzeugen sie auch Emotionen; im Rahmen von Unterhaltung ebenso wie von Werbung. Durch und mit Videospielen sind Emotionen gleichsam innerhalb des Spektrums medialer Angebote regulierbar. Die spannungsgeladene *„magic-window reality is a precondition for emotion."*[785] Mediale Einflüsse bauen aufeinander auf, ergänzen sich und dienen auch zum Spannungsabbau.

Eine *Konsequenzialität* stellt sich ein, die durch- und ausgehalten werden kann, solange das Spiel andauert. Getroffene Entscheidungen sind ohne Risiko des Gesichtsverlusts durchzuhalten. Gleichzeitig findet sich die *temporäre*

782 http://www.n-tv.de/technik/Spiele-Branche-waechst-article465183.html, 31.8.09

783 Verweis auf Klaß, Christian auf golem.de, in: Grabowiecki, Andreas von / Halff, Gregor: Product Placement in Computerspielen. Chancen und Entwicklungen, Saarbrücken 2007, S. 51

784 Salisch, Maria von / Kristen, Astrid / Oppl, Caroline: Computerspiele mit und ohne Gewalt, Stuttgart 2007, S. 31

785 Tan, Ed S.: Emotion and the Structure of Narrative Film – Film as an Emotion Machine, Mahwah / NJ 1996, S. 239

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Begrenzung jedes Spiels aufgehoben. Ein Videospiel kann gespeichert und immer wieder aufgenommen oder neu begonnen werden. Tatsächlich bedauerte Fehlentscheidungen können durch das Aufrufen eines alten Speicherstandes stets rückgängig gemacht werden. Dies impliziert aber zusätzlich, dass der Spieler offensichtlich Zeitpunkt und Umfang einer Fehlentscheidung erkannt hat und nun gegensteuert.

Gerade dies lässt wichtige Rückschlüsse auf die Realwelt zu, denn es bedeutet, dass der Spieler ein Bewusstsein für die Struktur und Kausalketten seiner Handlungen entwickelt haben und sich zudem an die qualitative Dimension seiner Entscheidungen erinnern muss. Diese Erkenntnis lässt sich in der Realität angesichts der mannigfachen Einflüsse auf Denken und Handeln in jeder Sekunde der menschlichen Existenz kaum jemals klar formulieren – dennoch dürften Spiele das Bewusstsein hierfür schärfen helfen.

Dies betrifft jedoch nicht nur Fehlentscheidungen der Vergangenheit, sondern auch die positive Auswirkungen von Entscheidungen für die Zukunft. Im Spiel kann die positive Kraft von Veränderungen erfahren werden; auch dies mag auf die Realwelt in Form von hoffnungsfroher Zukunftsantizipation zurückwirken auf Basis der eigenen Entscheidungsfähigkeit und Selbstwirksamkeit.

3.4.1 Kognitive Transferprozesse

Wie wirkt ein Spiel? Was *bewirkt* ein Spiel? Die rezeptionspsychologischen Prozesse und Auswirkungen unterscheiden sich bei einem interaktiven Bildschirmspiel von anderen Medien durch die multidimensionale Erlebenstiefe, die sie (und die nur sie) vor anderen Medienformen erzeugen können.

Wie und warum Medien wirken und was sie bewirken können ist eine Frage, die so alt ist wie die Medien selbst – wenn sie diese nicht sogar selbst beeinflusst und vielfach erst initiiert hat. Politische, religiöse und philosophische Auffassungen wurden immer schon verbreitet und ausgerufen oder, wie zu Zeiten der französischen Revolution als Flugblätter verbreitet[786]. Mit der technischen Realisierung drahtloser Nachrichtenübertragung stieg die Bedeutung dieser Fragestellung in dem Maße, wie auch das Radio sowohl zum Informations-, wie auch Unterhaltungs- und selbstverständlich zum Propa-

786 Gmelin, Hannes: Nationalität in populärer Musik, Hamburg 2006, S. 36

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gandamedium wurde. Politische Radiopropaganda ebenso wie das klassische Beispiel von Welles „Krieg der Welten"-Radiofantasie sowie die sozialen und gesellschaftlichen Folgen zeigen die Schnittmengen, die Medien, Fakt / Fiktion, Technik etc. vereint.

Frühe Medienwirkungsforschungen wurden von Lazarsfeld Ende der 30er Jahre durchgeführt, der hier die Wirkung von medialen Kampagnen von US-Präsidentschaftswahlen untersuchte[787], nachdem Gordon Allport bereits zuvor zur „Psychologie des Radios"[788] forschte[789] und grundlegend zum Begriff der *Einstellung* arbeitete.

> „Das Einstellungskonzept hat funktionalen Stellenwert in drei Bereichen der Massenkommunikationsforschung: die Rolle von Einstellungen: a) als Determinanten für die Produktion von Medieninhalten in der Kommunikatorforschung, b) für die Selektion und Verarbeitung von Information und c) als durch Medieninhalte (Stimuli) beeinflussbare oder zu beeinflussende Medieneffekte (Responses). Vor allem der dritte Gesichtspunkt ist in der Medienwirkungsforschung im engeren Sinne zum Tragen gekommen: Die Beeinflussung von Einstellungen der Rezipienten durch die Inhalte der Massenkommunikation wird nach wie vor häufig ganz allgemein mit Medienwirkungen gleichgesetzt (...)."[790]

Zu nennen ist auch die Akzeptanzforschung von Herzog 1944, die den „Appeal" von Radio-Soaps auf amerikanische Hausfrauen und die Vorbildfunktion der dort dargestellten Charaktere untersuchte und zum Schluss kam, dass etwa Frauen mit niedrigem Bildungsniveau diese fiktiven Akteure durchaus bei aller Fiktionalität als Vorbild empfanden[791], sowie Hertha Sturms Hinweise zur „Fernsehkrankheit" (1980), die sie aufgrund zu schneller Erzählformate

787 Neurath, Paul: Paul Lazarsfelds Beitrag zu den Anfängen der Massenkommunikationsforschung, in: Langenbucher, Wolfgang R. (Hrsg.): Paul F. Lazarsfeld, München 1990, S. 75 ff.

788 Cantril, Hadley / Allport, Gordon W.: The Psychology of Radio, New York / London 1935

789 Faulstich unternimmt die interessante Bemühung, Allports Arbeit von 1935 in den historischen Kontext u.a. mit Untersuchungen zur „Psychologie des Films" (1916) über die „Psychologie des Fernsehens" (1979) und die „Psychologie des Internets" (2001) zu stellen: Faulstich, Werner: Grundwissen Medien, Paderborn 2004, S. 72

790 Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven, Konstanz 2001, S. 87

791 Wiegard, Daniela: Die „Soap Opera" im Spiegel wissenschaftlicher Auseinandersetzung, Marburg 1999, S. 23

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

im Fernsehen ausmachte und aus der sie ihre Forderung nach einer zuschauerfreundlicheren Dramaturgie ableitete.[792]

Während die mediale publikumsorientierte oder populärwissenschaftliche Öffentlichkeit nach wie vor im Schwerpunkt *Auswirkungen* von Videospielen auf Nutzer thematisiert, geht die Wissenschaft mittlerweile differenzierter vor. Das dem genannten Beispiel zugrundeliegende Modell der *Stimulus-Response*-Wirkung (S-R), mit dem Cantril 1940 die Panikreaktionen auf das Hörspiel von Welles erklären wollte[793], gilt als längst widerlegt und wurde zunächst durch das *Stimulus-Object-Response*-Modell (S-O-R) ergänzt.

Im Gegensatz zu einer simplen Ursache-Wirkungs-Vermutung (z.B.: Gewaltspiel evoziert Gewaltverhalten) beachten das S-O-R und neuere Ansätze Persönlichkeitsvariablen des Nutzers: Nutzer / Anwender / Kunden reagieren demzufolge gemäß ihrer Erfahrungen und Überzeugungen auf mediale Angebote, wählen aus oder lehnen ab[794]. Wesentlich hierbei ist die Anerkennung der individuell komponierten Einstellungen jedes Menschen, denn diese lässt ihn aufgeschlossener auf Nachrichten und Inhalte reagieren die seinem Weltbild entsprechen als auf solche, bei denen dies nicht der Fall ist. Eine *Meinungsänderung* kann demnach nur durch *neue Inhalte* oder bei Kindern erzeugt werden – entscheidend ist, dass *„keine Prädispositionen als Filter"*[795] vorhanden sind.

Auch dieses Modell impliziert jedoch eine einseitig gerichtete Kommunikation: Jeweils die Anbieter einer Leistung geben den Takt von Innovation und Erscheinungsform und -zeitpunkt vor. Der Kunde wählt nur mehr oder weniger selbstbestimmt aus bzw. lässt Informationen zu oder lehnt sie ab. Auch dieses Modell entspricht jedoch nicht der modernen Konsumrealität selbstbestimmter Individuen.

In Abgrenzung zu den einfacheren Modellen kann der *uses-and-gratification-Ansatz* (UAG), durch Blumler und Katz in den 1970er Jahren entwickelt[796],

792 Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven, Konstanz 2001, S. 222 f.
793 A.a.O., S. 27 ff.
794 Auch schon bei Maletzke: Maletzke, Gerhard (Hrsg.): Psychologie der Massenkommunikation. Theorie und Systematik, Hamburg 1963, S. 37 ff.
795 Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven, Konstanz 2001, S. 30
796 Hierzu übersichtlich: Batinic, Bernad / Appel, Markus (Hrsg.): Medienpsychologie, Heidelberg 2008, S. 113 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

die Bedingungen der multimedialen und multikulturellen Konsumgesellschaft wesentlich besser erfassen, indem er davon ausgeht, dass Menschen bei der Auswahl einer Handlungsoption stets einen gewissen *Nutzen* verfolgen und sich aus ihrer Selektionsentscheidung eine *Belohnung* versprechen, die sowohl materiell wie auch immateriell beschaffen sein kann. Es kann sich um den Geldgewinn eines Glücksspiels handeln, um *den* lange gejagten Highscore in Pac-Man, um das Durchleben einer Karriere als Weltraumgangster oder auch den kognitiven Gewinn, den eine Lernsoftware vermittelt. Nicht nur die Medien „machen" etwas mit den Menschen, aktive Mediennutzer „beeinflussen" auch die Medien.[797] Aus Sicht des UAG wird deutlich, dass der Konsument eine wesentlich aktivere Rolle nicht nur bei der Auswahl von Produkten und kommerziellen Angeboten gemäß seiner „*konkreten Lebenssitutation*", den „*sozial unterschiedlichen, individuell je anders perzipierten Problemstellungen und Bedürfnissen*" und auf diese „*bezogenen Möglichkeiten der Bedürfnisbefriedigung und Problemlösung*" besitzt[798], sondern diese durch sein Wahlverhalten auch beeinflusst, indem die Industrie selbstverständlich stets versucht, gemäß dem impliziten oder expliziten Wünschen der Kunden zu produzieren.

Im Hinblick auf Videospiele kommt mit der *Immersionstiefe* ein weiterer Aspekt in den Blick, der sowohl den Wunsch nach Realitätsflucht wie auch den nach Realitätsbewältigung (hier dann in der virtuellen Realität) einschließt. Der Spieler wird belohnt durch eine gewisse Glaubwürdigkeit und Plastizität der Spielwelt und er belohnt sich selbst, indem er sich den Regeln und Gegebenheiten dieser Spielwelt anpasst und dadurch *erlebensfähiger* wird, um dort immer neue Abenteuer zu erleben (die Adaption der Spielgegebenheiten ist unumgänglich, die Alternative wäre ein Ausscheiden aus dem System durch den „Spielertod").

Die Wirkmächtigkeit des UAG ist nicht nur auf Videospiele beschränkt, sondern lässt sich auch in anderen medialen Angeboten erkennen, die dem Nutzer eine weitgehende Selektivität ermöglichen (Video on Demand / Pay per View etc.). Die Interaktivität, an die sich das Individuum durch Videospiele und das Internet gewöhnt hat, wird zunehmend auch in traditionellen Angeboten erwartet bzw. beeinflusst diese und die Akzeptanz ihrer Angebote (klassische TV-Sender ebenso wie Verlage – beide reagieren mit interakti-

797 Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven, Konstanz 2001, S. 160

798 Unter Bezug auf Rosengren: a.a.O., S. 161

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ven Zusatzangeboten im *Web* bzw. passen ihre Produktionen an durch bspw. E-Books[799]).

Der motivationale „Uses-and-Gratification"-Ansatz geht davon aus, dass jede Medienselektion unter dem Gesichtspunkt einer Belohnung verfolgt und ganz bestimmte Bedürfnisse von Mediennutzern befriedigt werden sollen. Diese Bedürfnisse können das Bedürfnis nach Information, Unterhaltung etc. sein, so dass auch bereits im Ergebnis früher Mediennutzungsforschung Medien lebensrelevante Funktionen ausüben würden:

> „(...) functions served either by some specific contents or by the medium in question: to match one´s wits against others, to get information or advice for daily living, to provide a framework for one´s day, to prepare oneself culturally for the demands of upward mobility, or to be reassured about the dignity and usefulness of one´s role."[800]

Gemäß dieses Ansatzes würde ein Nutzer, der entsprechend „belohnt" wurde, auf seine Bedürfnisse auch in Zukunft stets vorhersehbar reagieren und eine entsprechende Auswahl treffen. Hinsichtlich der Medienauswahl deutscher Nutzer und ihre *Ablenkungs- und Abschaltmotive* ist hier auf die Studie von Schenk und Rössler hinzuweisen, die bekannte TV-Serien wie „Magnum", „Schwarzwaldklinik" und „Dallas" bezüglich der Nutzereinstellungen und -projektionen untersuchten[801].

Einwände am „Uses-and-Gratification"-Ansatz richten sich vor allem dagegen, dass aufgrund zuvieler Einflussfaktoren, die die Aufnahmebereitschaft des Individuums beeinträchtigen, Vorhersagen hinsichtlich einer erwartbaren Reaktion kaum möglich sind. Hinzu kommen Probleme der Reliabilität und Validität von Befragungen. Liegt jeder Mediennutzung eine spezifische Absicht zugrunde und ist diese tatsächlich stets das Ergebnis der objektiv feststellbaren Bedürfnisse einer Person? Ist nicht eine nahezu ungesteuerte Berieselungsabsicht in vielen Fällen ebenso möglich wie Einflüsse außerhalb des Wunschdenkens des Individuums? Webster und Wakshlag erweiterten daher das ursprünglich einfache Modell um zusätzliche Einflussfaktoren wie den Typ des angebotenen Programms oder Einflüsse durch weitere Personen

799 Stipp, Horst: Der Zuschauer und das Bedürfnis nach Interaktivität – Ein Blick in die USA, in: Salm, Christiane zu: Zaubermaschine interaktives Fernsehen? TV-Zukunft zwischen Blütenträumen und Businessmodellen, Wiesbaden 2004, S. 121 ff.

800 Siehe Blumler, Jay G. / Katz, Elihu (Hrsg.): The Uses of Mass Communications. Current Perspectives on Gratifications Research, Beverly Hills / CA 1974, S. 20

801 Siehe zur Analyse: Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung, Tübingen 1987, S. 738

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

etc.[802] Nicht immer kann trennscharf ausgeschlossen werden, dass vielleicht Antworten sich nach der „sozialen Erwünschtheit" richten.

Im Gegensatz zum älteren Stimulus-Response-Modell geht das „Selective Exposure" Modell nicht von einer bewussten Auswahlentscheidung aus. Dem Mediennutzer seien weder seine eigenen Bedürfnisse bewusst noch kennte er den Inhalt eines Films oder Fernsehprogramms entsprechend gut, als dass er zielgerichtet gemäß seines Bedürfnishorizontes auswählen würde oder könnte. Zillmann und Bryant vermuteten vielmehr stimmungsmäßige Dispositionen als Grundlage für die ursprüngliche Auswahl bestimmter Medien. Diese würden auf Basis der eher unterschwellig präsenten Hoffnungen auf Bedürfnisbefriedigung gesucht und ausgewählt und beendet (abgeschaltet, umgeschaltet), wenn sie der gegenwärtigen Stimmung nicht (mehr) entsprächen. Nicht *das* Medium *macht* etwas, sondern der Nutzer wählt aus und verfolgt damit einen bestimmten Zweck – dieser Zweck muss jedoch nicht notwendig bewusst und damit *präsent* sein. Zillmann und Bryant wandten sich demnach gegen explizite Befragungen von Personen nach ihren Nutzungsabsichten, sondern führten Experimente durch und untersuchten, welche Sendeformen gestresste oder gelangweilte Personen wählten; sie kamen hier zu dem auch für Videospiele relevanten Ergebnis, dass die Programmwahl dergestalt erfolgte, dass die Versuchspersonen ihre emotionale Situation normalisieren konnten,[803] wenngleich nur wenige dies auch entsprechend artikulieren können.[804] Weitere diesbezügliche Untersuchungen erforschten die Programmauswahl von Frauen vor, während oder nach der Menstruation.[805] Auswahlentscheidungen und -prozesse werden so auf vielfältige Weise untersucht.

802 „Finally, the nature of the group itself may be a cause of specific program preference. For instance, a parent wishing to view with children might prefer a program that is suitable fort he group but that is uotherwise unappealing." Webster, James G. / Wakshlag, Jacob J.: A theory of television program choice, in: Communication Research, Vol. 10 No. 4 October 1983, S. 430 ff., hier S. 441 – siehe hierzu auch: Wakshlag, Jacob: Selective Exposure to Educational Television, in: Zillmann, Dolf / Bryant, Jennings (Hrsg.): Selective Exposure to Communication, Hillsdale / NJ 1985, S. 191 ff.

803 „Stressed subjects watched a far greater proportion of tranquil programming than did bored subjects; bored subjects selected a greater amount of exciting fare that did stressed subjects. Boredom and stress evidently motivated selective exposure.": Bryant, Jennings / Zillmann, Dolf: Using television to alleviate boredom and stress: Selective Exposure as a function of induced excitational states, in: Journal of Broadcasting, Volume 28, No. 1, Winter 1984, S. 18

804 A.a.O., S. 19 f.

805 Als Resultat dieser Untersuchung konnte ermittelt werden, dass „women in the premenstrual and menstrual phases were expected to show increased selection of co-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zillmann und Bryant kommen zu dem Schluss, dass die Auswahl von Medien eher unterbewusst und ungesteuert („mindlessly") erfolgt: *„it is assumed that individuals execute choices rather „mindlessly", that is, without awareness of choice criteria and without deliberate consideration of desirable effects."*[806]

Eine rational bewusste und intentionale Wahl eines Mediums sei eher die Ausnahme; viel eher dominierten Stimmungsverhältnisse die Auswahl („mood management"[807]). Die Unterhaltungs- und emotionalen Erlebnisse der Vergangenheit würden die Zukunftsauswahl prägen, indem positiv erlebte Programmangebote wiederholt ausgewählt und negativ erlebte Angebote vermieden würden. Hieraus ergäbe sich eine Konditionierung hin zu einer individuellen Unterhaltungspräferenz, ohne dass die exakte Zusammensetzung der Bedingungen von Vor- oder Abneigungen bekannt oder bewusst wäre.

Ein weiterer Aspekt ist die Ausbildung von Fernsehgewohnheiten, die zur Tagestruktur beitragen oder auch zum sozialen Event werden können, wenn bestimmte Sendungen täglich oder im Kreis von Freunden gesehen werden. Anzumerken ist hierbei, dass die Geselligkeitskomponente alleine noch keine Zustimmung zum Sendeformat einschließt, dieses kann auch abgelehnt oder als lächerlich empfunden werden.

Die *gemeinsame Beschäftigung* überlagert dann die bloße Bedeutung der Unterhaltungsqualität und hält die Motivation aufrecht, die durch das Programm alleine nicht sichergestellt werden könnte. Gewohnheit und soziales Leben

---

medy, since this type of content has been shown to alleviate dysphoric states. Findings support these predictions. Premenstrual and menstrual women did, in fact, express a greater interest in comedy than did women midway thorugh the cycle." Meadowcraft, Jeanne M. / Zillmann, Dolf: Women´s comedy preferences during the menstrual cycle, in: Communication Research, 14-1987, S. 215

806 Zillmann, Dolf / Bryant, Jennings (Hrsg.): Affect. Mood, and Emotion as Determinants of Selective Exposure, in: Dies.: Selective Exposure to Communication, Hillsdale / NJ 1985, S. 161

807 Doch umreißt der „Stimmungs"-Begriff nur sehr ungenau, was Zillmann eigentlich sagt. So weist er neben der Bedeutung der Nutzerpersönlichkeit für die Programmwahl explizit auch darauf hin, dass die Umgebung (bswp. ob jemand noch sonst anwesend ist und wer) ebenso einen großen Einfluss auf die Programmwahl hat wie auch der Grad an konsumierten Rauschmitteln: „For instance, alcoholic intoxication has been found to shift the enjoyment of humor from refined, subtle forms toward raw and potentially brutal forms." Zillmann, Dolf: Mood management: Using Entertainment to Full Advantage, in: Donohew, L. / Sypher, H. E. / Higgins, E. T. (Hrsg.): Communication, social cognition, and affect, Hillsdale / NJ 1988, S. 167 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sind auch wesentlich für die Beschäftigung mit Videospielen wie MMOs (z.B. „World of Warcraft", „Ultima Online").

> „Bemerkenswert aber ist, dass auch lokale Momente des subjektiven Vergemeinschaftungshorizonts durch Mediatisierung gekennzeichnet sind. Nimmt man hier als ein Beispiel von lokaler Vergemeinschaftung die Paarbeziehung, wird dies greifbar. So lässt sich für (jüngere) Paare zeigen, dass deren Beziehung und damit auch Erleben von Vergemeinschaftung umfassend von gemeinsamer Medienaneignung durchdrungen ist (vgl. dazu Linke 2010). In den Paarbeziehungen wird nicht nur fortlaufend ein beziehungsspezisches Medienkommunikationsrepertoire ausgehandelt – also ein Repertoire gemeinsam genutzter Medien. Ebenso findet in den Paarbeziehungen über den Tagesverlauf hinweg eine mehr oder weniger fortlaufende Abstimmung von Alltagshandeln mittels Medien statt. Hier sind (Mobil-)Telefon und internetbasierte Medien wie Chat von Relevanz. Dabei geht es nicht nur um einfache Handlungskoordination, sondern auch um Vorbereitungen medienbezogener sozialer Veranstaltungen wie beispielsweise das gemeinsame Fernsehen oder Computerspielen, die wiederum (auch) auf Vergemeinschaftung in der Paarbeziehung abzielen. Wir können damit von einer „Mediatisierung der Paarbeziehung" (Linke 2010: 163) sprechen. Diese ist ein Beispiel dafür, dass lokale Momente subjektiver Vergemeinschaftungshorizonte in heutigen „mediatisierten Welten" ebenfalls als mediatisiert zu begreifen sind."[808]

Mediennutzung und Medien-Handeln finden vielfach gleichzeitig und gleichberechtigt neben anderen Tätigkeiten statt und binden nicht nur die jeweiligen Nutzenden sondern auch das weitere oder nähere soziale Umfeld ein. Während man hingegen der bekannten These der Überlagerung des Fernsehkonsums durch parallele Tätigkeiten[809] durchaus heute noch folgen kann, ist dieser Effekt bei Videospielen noch weitgehend ausgeschlossen. Ein Vi-

808 Hepp, Andreas / Berg, Matthias / Roitsch, Cindy: Die Mediatisierung subjektiver Vergemeinschaftsungshorizone: Zur kommunikativen Vernetzung und medienvermittelten Gemeinschaftsbildung junger Menschen, in: Krotz, Friedrich / Hepp, Andreas (Hrsg.): Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze, Wiesbaden 2012, S. 233

809 „Fernsehen ist nach wie vor eine der am häufigsten genannten Freizeitbeschäftigungen, doch nur mehr 37 Prozent der Bevölkerung geben an, sich voll auf das Programm zu konzentrieren. Die überwiegende Mehrheit der TV-Konsumenten wendet sich vom Bildschirm ab und anderen Dingen zu: Es wird gelesen und gegessen, gebügelt und gebastelt, man unterhält sich, telefoniert mit Freunden oder macht Schularbeiten." Opaschowski, Horst: Fernsehkonsum im Wandel. Aktuelle Ergebnisse aus der qualitativen Freizeitforschung, Hamburg 1992, S. 8

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

deospiel kann (bislang jedenfalls) kaum „nebenbei" erfolgreich gespielt werden (man könnte höchstens in Weltensimulationen Entwicklungsaufträge geben und das Programm laufen lassen, während man anderen Aktivitäten folgt oder sich in Echtzeitspielen wie GTA den Tages- und Nachtwechsel ansehen, auch sind Knobel- oder Rätselspiele auf Computern oder mobilen Endgeräten sicher nebenbei zu spielen, aber nicht ebenso wegzulegen wie bspw. ein Rätselheft).

Ergänzend ist noch das *Modell der Wirkungspfade* zu erwähnen, welches auf Krugmans Ausführungen zum *Involvement* des Nutzers oder Konsumenten basiert[810]. Hier wird die psychische Reaktion von Nutzern auf ein Angebot sowie andere Komponenten, die die Wahrnehmung beeinflussen und begleiten, berücksichtigt. Aus diesen ergeben sich *Wirkungsmuster*, die verschiedene Grade des *Involvements* (etwa stark und schwach) oder der sich ergebenden emotionalen Reize ausdrücken.

Je nach Aktivität und Einbezogenheit sowie der Aufmerksamkeit eines Nutzers wird das Informationsangebot des Mediums anders wahrgenommen.

Herrmann verweist auf die Ergebnisse Charltons und Neumann-Brauns, die in ihrer „strukturanalytischen Rezeptionsforschung" den soziokulturell begleiteten Rezeptionsvorgang mit der Aktivität des selbstbestimmten Nutzers und mit kulturtheoretischen Konzepten verbinden, die bspw. auch Symbole hermeneutisch deuten und Phänomenen vor dem Hintergrund ihres Verständnisses Sinn verleihen.[811] Von Bedeutung vor dem Hintergrund dieser Arbeit ist vor allem ihre Beobachtung, dass *„schon Kinder im Alter zwischen acht Monaten und sieben Jahren Medien nach Hilfen für die Lebensbewältigung absuchen und sie für die eigene Identitätsbildung nutzen"*[812], wodurch Medien keineswegs als reiner Zeitvertreib, sondern insbesondere auch *„zur Reflexion der eigenen Erfahrung benutzt, zur Selbstvergewisserung, zur Erprobung von Handlungsmöglichkeiten und zur Vorbereitung auf künftige Lebenssituationen"*[813] verwendet werden.

810 Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung, Tübingen 2007, S. 251 ff.
811 Herrmann, Jörg: Medienerfahrung und Religion. Eine empirisch-qualitative Studie zur Medienreligion, Göttingen 2007, S. 115
812 A.a.O., S. 116
813 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Von einer „projektiven Identität" spricht Winklmann angesichts der Projektion wünschenswerter Eigenschaften auf die Spielfigur durch den Spieler.[814]

Zwar sind Identitätsbildungsprozesse lebenslange Begleiter individueller Subjektivität, aber gerade die Jugend bleibe eine Lebensphase mit wichtigen Identitätsformationsprozessen.[815]

Während auch Romane und Comics[816] sowohl kognitive wie emotionale Wirkungen erzeugen, die den Nutzer *interessieren,* sich um das Schicksal der Protagonisten fürchten lassen, die ihn unter Umständen sogar persönlich dadurch einbinden, dass er fiktive Lebensumstände erlebt, die seinen eigenen gleichen, können Hörspiele, Filme (aber auch Theaterstücke) und Videospiele neben kognitiven und emotionalen noch zusätzliche Wirkungen erzeugen, die in der Rezeptionspsychologie als „viszerale Wirkungen" beschrieben werden und den Raum von Sinneserfahrungen umfassen[817] – wodurch im Resultat (unter Berufung auf Boesch) *„Umweltfaktoren und Medien als eine Einheit, ein* kulturelles Biotop"[818] bildeten.

Der Mediennutzer erlebt durch beobachtbare Handlungen, Farben, Effekte und anderes mehr eine größere Annäherung an das Gesehene als in Medien, denen eine der Wahrnehmungsdimensionen fehlt (das fehlende Bild bei Hörspielen, der fehlende Ton bei Comics etc.). Gesteuert, kontrolliert und *komponiert* wird das Wahrnehmungsempfinden etwa im Film durch Drehbuchautor und Regisseur:

> „Die Entscheidung, ob und wann ein Ereignis gezeigt wird, erzeugt Spannung, Neugierde und Überraschung, hebt Kontraste und Analogien hervor. Sie bewirkt Handlungssteigerung, verbirgt oder betont den Artefaktcharakter der Erzählung, und sie entlässt den Zuschau-

814 Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014, S. 52-57, hier S. 55

815 Dinter, Astrid: Jugendliche am Computer. Eine qualitative Feldstudie, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 142

816 Früh untersucht von Wolf, Katherine M. / Fiske, Marjorie: The children Talk about Comics, in: Lazarsfeld, Paul F. / Stanton, Frank N. (Hrsg.): Communication Research 1948/49, New York 1949 – zitiert bei König, René (Hrsg.) / Luckmann, Thomas / Silbermann, Alphons: Sprache – Künste, Stuttgart 1979, S. 272

817 Zusammenfassend bei: Mikunda, Christian: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung, München 1986, S. 231 ff.

818 A.a.O., S. 240

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> er ratlos oder mit dem zufriedenen Gefühl der Geschlossenheit aus dem Film."[819]

Diese Aspekte filminduzierten Empfindens, die Eder darstellt, gelten ebenso für ein Videospiel, *allerdings* werden sie in großem Maße durch einen weiteren Effekt verstärkt, den kein anderes Medium bietet: das Ich.

Spieler sind nicht mit ihrer Neugier alleine gelassen, sie müssen nicht einer zeitlichen Ausrichtung folgen[820], sie können selbst eingreifen und müssen das sogar. Dies bedeutet in der Praxis nicht weniger, als dass Videospieler zwar eine vorbereitete Spielumgebung und -geschichte erleben können, ihre Handlungsoptionen müssen sie jedoch selbst formulieren und praktizieren.

Die auch im Film empfindbaren Emotionen wie etwa Angst, Hoffnung oder Wut sind im Spiel zu instrumentalisieren. Ein Film kann desinteressiert und emotionslos rezipiert werden, bei einem Spiel ist dies nur unter großem (wiederum emotionalem) Aufwand (Willensstärke) denkbar.

Ein Videospiel muss daher permanent Sinn erzeugen und eine Auflösung versprechen. Diese *Auflösung* ist Spielerwerk und nur durch diese zu erreichen. In der Auflösung liegen der Gewinn und das Endziel eines Videospiels.

Die emotionale „Investition"[821] des Zuschauers erwartet einen *Return on Investment* durch die Erreichung eines den Erwartungen oder Hoffnungen entsprechenden Endzustandes und eine sich einstellende Übereinstimmung dieses Erlösungs-Zustandes aufgrund einer weitgehenden Übereinstimmung mit den Wünschen und emotional und moralisch gedeckten Zielen des Zuschauers. Tan spricht hier von einem „net return", dem Verhältnis zwischen (Zeit-) Investment und (Unterhaltungs- / Informations-) Erwartung des Zuschauers.

> „Due to the dynamic nature of interest, expectations concerning the further course of events and the results already obtained are both important for the level of interest at any given moment during the film. The effort required of the viewer in ordert o comply with the action tendency, namely, examining the stimulus for clues to possible consequences for the progress of the narrative, is directed toward the future, which means that the relationsship between the future costs and future benefits is of importance for interest. But the ratio of past

819 Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films – Drehbuchpraxis und Filmtheorie, Hamburg 1999, S. 16
820 A.a.O., S. 17
821 A.a.O., S. 18

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> investment to past return also plays a role here: my willingness to continue to follow the narrative depends to a considerable extent on whether or not I am satisfied with what I have seen up to now."[822]

Auch Eder versucht anhand der eigentlich ökonomischen Begriffe von „Gewinn" und „Investition" eine Definition von Unterhaltung für den Film:

> „Unterhaltung ist eine Eigenschaft des Rezeptionsprozesses, die darin besteht, dass der vom Zuschauer empfundene affektive und viszerale Gewinn die kognitiven, affektiven und viszeralen Investitionen übersteigt und dass diese Investitionen einen gewisse Grenze nicht überschreiten."[823]

Soll heißen: Unterhaltung, die als anstrengend oder unbefriedigend empfunden wird, ist keine reine Unterhaltung mehr. Für Videospiele gilt diese Definition analog, wobei sogar von einem größeren Gewicht eines „Lerneffekts" ausgegangen werden muss, denn die Spieler haben sich ja nicht bloß auf ein Unterhaltungserlebnis eingelassen, sondern auf eine Aufgabenstellung, die sie *auch* deshalb lösen, um vorhandene Erfahrungen an neuen Problemen zu testen und wenn möglich zu erweitern. Westphal stellt einen Bezug zur operanten Konditionierung her, nach der Spieler nach dem Erbringen der gewünschten Leistung auch eine Belohnung erwarten.[824]

Indes gilt, was über den emotional erwarteten Endzustand eines Unterhaltungserlebnisses gesagt wurde: Auch das Spiel ist ohne ein Ende nicht denkbar – hier dürfte ein positives Ende sogar noch wichtiger sein als bei einem Film, der nach 2 Stunden vielleicht als unbefriedigend empfunden und aber bald danach vergessen wird. Ein Spiel, dass nach Tagen oder Wochen der Beschäftigung *gar nicht* oder *einfach so* endet bzw. möglicherweise sogar mit der *Vernichtung* der Hauptfigur bzw. der Spielerrepräsentanz anstatt ihrer *Erlösung*, die nicht durch einen Misserfolg des Spielers erklärt werden kann (was mithin eine normale Form wäre, ein Spiel eben als Verlierer zu verlassen), hinterließe alles andere als positive Gefühle, da der Spieler hier nicht schlicht als Zuschauer unbefriedigt, sondern auch als Spieler unrespektiert bliebe. Sein Handeln

822 Tan, Ed S.: Emotion and the Structure of Narrative Film – Film as an Emotion Machine, Mahwah / NJ 1996, S. 100

823 Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films – Drehbuchpraxis und Filmtheorie, Hamburg 1999, S. 20

824 Westphal, Alexander: Die Einbettung von Lerninhalten in Serious Games, in: Malo, Steffen / Diener, Holger / Hambach, Sybille: Spielend lernen in Alltag und Beruf, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009, S. 137

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

wäre vollkommen sinnlos gewesen und das von Anfang an. Spätestens hier würden die Entwickler hinter dem unfairen oder unbefriedigenden Produkt wieder sichtbar und adressierbar als Ziele der Spielerwut und -enttäuschung.

Die eher neutral gehaltene Feststellung, dass Spiele dem Spieler ein Bewusstsein für die Konsequenz seines Handelns in der geschützten Umgebung eines Spieles erlauben, bedarf einer Präzisierung gemäß verschiedener Spielgenres.

Ein Spieler etwa der Sozialsimulation „Die Sims" mag eine beendete Beziehung im Spiel bedauern und sich ihrer Bedinungen erinnern. Der Spieler eines Strategiespiels hat vielleicht seine Ressourcen falsch geplant und ahnt, dass er zukünftig mehr Eisen zum Bau von Maschinen fördern muss bzw. frühzeitig die entsprechenden Spielparameter beeinflusst.

Der Spieler eines Ego-Shooters hingegen, dessen Spielrealität nahezu ausschließlich aus direkter Taktik und dem Versuch der Vermeidung des Verlusts des Bildschirmlebens besteht, wird als Informationsgewinn jede Bedingung ansehen, die diesem Ziel zuträglich ist. Im Zweifelsfall muss der Waffeneinsatz intensiviert werden, um den Gegner noch wirksamer auf Distanz halten, abschrecken oder vernichten zu können. Auch Kollateralschäden an Zivilpersonen oder infrastrukturellen Einrichtungen und Gebäuden, die nicht zu den direkten Bedrohungen zu zählen sind, werden dann legitime Ziele wenn auch nur der Verdacht besteht, dass sie in irgendeiner Form die eigene Existenz beeinträchtigen könnten.

Die Anziehungskraft von Spielen versucht Salisch unter Bezug auf Havighurst mit „Entwicklungsaufgaben der Kindheit" zu erklären.

> „Diese stehen im Spannungsfeld von körperlicher Entwicklung, gesellschaftlichen Anforderungen und individuell gesteckten Zielen. Denn die für jede Lebensperiode spezifischen Entwicklungsaufgaben resultieren zum einen aus biologischen Reifungs- und Abbauprozessen (z.B. Pubertät). Die Gesellschaft artikuliert zum anderen die begleitenden normativen Verpflichtungen (z.B. Festlegung der unteren Altersgrenzen für die Ehe). Darüber hinaus entscheiden die Individuen, welche Aufgaben sie sich selbst stellen und in welcher Reihenfolge sie die vorgegebenen Entwicklunsaufgaben abarbeiten wollen. Entwicklungsaufgaben und die damit einhergehenden individuellen Entwicklungsziele gliedern den persönlichen Lebenslauf."[825]

825 Salisch, Maria von / Kristen, Astrid / Oppl, Caroline: Computerspiele mit und ohne Gewalt, Stuttgart 2007, S. 40 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Gemäß des Entwicklungsstandes von Spielerinnen und Spielern erfolgen unterschiedliche kognitive Verarbeitungsmuster, durch die Informationen und Zusammenhänge aus Medien in das eigene lebensweltliche Bewusstsein transferiert werden. Salisch vermutet unter Verweis auf Bonfadelli[826] einen Beitrag der Medien zur sozialen und kognitiven Entwicklung der Heranwachsenden[827] – allerdings gibt Caviola diesbezüglich zu bedenken, dass gerade jüngere oder heranwachsende Befragte sich ihrer Nutzungsmotive bewusst sein müssen, um sie im Rahmen einer Befragung benennen zu können.[828] Motive und Folgen für und von Mediennutzung sind somit schwierig zu ermitteln. Sie sind auch abhängig von der gesellschaftlichen Sozialisation. Sutton-Smith verwies auf den inhaltlichen Wandel (weniger Spielrollen mit hohem sozialen Status, weil diese auch weitgehend aus der realen Welt verschwunden seien) sowie auf einen Rückgang von physischen und groben Spielen, für den er die psychische Disziplinierung in Mittelschichtsfamilien verantwortlich macht.[829]

Im Verlauf des aktiven Spieles selbst entstehen verschiedene Formen des Selbstbezuges der Spieler zu ihrer Spielwelt[830]. Die schon nach Geschlechtern unterschiedlich ausgeprägten Vorlieben für bestimmte Spielformen wandeln sich während des Heranwachsens[831]. Wie auch im Offline-Spiel bevorzugen Mädchen häufig Spiele mit sozialen Inhalten und Verwirklichungsformen (analog zum Puppenspiel) während Jungen das Böse bekämpfen und Abenteuer erleben wollen (analog zu Kampfspielen).[832]

826 Bonfadelli, Heinz: Die Sozialisationsperspektive in der Massenkommunikationsforschung: Neue Ansätze, Methoden und Resultate zur Stellung der Massenmedien im Leben der Kinder und Jugendlichen, Berlin 1981

827 Salisch, Maria von / Kristen, Astrid / Oppl, Caroline: Computerspiele mit und ohne Gewalt, Stuttgart 2007, S. 41

828 Caviola, Sandra: Vorschulkinder und Gewalt im Kinderprogramm, Münster 2000, S. 76

829 Sutton-Smith, Brian: Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports, Schorndorf 1978, S. 117

830 Verweisend auf Fritz 1995: „Motivation [entsteht] durch die Übereinstimmung zwischen dem Motivierungspotential (Angebot) und der Persönlichkeit (Erwartung). Bezogen auf das Spielen von Computerspielen bedeutet dies, dass die Motivation, ein Computerspiel zu öffnen insbesondere dann gegeben ist, wenn Spielangebot und persönliche Erwartung übereinstimmen." Salisch, Maria von / Kristen, Astrid / Oppl, Caroline: Computerspiele mit und ohne Gewalt, Stuttgart 2007, S. 44

831 A.a.O., S. 48 ff.

832 A.a.O., S. 50 f.; „rohe" und körperbetonte Spiele dominieren auch in der Realwelt junger männlicher Spieler, a.a.O., S. 65 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Sutton-Smith verspürte hier schon früh einen sich abzeichnenden Wandel und ein zunehmendes Interesse von Mädchen für traditionelle Jungenspiele und wertete dies als *„Indikator für ihre höhere Leistungsmotivation"*[833] – von nicht geringerer Bedeutung dürfte jedoch auch der Wandel in den typischen Geschlechterrollen gewesen sein.

Fraglich ist, ob es bei Spielern eine Trennung des Empfindens hinsichtlich der Realität von Spiel- und Lebenswelt gibt, wie Fritz vermutet – das Spiel werde von der Wahrnehmung anders „gerahmt"[834] als der Alltag:

> „Spielwelt und reale Welt unterscheiden sich in ihrem Grad der Festlegung und der Wirkung auf den Menschen. Im Vergleich zur Spielwelt kann man die Konstruktion der realen Welt als „fest", verbindlich und folgenreich ansehen. Die Konstruktionen in der Spielwelt sind weitaus flüchtiger, unverbindlicher, zufälliger. Sie entstehen, vergehen, verwandeln sich und unterliegen einem fortwährenden Prozeß der Veränderung."[835]

Eben *weil* Spiele nicht Alltag sind, üben sie ihren Reiz aus; Grossman und Degaetano warnen folglich vor der verführenden und verharmlosenden Wirkung von Freizeitgewalt in Videospielen – Warnhinweise würden sie erst recht auszeichnen und begehrenswert erscheinen lassen:

> „Label first-person shooter sites with any warning you want, there´s still really nothing to stop a kid with access to a computer from seeing what´s there (...). In fact, warnings can serve the opposite purpose; most kids we know see them not as a caution but as an advertisement. They want the game to be more violent, more adult. It gives the product validity. Kids have to get past the manned ticket counter to see restricted films; they have to provide proper identification that they are old enough to buy cigarettes and alcohol; but there are no such obstacles in their way if they want to learn all there is to know about Kingpin[836] and other „mature" video games."[837]

Medienkompetenz wäre nach Fritz hier das geeignete Mittel, um die so gerahmte Wahrnehmung zu fundieren und zu festigen. Sei eine Rahmungs-

833 Sutton-Smith, Brian: Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports, Schorndorf 1978, S. 117

834 Fritz, Jürgen: Langeweile, Streß und Flow – Gefühle beim Computerspiel, in Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 29

835 A.a.O., S. 20

836 „Kingpin – Life of Crime" (Interplay / Virgin Games, 1999); ein brutaler Ego-Shooter – SP

837 Grossman, Dave / Degaetano, Gloria: Stop Teaching our Kids to Kill. A call to Action against TV, Movie & Video Game Violence, New York 1999, S. 81

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

kompetenz[838] vorhanden, würden Gewaltkomponenten in Spielen stets entsprechend entschlüsselt und könnten keine auffordernde äußere Rhetorik entfalten. Er widerspricht hier Grossman und Degaetano deutlich und wirft ihnen vor, *„damit publikumswirksam den Markt einer „besorgten Öffentlichkeit", die er nicht angemessen differenziert informiert, sondern deren Ängste vor einer gewalttätigen Jugend er schürt, indem er simple Erklärungsmuster anbietet, die für eine wenig inforrmierte Öffentlichkeit einen hohen Grad an Verständlichkeit besitzt"*[839] zu bedienen.

Andererseits ist es allerdings nicht so, dass Grossman und Degaetano diesen Punkt gedankenlos außer Acht ließen, denn sie nehmen an der von Fritz kritisierten Stelle die Erwachsenen, die letztlich Medienkompetenz zu vermitteln haben, durchaus in die Pflicht:

> „As we ourselves tolerate these games and even label them fun, we are also telling our children that slower-paced, less emotionally arousing screen fare is boring. Arouse instead of awaken; excite instead of examine; splatter instead of study – this is what we´re telling them. And they are listening.[840]

Das gesellschaftliche Problem wäre danach nicht die Existenz gewalthaltiger Spiele sondern eine mangelnde Abstraktionsfähigkeit der Spieler, die aus den rezipierten Inhalten realweltlich nutzbare Muster zögen, anstatt ihre Fiktionalität zu erkennen.

Dass Medien inspirierend wirken und zur Übernahme fremder Verhaltensmuster anstiften, lässt sich an der Verbreitung von Elementen der Jugendkultur (Mode, Redeweisen, Gesten etc.) erkennen. Auf Banduras sozial-kognitive Lerntheorie zurückgreifend[841] haben Buckley und Anderson[842] Lernprozesse vor allem als Aneignung von Verstehens- und Verhaltensmustern beschrie-

838 Fritz, Jürgen: Action, Lebenswelten und Transfer, in: Medien & Erziehung / merz, Heft 47, 1-2003, S. 7-21, hier S. 18

839 A.a.O., S. 17

840 Grossman, Dave / Degaetano, Gloria: Stop Teaching our Kids to Kill. A call to Action against TV, Movie & Video Game Violence, New York 1999, S. 81

841 Zur „Frustrations-Aggressions"-Theorie und Banduras Alternativmodell, der „Sozialen Lerntheorie" („Ihr wichtigster Vorzug ist, dass sie die Umweltbedingungen des Erlernens bzw. Verlernens gewalttätigen Verhaltens berücksichtigt und damit gerade für den pädagogischen Bereich eine wichtige Orientierung darstellt!") siehe auch aktuell: Sturzbecher, Dietmar / Holtmann, Dieter (Hrsg.): Werte, Familie, Politik, Gewalt, – Was bewegt die Jugend?, Berlin 2007, S. 230 ff., hier S. 234

842 Buckley, Katherine E. / Anderson, Craig A.: A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games, in: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ben. Ob die gesehenen oder miterlebten Vorbilder nun übernommen werden, hängt zum großen Teil, wie Fritz bemerkte, von der rahmenden Sozialisation ab. Buckley und Anderson schließen:

> „In brief, games teach whatever they inspire the game player to rehearse mentally and behaviorally. Enactment of what is learned depends on other factors, of course. If the individual never encounters a situation relevant to some particular fact or script, then that fact or script will not be used. Many people will never (...) perform the actions and decisions that would make use of that knowledge. Similarly, many people may never be in a sufficiently provoking situation to trigger use of certain violent behavior scripts. However, the better learned that the underlying knowledge structure has become (...), the more likely it is to be used, whether in designing one´s dream home (...) or lashing out at a provocative spouse. (...) The kind of knowledge structures a person develops depends on the content of the games played – content matters."[843]

Videospiele können theoretisch aber nicht nur die Gewaltneigung bei Jugendlichen unterstützen und befördern, sondern auch künstlerische Ambitionen. Ob Videospiele junge Menschen zur Malerei bringen, auf Literatur hinweisen oder zum Sport animieren ist kaum untersucht – als Beleg für solche Effekte kann aber die große Faszination von Videospielen auf Jugendliche angeführt werden, die letztlich dazu führt, dass Videospieler sich ihrerseits nicht nur auf das Konsumieren von fremden Produktionen konzentrieren, sondern selbst welche herstellen möchten. Anscheinend verführen nicht nur Musik- und Filmgenuss dazu, selbst kreativ zu werden sondern auch Spiele. Ähnlich wie der YouTube-Kanal Nachwuchsmusikern heute die schnelle Verbreitung der eigenen Produktionen verspricht, erlauben von Spielen inspirierte Eigenleistungen den Spielern das inhaltliche Eintauchen in vertraute und bewunderte Handlungsbereiche der Spielewelt. Junge Musiker sind nicht mehr auf die Gründung (und Erhaltung!) einer Band angewiesen, sondern können große Teile ihrer Instrumente selber mit dem Computer einspielen und online stellen. Der sich daraus ergebende Erfolg und Zuspruch kann enorm sein[844]. Es ist nicht immer nötig Monate oder Jahre in der Provinz zu spielen, bis man eine

(Hrsg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences, Mahwah / NJ 2006, S. 367

843 A.a.O., S. 375

844 Wie der „Gangnam-Style" des Koreaners „Psy" (bürgerlich: Jae-Sang Park) zuletzt zeigte: http://www.spiegel.de/panorama/leute/dank-katy-perry-us-erfolg-fuer-koreanischen-saenger-psy-a-851915.html, 12.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

eigene Fangemeinde aufgebaut hat oder „entdeckt" wird. Videospieler können auch unterhalb der Perspektive einer professionellen Karriere im Videospielbereich aktiv werden.

Lernerfahrungen werden nicht nur durch direkte, sondern auch stellvertretende Lernerfahrung möglich.

Viele sog. „User-Reviews" testen und bewerten Videospiele in der Art der großen Fachzeitschriften. Solche Testberichte werden als Texte und teilweise mit Bildern versehen online gestellt – bisweilen erstellen Nutzer sogar durchaus liebevoll und mit professionellem Anspruch Videoberichte oder „Tutorials", in denen ein ganzes Spiel oder besonders schwierige Stellen im Spiel dargestellt werden. Der Aufwand ist hier durchaus enorm: Im Spiel müssen die richtigen Stellen überhaupt erst erspielt werden und rechtzeitig sind sie zu speichern bzw. als Filmsequenzen aufzunehmen – hier wird gesonderte Hardware nötig. Zeit und Kosten stehen für Privatanwender kaum in einer sinnvollen Relation zu einem möglichen Erfolg, bieten aber den eigenen kreativen Kräften eine Form des Ausdrucks.

Auf einen weiteren und ebenfalls häufig übersehenen bzw. unterschätzten Aspekt verweist Behr. Sie untersuchte Formen des „Modding" als „kreative Spiel(weiter)entwicklung"[845].

„Mods" – *Modifications / Modifizierungen* sind Veränderungen kommerzieller Spiele, die der Nutzer selbst vorgenommen hat. Während diese Form des kreativen Inputs auf Konsolen nahezu nicht zu finden ist (diese sind hardwaremäßig kaum zugänglich – früher erschienen Spiele auf Steckkarten, dann für optische Laufwerke ohne Festplatte, heute als Programme für multimedia-fähige Unterhaltungssysteme, die aber seitens der Hersteller hermetisch gegen äußere Nutzungsformen abgeschottet werden; Sony bspw. eliminiert mit jedem Update seiner Playstation-Spielekonsole neue Schlupflöcher, die Nutzer bis dahin verwendet haben um eigene Software zu nutzen) sind die Daten eines Spielens nach der Installation auf der Festplatte eines Computers stets zu finden. Selbst wenn sie durch den Hersteller verschlüsselt wurden dauert es doch selten lange, bis sie „geknackt" wurden und Zugriff auf Musikdateien und Grafiken bieten, die von begabten Fans verändert werden.

845 Behr, Katharina-Maria: Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 193 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Hier bieten sich nun etliche Möglichkeiten. Spiele können lokalisiert werden (ein nur in Englisch vorliegendes Spiel kann durch die Bearbeitung von Textdateien sprachlich angepasst werden), Musik kann ausgetauscht, Grafiken können verändert werden. Manche Spiele erlauben das Erstellen eigener Spiellevels – Mitte der 90er Jahre gab es ein riesiges Angebot nutzergenerierter Level für die damals äußerst populären DOOM-Spiele, die dem Shooter-Genre zugerechnet werden. Diese Levels wurden von begeisterten Spielern erstellt und im Netz verbreitet, findige Geschäftemacher mussten sie nur gesammelt auf CD veröffentlichen. Modifikationen aus kommerziellem Interesse sind hier übrigens nicht neu, viele Spiele der Spielhallenära wurden kopiert (*Bootlegs*) und auf nachgebauter Hardware aufgestellt, ohne den eigentlichen Herstellerfirmen wie Atari, Namco etc. Lizenzen zu bezahlen. Die Variationsbreite der Änderungen war beträchtlich. Während einige Spiele 1:1 kopiert wurden, erlebten andere Veränderungen von Titel, Spielsprache, Schwierigkeitsgrad oder sogar dem Leveldesign. Ms. Pac-Man, eines der erfolgreichsten Videospiele aller Zeiten überhaupt, bot nicht nur die erste Heldin der Spielegeschichte und konnte vor allem auch weibliche Spieler ansprechen, sondern war das Resultat von unautorisierten Erweiterungen am Originalspiel Pac-Man und wurde vor dem Hintergrund eines Rechtsstreits vom amerikanischen Pac-Man-Distributor Midway in sein Angebot aufgenommen – den riesigen Erfolg konnte zu diesem Zeitpunkt niemand absehen.[846]

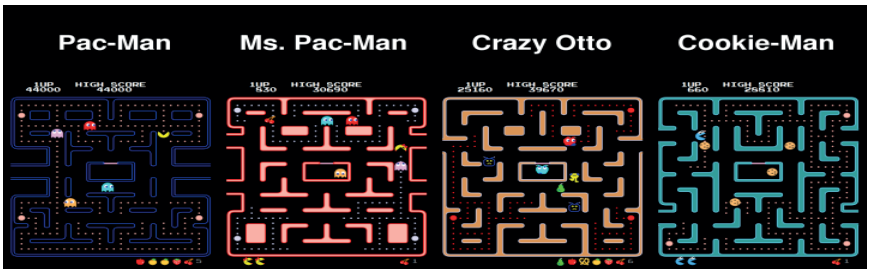


Abb. 78: Früh wurden erfolgreiche Spielekonzepte kopiert. Aus einem „legalisierten" Klon wurde mit Ms. Pac-Man eines der erfolgreichsten Spiele überhaupt: v.l.n.r.: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Crazy Otto, Cookie Man

Diese Art von Modifizierungen aus wirtschaftlichem Interesse durch legale, halblegale oder illegale Produzenten und Automatenaufsteller sind aber nicht mit kreativen Eigenproduktionen von Entwicklern oder Fans zu vergleichen.

846 DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002, S. 77 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Spieler sind nicht nur Empfänger von Transfers sondern auch Sender – sie reagieren und agieren durchaus absichtsvoll (und verursachen Probleme, die auch die Produzenten erreichen:

Auch heute noch können Spieler sich per *Modding* beim Nachbau von Leveln für ihre bevorzugten Spiele kreativ betätigen. Viele Hersteller nutzen diese Möglichkeit bewusst, um die Lebensdauer ihres Spiels zu verlängern.

Der Käufer eines Ego-Shooters, der stets neue Levels und Spielumgebungen oder neue Waffensysteme in sein Lieblingsspiel integrieren kann, muss sich nicht so bald ein neues Spiel kaufen, weil er das alte in- und auswendig kennt und es langweilig wird. Auch muss er sich nicht auf neue Lernkurven einstellen, da die Bedienung gleich bleibt.

Ein weiteres Einsatzfeld für kreative Spielerenergie sind sog. „nude cheats" – wenn die Grafiken eines Spiels verändert werden können, können die Spielfiguren selbstverständlich auch immer anders aussehen und bspw. nackt sein.



Abb. 79: Besonders die lebensechten Animationen der Charaktere in GTA haben Spieler herausgefordert, die Grafik entsprechend ihren Wünschen zu modifizieren...

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

In eine ähnliche Richtung, aber weniger spektakulär, weisen Modifikationen des Aussehens von Personen und ihrer Bekleidung / Trikots in Sportspielen.

Mods sind für die leitende Fragestellung nicht nur deshalb interessant, weil sie einen kreativen Umgang der Mediennutzer mit ihrem bevorzugten Unterhaltungsmedium anbieten und darstellen. Sie umfassen gleich mehrere Aspekte, die von Bedeutung sind.

So wie Spieler sich selbst in ihrer Spielwelt zu realisieren suchen, sie also sich und ihre Vorlieben und Einstellungen dorthin mitnehmen und ausleben (Nackt-Mods sind hier ein gutes Beispiel), so nehmen sie ihre Erfahrungen und Inspirationen aus diesen Spielen auch mit und verbinden sie mit den Bedingungen ihrer realen Umgebung.

Hierdurch werden dann emotional-kognitive Amalgamate möglich, die kreatives Potential, kulturelle Prägungen sowie politische und / oder religiöse Einstellungen in Medienproduktionen einfließen lassen könnten.

3.4.2 Emotionen und Motivationen

Sowohl für das Spielen wie auch die Entwicklung von Videospielen mag als Erfolgsmesser der sogenannte FLOW-Kanal dienen[847]:

Er wurde von dem in den USA lehrenden ungarischen Soziologen Mihaly Csikszentmihalyi zuerst beschrieben und verdeutlicht den Bereich menschlicher Tätigkeiten, die im Einvernehmen mit der Umwelt und den persönlichen Neigungen und Abneigungen durchgeführt werden. Herausforderung, Anregung und Entspannung halten sich die Waage. Überforderung und Unterforderung führen zu Streß und Unausgeglichenheit – je nach Zeitraum, in dem die Phasen anhalten, können Zufriedenheitsgefühle sich steigern und den Menschen zu neuen Leistungen entfalten, oder zu chronifiziertem Leiden führen.

847 Hierzu z.B.: Wünsch, Carsten / Jenderek, Bastian: Computerspielen als Unterhaltung, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 50

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

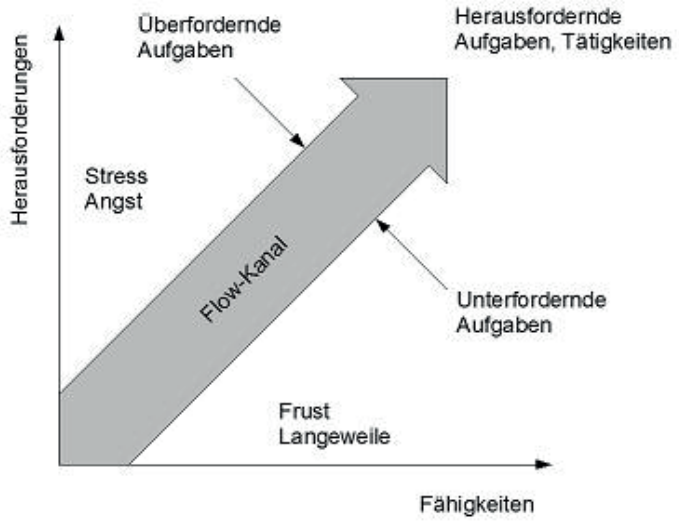


Abb. 80: Modell des FLOW-Zustandes[848]

Lehmann / Reiter / Schumann und Wolling[849] haben auf diese Zusammenhänge zwischen Lebenssituation, Nutzungsmotiven und der tatsächlichen Nutzung von Videospielen hingewiesen.[850] Während von einigen Nutzern die untersuchten Ego-Shooter als Sport betrachtet wurden, für den es zu trainieren gelte[851], waren sie für andere Spieler eine Flucht aus einer für sie enttäuschenden Realität[852]. Die Autoren leiten hieraus die Beobachtung ab, dass neben der Nutzungsintention, der Nutzungsintensität auch die Folgen einer andauern-

848 Vgl. Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis, Stuttgart 1985, S. 75

849 Diese seien hier exemplarisch genannt. Kaum eine Arbeit über Videospiele erläutert nicht die motivationalen Facetten eines Spiels mittels des Flow-Modells. Aus diesem Grund wird das Thema hier auch lediglich nahe an der interessierenden Fragestellung behandelt und nicht auf verschiedene Genres und Spielekategorien oder Spielerpersönlichkeiten ausgeweitet erörtert. Zentral ist etwa: Fritz, Jürgen: Langeweile, Streß und Flow. Gefühle beim Computerspiel, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 207 ff.

850 Lehmann, Philipp / Reiter, Andreas / Schumann, Christina / Wolling, Jens: Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 246 f.

851 A.a.O., S. 258 f.

852 A.a.O., S. 255

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

den Nutzung von gewalthaltigen Ego-Shootern (FPS – First Person Shootern) sich unterschiedlich bei den Nutzern darstellen:

> „Angesichts der Vielfalt und Komplexität, die die Nutzung von FPS auszeichnet, sollte in der gesellschaftlichen Debatte auf pauschalisierende Kausalzuschreibungen verzichtet werden. Die Nutzung von FPS kann nicht auf die Formel „Da lernen die Kinder das Morden!" reduziert werden. Allerdings geben die Ergebnisse auch keinen Anlass zur Entwarnung. Insbesondere die Zuwendungsmotive für besonders brutale Spiele erscheinen durchaus problematisch. Anlass zur Sorge besteht auch bei denjenigen Spielern, die das Spiel zu ihrem Lebensmittelpunkt gemacht haben. Hier sind es allerdings andere Gründe: Während die Motivstruktur, die sich für die Nutzung brutaler Spiele verantwortlich zeichnet, dazu führen könnte, dass sich die Gewöhnungs- und Abstumpfungsprozesse einstellen, ist bei Spielern, deren Leben sich fast ausschließlich um das FPS-Spielen dreht, eine bedenkliche Reduktion der Erfahrungswelt festzustellen."[853]

Die in einer Spielerpersönlichkeit liegenden Sehnsüchte (und Unterhaltungsvorlieben) sowie die durch ein Spiel vermittelten Aufgaben sind es in erster Linie, die den FLOW-Kanal rahmen[854], weniger die Grafik oder ein audiovisueller Realismus, der jedoch insbesondere in der deutschen Diskussion („Pixelblut") häufig im Vordergrund steht. Hier dominiert wohl das demonstrative Entsetzen entschiedener Nichtspieler[855], die ihre Urteile lediglich auf das gründen, was sich am Bildschirm dargestellt beobachten lässt., während für den Spieler selbst ganz andere Aspekte entscheidend sind: „*(...) task characteristics are more important for the experience of engagement and fun in games than the degree of realism in graphics and sound.*"[856]

853 A.a.O., S. 259

854 „Researchers have noted that features that are common to all intrinsically motivating environments include elements of challenge, control, and fantasy to pique curiosity and engage attention (...). These characteristics all work together to induce what is commonly called flow, defined as the state of optimal experience, where a person is so engaged in the activity that self-consciousness disappears, sense of time is lost, and the person engages in complex, goal directed activity not for external rewards, but simply fort he exhilaration of doing (...)." Shute, Valerie / Ventura, Matthew / Bauer, Malcolm / Zapata-Rivera, Diego: Melding the Power of Serious Games and Embedded Assessment to Monitor and Foster Learning. Flow and Grow, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009, S. 297

855 siehe hierzu auch den Bericht von Scholtz (in Kap. 6.5)

856 Bente, Gary / Breuer, Johannes: Making the Implicit Explicit. Embedded Measurement in Serious Games, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.):

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wenn demnach gefragt wird, *warum* bestimmte Spiele wie Civilization IV oder Grand Theft Auto IV gespielt werden und was genau Spieler dort finden, das sie in der Realwelt vermissen (hier deuten sich Faktoren von Motivation und Emotion an, die im nächsten Kapitel thematisiert werden), dann müssen die einzelnen Handlungskategorien, die ein modernes Spiel bietet, singulär betrachtet und bewertet werden. *Erst dann* ist ein Urteil möglich über Handlungsabfolgen und Auswirkungen:

> „For practical purposes (...) we first need to ascertain exactly what it is that players are taking away from games such as Grand Theft Auto IV (2008) and Civilization IV (2008). Gee (2003), Lieberman (2006), and others in the field firmly believe that a lot of important learning and development is going on within these games. But are these educationally valuable skills and strategies? As mentioned, many immersive games are intrinsically motivating, likely because they employ such features as challenge, control, and fantasy, as well as opportunities for social interaction, competition, and collaborative play (Malone, 1981). Additionally, we realize that immersive games can potentially have adverse effects, such as players acquiring undesirable attitudes or learning maladaptive social behaviors. This occurs due to the freedom enabled by immersive games."[857]

Das Spielen von Videospielen entspringt demnach aus einer *Melange* von persönlichen Vorlieben und konkreten Handlungsabsichten sowie unkonkreten Erlebenserwartungen und -hoffnungen und ist so nicht aus einer einzigen beobachtenden Position zu bewerten. Dinter spricht von der „Herausforderung zur Selbstkonstruktion" und davon, dass stets neue „Verknüpfungsleistungen" von Erfahrungswerten zu leisten seien.

> „Die neuen Medien, aber auch klassische Computeranwendungen helfen dann dabei, das Selbst in unterschiedlichen Simulationen auszuprobieren und das Ich durch rituelle Vollzüge im Flow oder durch das kontrollierte Abgeleiten in virtuelle Welten zu stabilisieren und eine zur Subjektgenese notwendige Sinnfindung zu unterstützen."[858]

Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009, S. 326

857 Shute, Valerie / Ventura, Matthew / Bauer, Malcolm / Zapata-Rivera, Diego: Melding the Power of Serious Games and Embedded Assessment to Monitor and Foster Learning. Flow and Grow, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009, S. 298

858 Dinter, Astrid: Jugendliche am Computer. Eine qualitative Feldstudie, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 142

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Emotionen spielen wohl bei allen Formen des Spiels eine Rolle. Selbst wirtschaftliche oder professionelle militärische Simulationen werden durchgeführt vor dem Hintergrund von Emotionen. Dominiert hier der Wunsch nach Gewinn zur Sicherung der eigenen wirtschaftlichen Existenz oder der Erweiterung persönlicher Erlebensmöglichkeiten, ist es dort die Verringerung von Unsicherheit durch Selbstvergewisserung von Stärke oder sogar die Bekämpfung von Angst vor einem vermeintlich stärkeren oder übermächtigen Gegner.

Hier kommt auch die Religion ins Spiel: Die zeitgenössische Religionspädagogik folgt einem Konzept, das subjektive Religion im Bereich der Gefühle verortet. Bereits Schleiermacher stellte fest, dass das Wesen der Religion „Anschauung und Gefühl" sei.[859] In die Religionspädagogik eingedrungen ist diese Erkenntnis spätestens seit der Zeit Richard Kabischs, der im Erleben den entscheidenden Zugang zur Religion ausmachte.[860] Man kann daher sagen, dass im Moment der Selbstvergewisserung und der Erweiterung der persönlichen Erlebensmöglichkeiten auch ein religiöses Moment liegen kann, insofern die Selbstvergewisserung einen existentiell-tranzendentalen Deutungshorizont bekommt.

Oerter spricht von „Macht und Allmacht", die eine zentrale Rolle spielen:

> „Im Spiel wird illusionär ein Zustand erreicht, der real nicht existiert: Durch Macht bzw. Allmacht können persönliche Ziele beliebiger Art sofort ohne Aufschub erreicht werden. Theoretisch ist es dabei gut, zwischen Macht und Allmacht zu unterscheiden. Während Macht sich auf konkrete Bereiche bezieht und in der einen oder anderen Form noch einen Realitätsbezug aufweist, überwindet Allmacht alle Realitätsschranken."[861]

Auch Fritz hält „Macht" für ein bedeutendes Motiv:

> „Zum Leben aller Menschen gehören Gefühle der unzureichenden Macht: nicht machtvoll genug zu sein gegenüber der Macht des anderen; ohnmächtig sich der Macht eines anderen beugen zu müssen; Strategien entwickeln zu müssen, sich der Macht des Gegenübers entziehen zu können; gewappnet zu sein gegenüber der sich entwickelnden Macht eines anderen. Und genau an diesem Punkt knüpfen

859 Schleiermacher, Friedrich: Über die Religion. Reden an die Gebildeten unter ihren Verächtern (1799), Hg. Meckenstock, Günter, Berlin 2001, S. 211.

860 Vgl. Kabisch, Richard / Tögel, Hermann: Wie lehren wir Religion, Göttingen 1931, S. 120.

861 Oerter, Rolf: Lebensthematik und Computerspiel, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 60 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> Computerspiele an. Sie bieten vielfältige Spielräume, in denen sich auf unterschiedlichen Ebenen und zu unterschiedlichen Thematiken Macht entwickeln und gegenüber gegnerischer Macht behaupten muss."[862]

In Videospielen dominieren aber auch Nutzungsmotivationen, die anders gelagert sind. Wie Fritz und Fehr früh belegt haben, geht es Videospielern zuvorderst ganz profan um die Bekämpfung ihrer Langeweile.[863] Ein weiteres Motiv besteht darin, Frust und Aggression abzubauen und dadurch in der Beschäftigung mit Spielelementen entlastende, entspannende Situationen herzustellen, die Spannungsspitzen des Alltags entlasten können. Nicht jedem gelingt jedoch die konsequente Trennung der virtuellen von der realen Welt.[864] Die Schlussfolgerung von Fritz, dass die Beschäftigung mit Video- und Computerspielen auch bewusster Weltenübergang ist[865], Fluchtreflexe bedient und somit als Realitätsflucht zu werten ist, klingt angesichts früherer Kritik schon an Erzeugnissen der Fantasy-Literatur[866] plausibel[867].

Von großer Bedeutung für die hier behandelten Kontexte sind jedoch auch Motivationen von Spielern, die im Spiel ihre Bedürfnisse nach Macht und Kontrolle verwirklicht sehen wollen.

Doch ist es fraglich, ob hieraus alleine bereits auf eine generelle Dominanzbereitschaft von Videospielern geschlossen werden kann oder sogar dem Ziel der zu erreichenden Dominanz über *etwas* (die Umstände, andere Menschen etc.) – die dann *in extremo* noch errichtet und verfestigt werden soll. Ebenso ist stets zu fragen, inwieweit erfahrene und praktizierte virtuelle Gewalt ihrer-

862 Fritz, Jürgen: Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn 2003, S. 15 ff.

863 Fritz, Jürgen: Langeweile, Streß und Flow. Gefühle beim Computerspiel, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 208

864 Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Computerspieler wählen lebenstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen, a.a.O., S. 72

865 Fritz, Jürgen: Lebenswelt und Wirklichkeit, a.a.O., S. 18 f.

866 Zur zeitgenössischen akademischen Kritik gegenüber Tolkien: Backhaus, Knut: Als die Bibel laufen lernte... Der „Herr der Ringe" und das Buch der Bücher, in: Dillmann, Rainer: Bibel-Impulse: Film – Kunst – Literatur – Musik – Theater – Theologie, Münster 2006, S. 128 ff.

867 Zum „Eskapismus" auch: Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven, Konstanz 2001, S. 199

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

seits Anreize setzt und Nachahmungen veranlasst. Dies kann hier allerdings nicht vertieft werden.[868]

Das „Selbstwirksamkeitserleben" wie es Klimmt nennt[869], wird im Videospiel, anders als in sozialen Kontexten, von einer hohen Responsivität des Aktionsmediums geprägt. Der Spieler, der eine Entscheidung trifft und eine Handlung vornimmt, erhält umgehend ein Ergebnis, mit dem er leben und umgehen lernen muss. Die Unbestimmtheit realer sozialer Umgebungen und die lange Latenzzeit von Reaktionen in der Realwelt (wenn Gegenreaktionen oder überhaupt Reaktionen erfolgen) tritt im Videospiel nicht auf. Während dies in der Vergangenheit an den technischen Limitierungen der Plattformen lag (Speicherplatz etc.), geraten mit der zunehmenden Zahl der Realisationsmöglichkeiten auch solcher sozialer Phänomene und neue Beschränkungen in den Vordergrund. Auch frühe Computerspiele („Alter Ego", C64 (1985)) kannten Verzweigungsbäume, die eine Handlung entsprechend der Prämissen des Spielers vorantrieb. Dies stellte hier jedoch den Hauptzweck des Spiels dar – eben eine andere Persönlichkeit zu „spielen" und von der Geburt durch das Leben bis hin zum (gemäß der Lebensumstände früher oder später eintretenden) Tod zu führen. Alle diesbezüglichen Entscheidungen erfolgten vor dem Hintergrund dieses Grundprinzips. Man bewegte sich ständig innerhalb desselben. Im Spiel GTA IV gibt es ebenfalls eine Situation, wo der Spieler wählen kann, ob er einen Verfolgten entkommen lässt oder ihn vom Dach stößt. Lässt der Spieler die Figur entkommen, taucht sie später im Spiel wieder auf. Problematisch hieran ist nur, dass das Raum- / Zeitgefühl innerhalb eines Spiels ein anderes ist als in der Realität und auch bestandene Missionen und erlebte Situationen oder getroffene Personen anders erinnert werden (zu moralischen Implikationen **Kap. 5.2.2**).

Ein Spiel bietet auf rasante Art ein Erlebnis nach dem anderen. Selbst wenn nur wenige Stunden in der Realität vergangen sind, hat der Spieler innerhalb des Spielkontinuums doch soviel erlebt, dass die Erinnerung an die Person und Umstände recht bruchstückhaft sein muss – selbst wenn die Person sich vorgestellt hat. Es gibt dort eben keine mit der Realität vergleichbaren sinnlichen Erlebnisse, die sich an Umgebungsereignisse (Temperatur / Gerüche / Geräusche) anknüpfen können und die gegenseitige Erinnerbarkeit befördern.

868 Für einen Forschungsüberblick siehe „Effects of Media Portrayals of Violence", in: Levesque, Roger J. R.: Adolescents, Media, and the Law. What Developmental Science Reveals and Free Speech Requires, Oxford / NY 2007, S. 26 ff.

869 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 76 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Selbstwirksamkeitsempfindung in Videospielen bleibt notgedrungen bislang eher oberflächlich, wird sich aber im weiteren Verlauf des technischen Fortschritts vertiefen.

Hiervon zu unterscheiden ist die technische Responsivität des Medienträgers. Dieser reagiert bei entsprechender Programmierung unmittelbar auf Basis der Eingaben des Spielers – die Bewertung der Eingabefolgen und die Einordnung in sozial wirksame Erfolgsdeterminanten kann jedoch nur vom Spieler vorgenommen werden.

Was macht jemand im Spiel und warum macht er das überhaupt? Unterschiedliche Menschen verhalten sich unterschiedlich. Sie reagieren gemäß ihrer eigenen Motivation und des ihnen eigenen Antriebes. *Anreize* sind Ziele, die beim Menschen ein bestimmtes Verhalten oberhalb der Grundbedürfnisse ausüben. Hierbei kann an Maslows Bedürfnispyramide gedacht werden, die jedoch in der Wissenschaft nicht die einzige Motivationstheorie darstellt.[870] Während die biologischen Grundbedürfnisse kaum infrage gestellt werden können, sind *positive Anreize* eher dazu geeignet, zu gesellschaftlich akzeptiertem Verhalten zu animieren (Schulabschluss nachmachen, bester Langläufer werden) – positive Reize animieren also dazu, Leistung zu bringen.

Negative Anreize motivieren hingegen zur *Vermeidung* bestimmter Situationen. Eine Prüfung zu wiederholen ist ein negativer Anreiz. Ein Geschäft schlecht zu führen und in die Pleite zu schlittern ist ein schlechter Anreiz. Kein Geschäftsmann möchte pleite gehen.

Motivation zu haben, *motiviert* zu sein, ist immer auch Ergebnis eines individuellen Lernprozesses, in dem sich Triebe, Erfahrungen von Strafe und Belohnung mit *Interessen* verflechten (oder dies in der Vergangenheit geschehen ist). Der Mensch erspürt, was ihm gut tut und was er besser lässt. Er will tendenziell *Negatives* vermeiden und unternimmt Anstrengungen, um *mehr von dem Guten* zu erzielen bzw. veranlasst und initiiert Entwicklungen, die ihn dazu ermächtigen, an Dinge heranzukommen, die ihm wichtig sind oder von denen er sich etwas verspricht. Diese Anstrengungen können beträchtlich sein, je nachdem, wie bedeutsam das Ziel erscheint.

Die Existenz eines zunächst unerreichten *Zieles* ruft im Individuum einen *Spannungszustand* hervor. Dieser wird durch einzelne oder eine aufeinander einwir-

870 Ein alternatives Modell findet sich z.B. bei Clayton P. Alderfer: http://www.envisionsoftware.com/articles/ERG_Theory.html, 19.2.2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

kende Mischung von (weiteren) Anreizen, Mangelerfüllungsbedürfnissen und Befriedigungswünschen erzeugt, verstärkt oder auf einem konstanten Niveau gehalten. Diese finden sich als Motivlagen auch in Maslows Modell wieder:

HUNGER wäre ein klassisches *physisches Motiv*

ANERKENNUNG (bzw. das Streben danach) ein *psychisches Motiv*

Einen bestimmten Weg zu verfolgen hat immer auch etwas mit der Befriedigung von Bedürfnissen zu tun, für die zu erreichen man sogar zur Hinnahme von Nachteilen bereit ist. Diese vorab antizipierten „Bilder des Erfolges" (den man sich erhofft) vor dem inneren Auge zu haben, stellt das *Motiv* dar (die inhaltliche Verwandtschaft zwischen den beiden Begriffen *Motiv* und *Motivation* ist somit offenkundig).

Das Motiv setzt also die zielgerichtete Handlung in Gang.

Motive sind stets abhängig von den äußeren Umständen und Einflüssen auf eine Person. Je nach Stärke des Motivs und der auf das Individuum einwirkenden Umstände können diese die Bemühungen zur Erreichung des Ziels verstärken oder Abwehr hervorrufen.

Neben *physischen Motiven* (Hunger), *psychischen Motiven* (Drang nach Unabhängigkeit) und *sozialen Motiven* (Anerkennung) ist die rationale Gewichtung einer Motivation von Bedeutung: So sind die instinktiv zu befriedigenden Hungergefühle bspw. Motive *primärer Art*, während unter *sekundären Motiven* solche verstanden werden, die zur Befriedigung *weiterer oder anderer Motive* dienen. Mit Geld als sekundärem Motiv lassen sich bspw. primäre Bedürfnisse gut befriedigen.

Würde man Motive sammeln, die eine Handlung begründen, könnte eine Liste wie die Folgende entstehen, die bestimmte Einteilungskriterien für Motivlagen bietet:[871]

Bewusstseinsgrad	bewusste oder unbewusste Motive
Extensität	das Gesamte oder Teilbereiche des Erlebens ausfüllende Motive
Intensität	starke oder schwache Motive
Verlauf	periodisch oder aperiodisch auftretende Motive
Zentralität oder Tiefe	bedeutende oder unwichtige Motive

871 Withauer, Klaus F.: Menschen führen, Stuttgart 1977, S. 40 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Bei *intrinsischen* oder *extrinsischen* Motivationsfaktoren unterscheidet man zwischen Motivatoren, die innerhalb oder außerhalb einer Person liegen.

Ist der Weg, den jemand beschreitet, schon das Ziel oder dient er dem Erreichen des Ziels? Entsteht die Befriedigung einer Tätigkeit durch die Tätigkeit selbst oder wird sie durch äußere Faktoren hervorgerufen?

Intrinsische Motive suchen die Befriedigung durch die Arbeit um ihrer selbst willen. Produktivität wird hervorgerufen durch Spaß an der Arbeit.

Extrinsische Motive berücksichtigen die Folgen einer Tätigkeit wie Verdienst, Ansehen etc.

Zum Versuch einer Bewertung möglicher Motivationsfaktoren von Videospielen, die ja offenbar nicht nur aus der konkreten Eintrittshoffnung von Erfolgserlebnissen zu Spielen entspringt, sondern vor allem auch persönliche momentane / temporäre Defizite wie Frust oder Langeweile beheben soll, kann eine Theorie zur Arbeitsmotivation von Frederick Herzberg entlehnt werden. Dies erscheint durchaus sinnvoll, gerade angesichts der Tatsache, dass die Durchmessung vieler *Spiele* ein großes Maß an *Arbeit* voraussetzt. Schon die frühen Videospiele in den Spielhallen verlangten die Investition von Geld zum Spiel. Die Qualität (Übung) eines Spielers bemaß sich an seiner vorherigen Bereitschaft, immer wieder Geld nachzuwerfen und ein Spiel entsprechend oft zu üben. Heute geht es ebenso um Übung wie um die technische Nachrüstung, um spielfähig zu bleiben – hierfür ist jeweils aktuelle Hardware notwendig (Grafikkarten, Prozessoren etc.)[872]. Ohne diese erscheint das Spiel nicht sinnvoll oder gewinnbar, wenn der eigene Rechner so langsam wird, dass man im Netzwerkspiel mangels ausreichender Reaktionsflexibilität zur leichten Beute wird. Spieler müssen neben Geld also auch Zeit und somit eine die ganze Persönlichkeit fordernde Bereitschaft zum Training und der Pflege des „Sportgeräts" beweisen – und so verweisen Vogelsang und Hepp nicht ganz zufällig auf den sportlichen und Trainingscharakter gerade von Netzwerkspielen mit einer Menge menschlicher Mitspieler, für die es zu üben gel-

872 Lehmann, Philipp / Reiter, Andreas / Schumann, Christina / Wolling, Jens: Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 245

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

te[873]. Wenn Spiele also auch Mühe machen und Arbeit bedeuten können, mag ein Blick in die Arbeitspsychologie interessant sein.

Neben den reinen Spielspaß oder z.B. bei LAN-Parties das gesellige Beisammensein im Kreise von technisch und kulturell gleichgesinnten Menschen treten neben sportlichen möglicherweise noch weitere Aspekte und so hat abgesehen von handfesten Faktoren wie Geld und den sehr individuellen wie Prestige oder Ansehen der amerikanische Psychologe Frederick Herzberg motivationsfördernde oder -hemmende Faktoren *in der Arbeit* (und so vielleicht auch dem Spiel) *selbst* entdeckt. Er nannte sie *Motivations- und Hygienefaktoren*, die er erstmals 1959 als „Zwei-Faktoren-Theorie" formuliert und 1968 in einem bis heute rezipierten Aufsatz beschrieben hat[874], der nahezu unverändert 1988 erneut publiziert wurde, diesmal auf Deutsch.

Er kam zu dem Ergebnis, dass es im Arbeitsleben nicht nur um das *Vorhandensein* bestimmter Faktoren ginge (Geld, Abwechslung, Anerkennung), sondern auch um das *Fehlen* von solchen. Als Beispiele nennt er hier die generelle Sicherheit des Arbeitsplatzes, natürlich die Beziehungen zu Kollegen und auch die Art von erlebter und gestalteter Führung *von oben*. Das Vorhandensein einiger Faktoren verhindert zwar Unzufriedenheit, führt aber nicht automatisch zur Zufriedenheit.

Faktoren, die Unzufriedenheit verhindern, aber noch keine Zufriedenheit selbst bewirken können, nennt Herzberg *Hygienefaktoren* – sie befriedigen vornehmlich extrinsische Arbeitsbedürfnisse und formen eher die Rahmenbedingungen eines Arbeitsprozesses.

Motivatoren sind dagegen Faktoren, die eine positive Arbeitseinstellung oder Zufriedenheit herbeiführen und die sich unmittelbar auf die Tätigkeit selbst beziehen. Solche sind nach Herzberg Anerkennung, Verantwortung, Beförderung, aber auch die Art der Arbeit.

Wichtig ist festzuhalten, dass Herzberg zwar ähnlich wie Maslow Grundbedürfnisse anerkennt (solche wären die Hygienebedürfnisse) und auch der Drang nach Höherem bei Maslow sich in den Motivationsbedürfnissen wiederfindet. Er definiert diese beiden Stränge aber unabhängig voneinander und

873 Hepp, Andreas / Vogelsang, Waldemar: Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen, in: a.a.O., S. 101

874 Herzberg, Frederick: One more time: How do you motivate employees?, in: Davis, L.E. / Taylor, J. (Hrsg.): Job Design, Harmondsworth 1972, S. 113-125

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

formt zwei dynamische Prozess- und Handlungsstufen: die *Suche nach Hygiene* und die *Suche nach Motivation*. Deshalb trennt er sie auch stets und stellt sie einander gegenüber. Es ist spannend zu sehen, dass Spieledesigner eben solche Hygiene- und Motivationsbedürfnisse zu berücksichtigen versuchen.

Weitere Indizien zur Spielermotivation finden sich auch bei der Valenz-Instrumentalitäts-Erwartungstheorie von Victor H. Vroom.

Victor Vroom bietet mit seiner VIE-Theorie eine zusätzliche Erweiterung der genannten Ansätze. Er geht davon aus, dass bei der Auswahl von Handlungsalternativen nicht rein die Bedürfnisbefriedigung ausschlaggebend ist, sondern darüber hinaus die *Erwartung an einzelne Handlungsalternativen*.

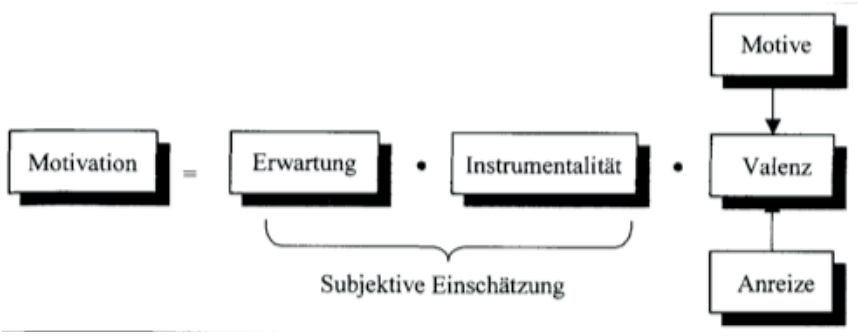


Abb. 81: Bestimmungsfaktoren der Motivation in der Erwartungsvalenztheorie[875]

„Valenz" umschreibt hier die Aussage, wie sehr jemand etwas schätzt und welche Bedeutung dies für das angestrebte Ergebnis oder Ziel hat – hieraus ergeben sich Motivation und Kraft eines Mitarbeiters. Mit dem Kürzel VIE meint er[876]:

Valenz:	die subjektive Belohnung, die mit der Zielerreichung verbunden ist und die durch die Motive des Mitarbeiters und den Leistungsanreiz bestimmt wird
Instrumentalität:	inwieweit eine bestimmte Handlung und ihr erwartetes Ergebnis von dem Mitarbeiter für ein geeignetes Mittel („Instrument") zur Zielerreichung gehalten wird
Erwartung:	die subjektive Einschätzung der Wahrscheinlichkeit durch den Mitarbeiter, dass eine bestimmte Handlung (aus dem zur Verfügung stehenden Handlungsspektrum) auch zu dem beabsichtigten erfolgreichen Ergebnis führt

875 Jung, Hans: Personalwirtschaft, München 2011, S. 399
876 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Eine Person hat *ein* Ziel: es ergeben sich jedoch mehrere Anreize und Handlungsalternativen zur Erreichung dieses Ziels.

In Weiterentwicklung des älteren Path / Goal-Ansatzes von Georgopoulos, Mahoney und Jones (der hier nicht weiter verfolgt werden kann) sieht Vroom die *Belohnungserwartung* (Valenz = Belohnung) auch für Zwischenschritte und bei der Auswahl von Handlungsalternativen als dominant an.

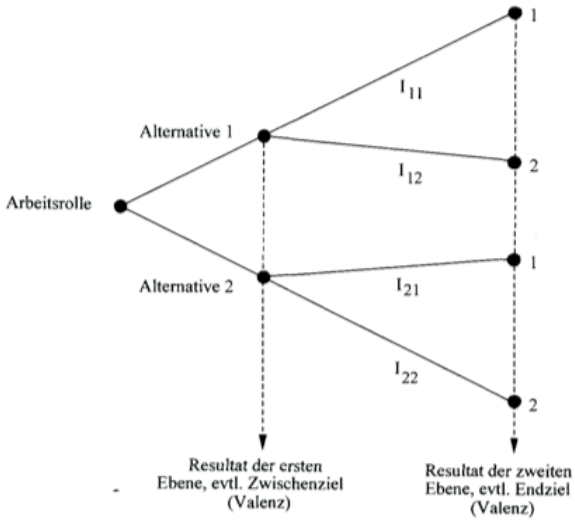


Abb. 82: Auswahlprozess von Optionen[877]

Ein Weg wird aufgrund emotionaler Vorerlebnisse gewählt. Das Handeln wird durch diese Erlebnisse bestimmt, aufgrund deren *Erfahrungsmuster Zukunfts- und Belohnungserwartungen* antizipiert werden. Ein Weg wird gewählt oder abgeändert je nach *Valenz* des Zwischenziels und der Instrumentalität der Zielerreichung.

Als Problem ergibt sich: ein eigentlich neutrales Ziel wird angereichert durch Persönlichkeitselemente.

Dies stellt aber nur in professionellen Arbeitskontexten ein Problem dar, wo Ziele zu erreichen und Verluste zu vermeiden sind. Rein auf der Handlungsebene eines Spieles können solche Einflüsse wiederum das Spiel inspirieren und den Spielfluss weitertreiben.

877 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zentrale Elemente der Theorie:

a) Individuen haben unterschiedliche Präferenzen zur Erreichung eines Ziels (die Fahrt über die Autobahn wird aufgrund der Geschwindigkeit von den einen bevorzugt, während andere aufgrund der landschaftlichen Reize die Landstraße für den gleichen Weg bevorzugen)
b) Individuen haben Erwartungen über die Wahrscheinlichkeit, dass das eigene Verhalten zum gewünschten Ziel führt
c) Individuen haben Erwartungen über die Wahrscheinlichkeit, dass einem bestimmten Verhalten ein bestimmtes Ergebnis folgen wird
d) In jedem Moment werden die von einem Individuum gewählten Handlungen von seinen momentanen Erwartungen und Vorlieben bestimmt

Für Unternehmen bzw. Zusammenhänge, wo es auf die unbedingte Kooperationsfähigkeit und – bereitschaft ankommt (z.B. bei der professionellen Spieleentwicklung *aber* auch beim erfolgsorientierten Spielen des Spiels) bedeuten diese Erkenntnisse vor allem:

- die Ziele des Unternehmens oder der Unternehmung und natürlich des Spiels werden geteilt, wenn es die eigenen sind und
- wenn die Ziele des Unternehmens den Zielen des Individuums dienlich sind; im Falle von Spielen das antizipierte Unterhaltungs- oder Selbstwirksamkeitserlebnis

Erfolg wird erreicht, wenn an das große Ziel geglaubt wird und wenn auch persönliche Dispositionen diesem untergeordnet werden. Je hoffnungsfroher die Eintrittswahrscheinlichkeit eines äußeren Faktors betrachtet wird, desto größer die Bereitschaft der Anpassung und Entsprechung des Drucks.

Letztere Erklärung mag mit das Problem vieler Hobbyproduktionen (Spiele, Filme, Fan-Fiction) erläutern, die aufgrund interner Reibungen, die nicht von einem äußeren Druck (Budget, Abgabefrist, Zielgruppenerwartungen) neutralisiert werden, niemals fertig werden.

Gemäß der grundlegenden Motive einer Person erfolgt also im Schwerpunkt die Auswahl der Wege zur Bedürfnisbefriedigung.

Wenn Fritz vermutet, dass demnach Videospiele analog zu Verfahren im Bereich der Erlebnispädagogik auch wirksam sind gegen eigene Ängste und Versagenserlebnisse, so mag dies ebenso zutreffen wie andererseits aber Video-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

spiele eben auch als kreativer Startpunkt in neue Beschäftigungformen und Methoden des Zeitvertreibs dienen können.[878]

3.4.3 Transfer, Interpretation und Nachhaltigkeit von Medieneindrücken

Von Motivation und Emotion ist auch die Frage nach Gewalt im Spiel betroffen: Motivation, dieser Gewalt zu entgehen, ihr standzuhalten oder sie zu erwidern. Berücksichtigt werden müssen die verschiedenen Formen von Gewalt. Die psychische Bedrohungssituation, die schon beim Verstecken-spielen durch den Druck des Gesucht-werdens stärker wird, je näher der Suchende dem eigenen Versteck kommt, erzeugt ja beim Mitspielenden eine Reflexion der eigenen Position. Je nach Regeln des gegenwärtig gespielten Spiels würde man flüchten (oder bleiben) bzw. andere „Maßnahmen" treffen. Entlastende Funktionen ergeben sich durch aktive Gegengewalt oder auch schon durch das Retten auf einen sicheren vorab definierten Punkt oder das Rufen eines Signalwortes wie „Auszeit" oder „Spielstopp" etc.

Ähnliche Auswirkungen haben Netzwerkspiele, die von erhöhtem Blutdruck, Nervosität und emotionaler Anspannung begleitet werden. Doch übertragen sich die Effekte, zeigen sie Nachhaltigkeit?[879]

Der medienpsychologische Forschungsstand zu intermondialen Transfers insbesondere durch gewalthaltige Darstellungen ist umstritten[880]. Pfeiffer[881] hält die Übertragung wie schon vor ihm Spitzer[882] für erwiesen. Kunczik und

878 Fritz entwirft einen argumentativen Bogen von der Suche nach realweltlicher Action, die pädagogisch im genannten Bereich adressiert werden kann über den Wunsch des sich-austestens in (bedingt) gefahrvollen Situationen hin zum Videospiel, als quasi der täglichen-Dosis-Lebensgefahr-für-jedermann-und-jederzeit: Fritz, Jürgen: Action, Lebenswelten und Transfer, in: Medien & Erziehung / merz, Heft 47, 1-2003, S. 7-21

879 Pitum bietet einen aufschlussreichen interkulturellen Überblick über die Art von Gewaltdarstellungen im Film: Pitum, Sandra: Zwischen Faszination und Abscheu – Interkulturelle Wahrnehmungsweisen von Gewaltdarstellungen im neuen japanischen Film, merz – Medien & Erziehung, Heft 3 2006, S. 19 ff.

880 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 28 ff.

881 Pfeiffer, Christian: Führt Computerspielen zu schlechten Schulleistungen? Was ist zu tun?, in: Grimm, Petra / Capurro, Rafael (Hrsg.): Computerspiele – Neue Herausforderung für die Ethik?, Stuttgart 2010, S. 59 ff., hier S. 67 f.

882 Spitzer, Manfred: Vorsicht Bildschirm. Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, Stuttgart 2005, S. 281 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zipfel finden die Forschungslage zu widersprüchlich.[883] Dies nicht zuletzt auch deshalb, weil die Gewaltdefinitionen zu unterschiedlich seien und man nicht sagen könne, ob gewalthaltige Spiele Jugendliche gewalttätig machten oder gewaltbereite Jugendliche gewalttätige Videospiele kauften.

Inwiefern muss davon ausgegangen werden, dass Nutzer nicht nur Inhalte auswählen und auf sie reagieren bzw. mit ihnen interagieren, sondern darüber hinaus Interpretationsleistungen nachwirken und bspw. Verhaltensänderungen feststellbar sind?

Järvinen verweist nicht unberechtigt darauf, dass Spiele ihre Spieler zu einem bestimmten Verhalten erziehen und dass so Voraussagen auf die Spielerreaktionen zu treffen möglich wird:

> „In gameplay, then, at leat two kinds of behavior are combined: the behavior arising from the game design as a system of rules, but more importantly, the rule-governed behavior od player´s themselves. Because games with their rules and roles are coercive in nature, the behavior of players tends to be, to a certain extent, more habituated and thus more predictable than in other forms of entertainment. The difference is due to the interactive nature of gameplay: in other media forms, individual interpretations are seldom channeled directly back, via playful behavior, to the media content with which the audience interacts. Thus, I suggest that by means of analysis, player behavior as a set of appraisals and subsequent action tendencies which use the availbale means to carry out actions within the game can be modeled into research and design hypotheses that predict both the general nature of play experiences, and the specifics of how they unravel temporally."[884]

Früh zufolge erfolgt jede Interpretationsleistung auf Basis des individuellen Vorwissens einer Person.[885] Dies führt jedoch auch oder gerade dazu, dass dieses Vorwissen dazu genutzt wird, um neue Sachverhalte verkürzt aufzunehmen gemäß dessen, was bereits gewusst wurde. Neue Informationen werden

883 Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch, Köln 2006, S. 288

884 Järvinen, Aki: Understanding Video Games as Emotional Experiences, in: Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader 2, New York 2009, S. 88 f.

885 „Erst durch selektive Reduktion und aktive Transformation wird Medienwirklichkeit zur Wirklichkeit des Publikums." Früh, Werner: Realitätsvermittlung durch Massenmedien. Die permanente Transformation der Gegenwart, Opladen 1994, S. 392 ff., hier S. 400

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

in das bestehende System integriert, Sachverhalte vereinfacht und stereotypisiert aufgenommen.

> „Diese allgemeinen Prinzipien menschlicher Informationsverarbeitung bewirken, daß Informationen in Nachrichten nicht einfach gelernt und damit isomorph im Gedächtnis gespeichert werden. Statt dessen wählen Rezipienten Informationen aus, die sie behalten, und ergänzen nicht-präsentierte Informationen, die in ihre Schemata passen."[886]

Mikos greift Krotz` „Kaskadenmodell der Medienrezeption"[887] auf und unterscheidet vier Stufen der Medienaneignung: 1) das unmittelbare Erleben eines Inhalts auf Basis der eigenen Voreinstellungen und Erwartungen etc., 2) einen inneren Dialog, in welchem der Nutzer die neuen Inhalte abwägt und „verarbeitet", 3) der vollzogene Austausch mit tatsächlich oder imaginär präsenten Figuren und Repräsentanzen des Inhalts sowie 4) Folgegespräche über die genutzten Medien- und Informationsgespräche im Alltag, die auch wieder der Aneignung (besser passt „Adaption") und Vertiefung der Inhalte dienen:

886 Brosius, Hans-Bernd: Alltagsrationalität in der Nachrichtenrezeption. Ein Modell zur Wahrnehmung und Verarbeitung von Nachrichteninhalten, Konstanz 1999, S. 305

887 „Einerseits gibt es eine Reihe von spezifischen Bedingungen und Handlungsebenen interpersonaler Kommunikation, die bei Medienkommunikation nicht gegeben sind, so beispielsweise die nur in face-to-face-Beziehungen prinzipiell uneingeschränkte Möglichkeit, die kommunikative Situation gemeinsam weiterzuentwickeln und kreativ Neues zu konstruieren. Zudem ist das Involvement des Zuschauers im Falle der Rezeption standardisierter Kommunikate prinzipiell nur von ihm selbst abhängig, es wird nicht im gemeinsamen Kommunikationsprozeß geprüft und weiterentwickelt. Andererseits gibt es spezifische Bedingungen und Handlungsebenen, die bei Medienkommunikation vorliegen, aber nicht bei interpersonaler Kommunikation, so beispielsweise die räumliche Ungebundenheit, der schnelle Wechsel der kommunikativen Partner und die Tatsache, daß man mit sehr vielen Personen und Rollen in unklaren, thematisch verengten oder einseitigen Handlungskontexten in Kontakt ist. (...) D.h. Rezeption findet nicht nur im Moment des Wahrnehmens statt, sondern auch in darauf folgenden Momenten, die in ganz unterschiedliche Situationen eingebettet sein können. In solchen Situationen geht es immer auch darum, die eigene Identität zu schaffen, zu definieren und darzustellen. (...) So zeigt sich, daß Rezeption nicht nur einen gleichzeitigen und direkten Prozeß vor dem Fernsehgerät meint, sondern als eine Kaskade von Rezeptionsakten verstanden werden muß." Krotz, Friedrich: Kontexte des Verstehens audiovisueller Kommunikate. Das sozial positionierte Subjekt der Cultural Studies und die kommunikativ konstruierte Identität des Symbolischen Interaktionismus, in: Charlton, Michael / Schneider, Silvia (Hrsg.): Rezeptionsforschung: Theorien und Untersuchungen zum Umgang mit Massenmedien, Opladen 1997, S. 81 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „In der Rezeption erleben sie bei der Aneignung der Fernseherzählungen, ausgehend von den Fernsehbildern, in Verbindung mit ihren eigenen unbewussten Wünschen, ihren Träumen und Tagträumen, ihren Bedürfnissen und Phantasien ihre eigenen „Geschichten", die mit ihrer eigenen Lebensgeschichte und ihren bisherigen Erfahrungen und Erlebnissen verbunden sind. Die Erlebniswelten bei Medienereignissen sind in dieser Hinsicht kaum verschieden von denen bei nicht medialen Ereignissen in der sozialen Realität."[888]

Hier findet sich bereits die Berücksichtigung der *Wirkung von Medieninhalten* im späteren *Alltag von Menschen*. Für das Fernsehen hat Scherer untersucht, inwiefern Medieninhalte nicht nur Einstellungsadaptionen initiieren, sondern tatsächlich auch reale Verhaltensänderungen hervorrufen („*Unabhängig davon, ob man Rezeption als Handlung auffaßt, kann man annehmen, daß diese Form kommunikativen Verhaltens Relevanz hat für andere nicht-komunikative Handlungen. Faßt man Rezeption als eine soziale Handlung auf, dann kann man danach fragen, in welcher Beziehung Rezeptionshandlung zu anderen sozialen Handlungen stehen, ob ihnen eine spezifische Bedeutung zukommt. So bezeichnet etwa Ballstaedt et al. (1981) Lesen als eine „Orientierungshandlung". „Lesen bereitet zukünftige Handlungen vor". (Ballsteadt et al. 1981: 16).*"[889]), die ihrerseits kognitiv Teil des Alltags sind und andere Handlungen oder Einstellungsänderungen beeinflussen können, so dass sich, losgelöst vom ursprünglichen Rezeptionszustand, Inhalte quasi viral auf eine Vielfalt von Lebenszusammenhängen erstrecken können. Er hat am Beispiel der Volkszählung sowohl untersucht, inwiefern die persönliche Einstellung von Mediennutzern zum Thema Volkszählung (am Beispiel der Volkszählung 1987) die Wahrnehmung von Nachrichteninhalten positiv oder negativ determiniert[890], wie sie auch Gespräche im Freundeskreis beeinflussen („*Die Verarbeitungsleistung wird um so größer sein, je häufiger über das betreffende Thema gesprochen wird. Je häufiger darüber gesprochen wird, um so eher werden sich die Befragten an Gespräche erinnern.*"[891]) und zu feststellbaren Verhaltensänderungen führen – etwa bei der Verarbeitung einer Thematik oder von Erlebnissen im Freundeskreis in Abhängigkeit vom Erleben der eigenen Position als Minder- oder Mehrheitsmei-

888 Mikos, Lothar: Fern-Sehen. Bausteine zu einer Rezeptionsästhetik des Fernsehens, Berlin 2001, S. 97

889 Scherer, Helmut: Medienrealität und Rezipientenhandeln. Zur Entstehung handlungsleitender Vorstellungen, Wiesbaden 1997, S. 42

890 A.a.O., S. 262 ff.

891 A.a.O., S. 265

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nung: Steht das eigene Ansehen zur Disposition, wird das persönliche Verhalten gemäß der Situation adaptiert. Das Verhalten verändert sich.[892]

Die Frage bleibt: Wirken Spiele überhaupt und wie nachhaltig wirken sie im Sinne einer aktiven oder sogar intentiösen Beeinflussung der Nutzer? Und im Hinblick auf die Gesamtfragestellung dieser Arbeit ist weiter zu durchdenken, ob bspw. offene oder verdeckte Werbung in Spielen einen Effekt mit realen Auswirkungen zeitigt, ob es sich hier um erzeugte und später umgesetzte Konsumwünsche handelt oder, im Sinne Bogosts („Überzeugungsspiele") und Schrapes („Politik im Spiel"), um eine mögliche Propagandawirkung von religiösen oder politischen Inhalten, wie sie im Bereich der Persuasionsforschung untersucht wurde. Es stellt sich die Frage nach Auslösern und Bedingungen für Einstellungsveränderungen bei Nutzern von Medien *durch* Medieninhalte. Die auf Hovland zurückgehenden bzw. auf diesem aufbauenden Erkenntnisse gingen davon aus, dass entsprechende kommunikative Stimuli Überzeugungsprozesse anregten und begleiteten, die auf Basis bereits im Individuum vorhandenen Wissens und solcher Überzeugungen wirksam wurden. Die neu in das kognitive System eingespeisten Informationen führten zu einem „Spannungszustand", der wiederum auslösend für eine Verhaltensänderung wäre. Je nach Grad der Spannung könnte die Verhaltensänderung transformativ oder defensiv sein. Auch diese Auswirkungen durch „Spannungszustände" geschehen jedoch nicht rein aus den Informationsinhalten selbst heraus, sondern werden wirksam durch in der Person bereits vorhandene Ansichten, die jedoch eine Verstärkung erfahren könnten:

Entscheidend sind die Glaubwürdigkeit des Informationsgebers wie auch die Selbsteinschätzung des -empfängers sowie die „Nähe" des Problems (und die Wahrscheinlichkeit persönlicher Betroffenheit) und die Wirksamkeit der empfohlenen Handlung.[893]

Winterhoff-Spurk hat schon früh Überlegungen angestellt, wie die Übernahme von aus Medien gewonnenen Informationen oder Verhaltensweisen und damit die Integration in den Alltag von Menschen als Prozess zu erklären und im Resultat zu bewerten sei. Hierbei geht er in seinem „Drei-Speicher-Konzept" von einer Aufteilung und Gewichtung jeder Information in drei verschiedenen kognitiven Bereichen aus, dem medial-realen, dem per-

892 A.a.O., S. 277

893 Hierzu ausführlich: Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung, Tübingen 1987, S. 77 ff., besonders auch S. 91 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sonal-realen und dem medial-fiktionalen Speicher. Während der Aufnahme von Medieninhalten „sortiert" der Nutzer oder die Nutzerin unterbewusst die Bestandteile der Kommunikation und berücksichtigt priorisiert, was in den „personal-realen Speicher" gelangt – dieser formt die direkte Lebens- und Erlebenswelt des Nutzers. Hier finden sich Informationen, die eine unmittelbare Auseinandersetzung verlangen. Inhalte in den medial-real oder fiktionalen Speichern werden als solche kategorisiert und dann abgerufen, wenn die Lebensumstände dies notwendig machen (Angst in engen Gassen, Abwehrhandlungen vor möglichen Angriffen werden auf Basis medial-geprägter Bilder mental durchgespielt und emotional vorbereitet).

> „Eine solche temporäre Übernahme medial-fiktionaler Verhaltensweisen wird umso eher gefördert, je mehr der Rezipient davon gesehen hat (...), je mehr das medial-fiktionale Verhalten dem Verhalten im personal-realen Bereich ähnelt, je mehr die fiktionale der personal-realen Umwelt ähnlich ist und je weniger das probeweise gezeigte Verhalten sanktioniert wird (...). Die Darstellung von Gewalt im medialen-realen Bereich (wie etwa Kriegshandlungen) wird demgegenüber vermutlich nicht zu entsprechendem Verhalten im personal-realen Bereich führen, möglicherweise aber zu Veränderungen im medial-realen Speicher. Eine solche Möglichkeit wäre, daß die Rezipienten Krieg als „Fortsetzung der Politik mit anderen Mitteln" billigen und gar manche Rezipienten medial-reale und medial-fiktionale Darstellungen (Kriegsberichterstattung vs. Kriegsfilme) nicht eindeutig unterschiedlichen kognitiven Speichern zuordnen."[894]

Empfundene und ausgeübte Gewalt muss damit grundsätzlich von einer solchen Aggression getrennt werden, die über die Aktualität des Spiels hinausgreift; zu bedenken erscheint jedoch, dass auch virtuell empfundene Gewalt und Benachteiligung reale Emotionen erzeugt – im Computerspiel durch beteiligte Avatare möglicherweise manifester als durch das reine Anschauen eines TV-Programms.[895]

Emotionen sind vielfältig und bilden in ihrem Ausdruck und der Kommunikation darüber die Vielfalt der menschlichen Gesellschaft ab. Besondere Formen von Emotionen unterliegen einer spezifischen gesellschaftlichen Sensibilität – alle Formen von Gewalt gehören hierzu. Sie wird aufmerksam

894 Winterhoff-Spurk, Peter: Fernsehen und Weltwissen. Der Einfluß von Medien auf Zeit- Raum- und Personenschemata, Opladen 1989, S. 18

895 Salisch, Maria von / Kristen, Astrid / Oppl, Caroline: Computerspiele mit und ohne Gewalt, Stuttgart 2007, S. 66

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

registriert, zu ihrer Behandlung und Steuerung wurden vielfältige Strategien entwickelt. So wird erklärlich, dass es etliche Studien zur Stabilität von Videospiel- und anderen Mediengenrevorlieben nach Geschlechtern gibt[896] und auch früh die Frage gestellt wurde, welche Kinder gewalthaltige Spiele bevorzugen.[897] Furtwänglers Deutungen zur Relevanz von Angst, Panik und Raum vor dem Hintergrund eines die Spielwelt durchdringenden Verhältnisses von Spieler-Körper und Spiel-Körper umschreiben die *„Rückbindung an die tatsächliche und nicht virtuelle Realität des Spielers, die durch den Haushalt seiner Emotionen bestimmt ist"* erhalten hier eine neue Bedeutung. Die von außen an den Spieler herangeführte Narration werde von diesem in seine eigene Emotionalität überführt.[898] Ergänzend wird von Wiemer unter Verweis auf Morsch die Differenz zwischen der körperlichen Zuschauerposition und den psychologischen Identifikationsmechanismen angeführt und darauf verwiesen, dass diese *„sensomotorische Rückkopplung von audiovisuellem Bild und Zuschauerkörper"* durch die *„menschliche Fähigkeit der mimetischen Aneignung"* erzeugt würde: *„Die Fähigkeit der mimetischen Aneignung beruht hier auf dem „Wissen was es heißt, einen Körper zu besitzen", weshalb wir die Leiden und Aktionen der Körper auf der Leinwand mimetisch mit-erleben können"*.[899]

Rhetorik und Regelwerk des Spiels erlauben durch Spiegelung und Verfremdung eine Reflexion mit den Umständen der Spielerrealität oder sogar weitgehende Aufhebung der Realwelt, worauf auch Lehmann / Reiter / Schumann und Wolling am Beispiel von Vielspielern hingewiesen haben[900], die gleichzeitig das Spiel an sich nicht als Lebensergänzung (wie einen Sport) sondern als Lebensraum (wie einen Mittelpunkt) begriffen haben, der im Transfer übrigens in die jeweilige Gegenwart greift – im Gegensatz zu einem Film, von dem

896 A.a.O., S. 57 und 60 ff.

897 A.a.O., S. 65 ff.

898 Furtwängler, Frank: Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs, in: Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel, Marburg 2006, S. 166

899 Wiemer, Serjoscha: Horror, Ekel und Affekt. Silent Hill 2 als somatisches Erlebnisangebot, in: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real..." – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2005, S. 180

900 Lehmann, Philipp / Reiter, Andreas / Schumann, Christina / Wolling, Jens: Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 259

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

bekannt ist, dass er zuvor abgedreht und nachfolgend geschnitten, bearbeitet und auf einem Trägermedium vervielfältigt wurde, bevor er als Kunstprodukt konsumiert werden kann.

So ist verständlich, dass Winklmann unter Bezug auf Gee davon spricht, dass „Computerspiele auch zur Identitätsbildung in (religiösen) Bildungsprozessen herangezogen werden" können.[901]

> „Das kann geschehen, indem Computerspiele einen Charakter anbieten, der so faszinierend gestaltet ist, dass die Spieler diese Figur für sich vereinnahmen möchten und sie als Projektionsfläche für eigene Fantasien und Wünsche gebrauchen. Eine zweite, für religiöse Bildungsprozesse besser geeignete Variante ist das Präsentieren eines relativ ‚farblosen' virtuellen Charakters, der als ‚Container' für die eigene, ‚reale' Identität dienen kann und damit das Spiel zwischen ‚realer', ‚virtueller' und ‚projektiver' Identität erst richtig ermöglicht".[902]

Angesichts der bisherigen Ausführungen zu religiösen Identitäten etc. bedürfte dieser Punkt weiterer Forschung, denn einerseits erregen fremde Spielfiguren und Spielsettings ja gerade erst die Aufmerksamkeit von Spielern in einem Umfeld, das von Innovation und Verfremdung geradezu lebt. Andererseits dürfte es alleine nicht ausreichend sein, lediglich einen „faszinierenden Charakter" anzubieten, wenn ansonsten der Spieler keinerlei religiöse Resonanzfläche aufweist. Grundsätzlich muss gefragt werden, ob überhaupt von einer „zielgerichteten" Präsentation eines farblosen „Identitätscontainers" als Möglichkeit intentionaler Religionsvermittlung ausgegangen werden kann. Während die Spielreaktionen und Prozesse der Erfolgskontrolle weitgehend vorbestimmt und auch im laufenden Spielprozess angepasst werden können (siehe **Kap. 3.5.2.3**), sind ja die Lerneffekte oder neutraler: Vermittlungsleistungen kaum vorhersehbar, erst recht nicht, wenn es sich um Weltanschauungen handelt, die sich ja weitgehend außerhalb von Alltagsprozessen entwickeln und von diesen kaum berührt werden. Andererseits sind es gerade diese weniger

901 Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014, S. 52-57, hier S. 55 – zitiert Gee, James Paul: Good video games + good learning. Collected essays on video games, learning and literacy, New York 2007, keine Seitenangabe – vermutlich bezieht er sich auf Kapitel 6, in welchem James Paul Gee beschreibt, wie der Spieler die Figur des „Garret" in der Computerspielreihe „Thief" (Eidos, ab 1998) „ausfüllt", a.a.O., S. 67 ff., gemeint ist möglicherweise der auf S. 71 f. nachgezeichnete Prozess. Gee spricht hier ebenfalls von „Stances" (Kap. 1.1.1.1) und nutzt Begrifflichkeiten der Filmanalyse.

902 ebd. – siehe auch Kap. 3.4

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

kognitiv als emotional erreichbaren Bewusstseinsbereiche, die sich mit Fragen der Transzendenz beschäftigen und für diese erreichbar sind.

Von besonderer Bedeutung sind demnach im Kontext von vermuteten Medienwirkungen immer Fragen nach möglichen emotionalen Transfers. Die „Drei-Faktoren-Emotionstheorie" nach Zillmann[903] untersucht die „affective dispositions" (verhaltenssteuernden Elemente) sowie „excitation transfers" (Erregungskomponenten) und interessiert sich für das gefühlsmäßige Erleben (Erlebenskomponente) von Medieninhalten sowie das Verhalten, das sich aus diesem ergibt oder ergeben kann. Hierbei spielen verschiedene Komponenten eine Rolle:

- die dispositionale Komponente – sie steuert das emotionale Verhalten und gibt ihm eine entsprechende Richtung. Hierdurch werden bspw. Ekelreaktionen auf gezeigte Bilder oder Angstgefühle aufgrund von Tonfolgen erklärlich, die an entsprechende Erinnerungen anknüpfen (Stimmungssituationen senken die Steuerungsfähigkeit des Verhaltens)
- die Erregungskomponente – sie stellt die Energie für emotionale Prozesse zur Verfügung, indem das Nervensystem entsprechende Katecholamine freisetzt und
- die Erlebenskomponente – sie erst lässt emotionale Prozesse teilweise bewusst werden. Der Zuschauer wird etwa angesichts der Seherlebnisse selbst traurig und nimmt Anteil am Schicksal der Protagonisten. Die Verstehensebene komplettiert hier die Erlebnisse der körperlichen und sinnlichen Wahrnehmungen und ordnet sie bestimmten Emotionen zu. Hierdurch wird eine kognitive Evaluation möglich, durch die der Zuschauer bzw. Mediennutzer eine bewusste Kontrolle über seine Emotionen erfahren kann und nun Schadenfreue unterdrückt (oder sie erst – auf Basis seiner Vorprägungen – entwickelt)

Zillmann weist zudem auf die Bedeutung gemischter Gefühlszustände hin, die bislang in der Forschung wenig berücksichtigt worden seien:

> „Focus on pure discrete, and episodically stable emotions may have prevented recognition of the fleeting nature of cognitions that define

903 Zillmann, Dolf: Sequencial Dependencies in Emotional Experince and Behavior, in: Kavanaugh, Robert D. / Zimmerberg, B. / Fein, S. (Hrsg.): Emotion: Interdisciplinary Perspectives, Mahwah / NJ 1996, S. 243 ff., hier S. 245 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> behavior and experience in states of heightened excitation. Admixtures of emotions – such as moments of anger in fear, of apprehension during elation, of pity in anger, and of disgust during sexual engagements – appear to be the rule, not the exception. Even if they were the rare exception, however, emotion theory still would have to accomodate them."[904]

Die „positive affektive Disposition" als Prozess der emotionalen „Ansteckung" des Zuschauers verarbeitet Spannung und Gefühlstransfers bis hin zur empathischen Parteinahme gegenüber Medienfiguren auf Basis vorhandener moralischer Bewertungen:

> „Specifically, hoped for and morally sanctioned outcomes (i.e., rewarding events for protagonists and punitive events for antagonists) will foster euphoric, joyous reactions, whereas feared and morally unwarranted outcomes (i.e., rewarding events for antagonists and punitive events for protagonists) will promt reactions of dysphoria, discontents, disappointment, and contempt. (...) Villains are to get „their just deserts", and concerns about their welfare would amount to misinvested efforts at emotion control. Villains, moreover, are simply not entitled to good fortunes. Oddly, then, it is morality that sets witnesses free to enjoy the punitive treatment and the torment of those considered deserving of such fate – and likewise, it is morality that infuriates witnesses to utterly undeserved benefaction."[905]

Die emotionale Involviertheit kann letztlich dazu führen, dass fiktive Medienfiguren als „Freunde" oder Familienmitglieder betrachtet werden.[906] An dieser Stelle sei im Übrigen auf die bedeutenden kulturell unterschiedlichen Wahrnehmungs- und Empathietraditionen in verschiedenen Ländern und Regionen hingewiesen, die auch für die *Game Studies* Relevanz besäßen.[907]

---

904 A.a.O., S. 268

905 Zillmann, Dolf: Basal Morality in Drama Appreciation, in: Bondebjerg, I. (Hrsg.): Moving images, culture and the mind, Luton 2000, S. 55

906 Vorderer spricht hier von „Quasi-Freunden" und „Fernsehbeziehungen" und ihrer charakterlichen und körperlichen Entsprechung zu den realen Fernsehzuschauern: Vorderer, Peter: Unterhaltung durch Fernsehen: Welche Rolle spielen parasoziale Beziehungen zwischen Zuschauern und Fernsehakteuren?, in: Roters, Gunnar / Klingler, Walter / Zöllner, Oliver (Hrsg.): Fernsehforschung in Deutschland. Themen, Akteure, Methoden – Teilband 2, Baden-Baden 1998, S. 700 ff.

907 Pitum bietet einen aufschlussreichen interkulturellen Überblick über die Art von Gewaltdarstellungen im Film: Pitum, Sandra: Zwischen Faszination und Abscheu – Interkulturelle Wahrnehmungsweisen von Gewaltdarstellungen im neuen japanischen Film, merz – Medien & Erziehung, Heft 3 2006, S. 19 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die emotionale Einbindung von Zuschauern geschieht jedoch nicht nur durch die Ansprache emotionaler Dispositionen, sondern vor allem über die Erzeugung von Spannung, die, nach Zillmanns Dispositionstheorie sich aus dem Zusammenspiel maximaler Unwahrscheinlichkeit eines positiven Ausgangs für die Protagonisten bei maximalem positiven Eindruck der Helden ergibt. Handlung, dargestellter Verlauf und die Zuschauerpersönlichkeit formen beim Zuschauer eine *„readiness to accept, in moral terms, observed outcomes"*.[908] Dies bedeutet jedoch nicht, dass der Zuschauer den festen und sicheren Boden seiner moralischen Auffassungen verließe. Es gibt Grenzen dessen, was der Zuschauer auch dem schlimmsten Feind am Ende des spannendsten Films wünsche:

> „Respondents to drama that features a rapist, for instance, may wish him harm in round-about fashion, but be satisfied by seeing him caught and convicted to spending time in prison, by seeing him contract a debilitating disease, or by seeing him crippled by a falling tree. The punitive latitude is not unlimited, however. The respondents would probably be distressed if the only punitive consequence were that one of his victims bloodied his nose. They might be similarly distressed when seeing him being castrated and then further mutilated until dying. Transgression and punishment must be roughly commensurate for the punishment to be morally sanctioned and deemed emotionally satisfying. Punishment that falls outside the latitude of sanction leaves the respondents' sense of justice disturbed, which ultimately diminishes the enjoyment of dramatic resolutions. The same applies to accomplishments for which the rewards fall outside the latitude of moral sanction."[909]

Zillmanns Forschung prägte wesentlich den gesamten Forschungsbereich. Auch Humor wurde immer wieder wissenschaftlich untersucht, ebenso wie die emotionale Wirkung von Sportereignissen. Von besonderer Emotionalität sind die Rezeptionsgrundlagen von Krimis, da hier ganz besonders stark moralische Betrachtungsweisen wie Gerechtigkeitsempfindungen adressiert werden.

Der bei Filmen feststellbare „excitation transfer" umschreibt den Spannungs- und Erregungsübertrag von einer zur nächsten Szene. Obwohl die eigentliche spannungsauslösende Situation vorüber sein mag, tragen audio-visuelle Effekte (Töne, spannende Musik, besorgter Gesichtsausdruck) die Erregung

908 Zillmann, Dolf: Basal Morality in Drama Appreciation, in: Bondebjerg, I. (Hrsg.): Moving images, culture and the mind, Luton 2000, S. 59

909 A.a.O., S. 60

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

weiter in die Handlung hinein. Es sind weniger die direkt gezeigten Handlungselemente als vielmehr die vom Publikum erwarteten oder befürchteten Ereignisse, die Spannung auslösen:

> „In order to be truly suspenseful, drama must show more than the respondents' likely failure to gain incentives. Something more than not winning must be at stake. A car race, for example, devoid of threats and dangers, without risks to the liked protagonist, and with prizes and glory for all, not only would be uncharacteristic of suspenseful drama, it also would fail to induce suspense reactions of appreciable magnitude. The successful creation of the gripping experience of suspense apparently depends on the display of credible endangerments. The audience must think it likely, for example, that the protagonist´s car will skid on the oil slick, that a wheel will come off, that the motor will catch on fire, or that the driver will fly out of the curve and tumble down the mountain.
>
> In summary, suspenseful drama relies heavily on the exhibition of threats and dangers to protagonists. The information flow is designed, primarily, to evoke apprehensions about decidedly noxious experiences the protagonists are about to undergo."[910]

Auch an dieser Stelle müssen Spiele differenziert betrachtet werden, insbesondere dann, wenn sie eine feste Missionsstruktur aufweisen. Selbst wenn die im Hintergrund lauernde Metabedrohung weiter besteht, so wird doch jede Mission als solche verstanden, als Markstein auf dem Weg zum Ziel. Das Endziel interessiert dann im ersten Moment weniger, weil zunächst die dringender anstehenden Missionsziele gelöst werden müssen.

3.4.4 Leistungserleben und Leistungsempfinden

Mit der Verbreitung von Heimcomputern und Videospielkonsolen wurden nach Nerds auch Familien zunehmend mit Inhalten und Technologien konfrontiert und eine wichtige Zielgruppe. Der außerordentlich große Erfolg von familientauglichen Spielen wie Ms. Pac-Man, die ab 1981 ja nicht mehr nur Männer, sondern auch Frauen und natürlich weiterhin Jugendliche ansprachen (**Kap. 3.4.1**), führte zu immer neuen Versuchen von Spieleherstellern, in Spielhallen und Freizeiteinrichtungen neue Unterhaltungsformen zu etablie-

910 Zillmann, Dolf: The psychology of suspense in dramatic exposition, in: Vorderer, Peter / Wulff, H. J. / Friedrichsen, M. (Hrsg.): Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations, Mahwah / NJ 1996, S. 203

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ren. In der Konsequenz wurden neue Geräteformen wie Tanzmatten, Musikequipment etc. für den Heimmarkt adaptiert und mit immer mehr Funktionen ausgestattet, die mit den bis dahin bekannten Spielformen und Reaktionsmustern wenig zu tun hatten.







Abb. 83-85: Tanzspiele in der Spielhalle, Tanzmatte als ein Konsolenequipment für daheim, Wii-Konsole

Das augenscheinlichste Ergebnis und Zwischenstand hin zur Verschmelzung von Unterhaltungs- und anderen Technologien war die Wii-Spielekonsole der Firma Nintendo, die mit ihrem klaren Fokus auf Familientauglichkeit und ein dezidiertes Mehrspielererlebnis sowie einer Fülle von Sportspielen und weitgehend gewaltlosen Spielformen den klassischen Genreerwartungen widerspricht. Wohlgemerkt, den Erwartungen – letztlich zeigt sie ja im Gegensatz zu vielfachen Wiederholungen ähnlicher Spielprinzipien zur Reduktion des wirtschaftlichen Risikos bei anderen Herstellern, dass alternative Spielkonzepte möglich sind und es sie auch immer gab, wenngleich sie im Schatten der großen *Blockbuster* standen. Um diese drehte sich die Werbung und um diese Spiele entsponn sich vielfach die gesellschaftliche Diskussion, die damit stets nur *einen* Teil des Marktes abdeckten. Gewalt erscheint hier wenigstens oberflächlich als dominanter *Movens*, ist aber letztlich auch nur Ausfluss von Konflikt und Drama. Vor diesem Hintergrund erscheint es alles andere als unlo-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gisch, dass nun auch Religion mitsamt ihren gesellschaftlichen Bezügen Teil von immer dichter werdenden Handlungsfäden in Videospielen ist. Nicht zuletzt auch dadurch, dass Religion in der Geschichte häufig als Ursache oder Ausrede für die Anwendung gewalttätiger Maßnahmen herzuhalten hatte.[911]

Für die vorliegende Betrachtung von Bedeutung ist, dass dem Spieler bei Spielen dieser Art seine grundlegende Funktion als „Akteur sozialen Handelns"[912] wieder zurückgewährt wird. Freizeit- und sogenannte „Partyspiele" zwingen zur Kommunikation über das gemeinsame Vorgehen oder den Wettkampf. Sie entsprechen damit Grundmustern menschlicher Gesellschaftlichkeit. Der Spieler in Gemeinschaft unterscheidet sich vom Einzelspieler wie ein Mensch, der alleine aus Büchern lernt von jemandem, der gemeinsam in und mit einer Gruppe lernt – beides muss man indes *können*. Für die Rezeption von Spielen bzw. die Betrachtung ihrer Wirkung auf Spieler ist diese Feststellung von großer Bedeutung. Der Mensch lernte im Zuge der Medialisierung gesellschaftlicher Vorgänge (und beeinflusste die Medien hinsichtlich seiner Vermittlungserwartungen dahingehend) die Informationsaufnahme von einem „logozentrischen" zu einem „ikonozentrischen" Weltverstehen (Hofmann) zu transformieren.

> „Es zeigt sich vielmehr, daß eine Politik der Bilder entsteht, für die zumal in der Politikwissenschaft gegenwärtig die Begrifflichkeit, Methoden und Theorien noch weitgehend fehlen."[913]

Allerdings würde in Deutschland eher ein kulturkritischer Ansatz gepflegt und der Verdacht der „Manipulation" überlagere Sichtweisen auf die visuelle politische Kommunikation; gleichzeitig sei die Politikwissenschaft zur Bearbeitung des Phänomens auf die Zusammenarbeit mit *„den verschiedensten anderen Disziplinen (Filmwissenschaften, Philosophie, Soziologie, Kunstgeschichte usw.)"* angewiesen.[914]

911 Auch behandelt in: Perreault, Gregory: Rpg Religion – Depictions of Religion in Contemporary Console Games, in: International Conference on Digital Religion at the University of Colorado-Boulder Center for Media, Religion and Culture, Boulder / CO, 2012, S. 20

912 Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik – Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin 2007, S. 11

913 Hofmann, Wilhelm: Statt eines Vorwortes: Die Sichtbarkeit der Macht. Überlegungen zum Paradigmenwechsel von der „logozentrischen" zur „ikonozentrischen" Politik, in: ders. (Hrsg.): Die Sichtbarkeit der Macht. Theoretische und empirische Untersuchungen zur visuellen Politik, Baden Baden 1999, S. 7

914 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Inhalte werden also nicht über wortlastige Beiträge (z.B. Nachrichten), sondern klare Bildführung und -symbolik vermittelt; so hat sich die Bereitschaft zu einer „neuen Gemeinsamkeit" auch im Angesicht von Tätigkeiten im virtuellen Raum entwickelt. Gemeinsam lokal zu spielen, sich online zu begegnen (etwa in einem Spiel) oder zu kommunizieren (in einem Chat) und private Informationen zu teilen (in sozialen Netzwerken) sind alltägliche Vorgänge geworden und bedürfen keiner weiteren Erklärung in der interpersonalen Kommunikation mehr. Zumindest für die *digital natives* gehören diese Formen gesellschaftlichen Erlebens einfach dazu – der Mensch versteht sich heute viel selbstverständlicher als Schlüsselfigur im Auswahl- und Wirkungsprozess von Medien als früher, worauf Blumler und Katz in ihrem Bild des *Coming of Age* des Uses-and-Gratification-Approaches hinwiesen, vorherige simplere Ansätze der Historizität im Fluss befindlicher Theorieentwicklungsprozesse zuschreibend, und mit *„motives and expectations"* neue Facetten des Zuschauerverhaltens vorbereitend:

> „Perhaps it is not overly simple to suggest that, in its „childhood" of the 1940s and 1950s, the core emphasis of much work in this vein was on insightful description of audience subgroup orientations to selected media content forms. The outcomes of this early research seemed mainly to illuminate vividly something of the „feel" and quality of audience attachment to mass communication in its own right. Then, in the „adolescence" of the late 1960s, the core emphasis of many studies was switched to an operationalization of the social and psychological variables presumed to give rise to differentiated patterns of media consumption. And the outcomes of such work mainly held out the promise that the tendencies for audience members to seek certain satisfactions from media content could be measured and deployed in quantitative analysis. If we are not mistaken to discern an entry into maturity in the 1970s, then its core tendency probably centers in turn on attempts to use gratifications data to provide explanations of such other facets of the communication process with which audience motives and expectations may be connected."[915]

Gesellschaftliche Kommunikationsgrenzen verlaufen hier gerade in einer sich wandelnden Gesellschaft quer durch Altersgruppen und Milieus. Diese bleiben realweltlich (noch) stabil aus wirtschaftlichen oder traditionellen und ethnischen Motiven, finden im virtuellen Raum jedoch längst zusammen und begegnen sich, reale sozialräumliche Milieugrenzen hinter sich lassend.

915 Blumler, Jay G. / Katz, Elihu: The Uses of Mass Communications. Current Perspectives on Gratifications Research, Beverly Hills / CA 1974, S. 13

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Erlebtes wird real anschlussfähig. Erzählte früher der Spieler eines Fantasy-RPG in größerer Runde mit Nicht-Spielern von seinem Kampf gegen einen fremden Drachen, galt er schnell als möglicher Einzelgänger, der einen großen Teil seiner Freizeit „vor der Kiste" verbrachte. Nach der breiten gesellschaftlichen Durchdringung des Internet und dem breiten Bewusstsein für die Vielfalt möglicher sozialer Nutzungsformen würden Gespräche heute schnell darauf abzielen, *was* jemand mit wem und wo gespielt hat – und wer wohl hinter der Avatar-Figur des Gegners steckte.

Videospiele sind nicht mehr auf bestimmte technikaffine Zielgruppen beschränkt, sondern werden breit rezipiert. Dadurch werden sie inhaltlich in einer Vielzahl von Kontexten anschlussfähig. Auch Menschen ohne größeren technischen Sachverstand besitzen heute einen Computer, den sie sich früher als dezidierte „Spielemaschine" möglicherweise nicht gekauft hätten. Sie sind demnach an bestimmte Formen der maschinellen Bedienung gewöhnt und wissen, dass grundlegende Funktionen ähnlich durchgeführt werden, ob man ein Programm startet, einen Browser öffnet, in einer Anwendung kommuniziert oder Informationen recherchiert. Sie wissen auch, dass sie für ein erwartetes Ergebnis etwas leisten müssen: den Computer verstehen, ein Programm bedienen können und wenigstens Grundverständnisse heuristischer Suchverfahren zu besitzen – womit handlungsorientierte Vorstellungen gemeint sind und nicht etwa das technische Wissen um die technischen Hintergründe einer Suchmaschine.

Mit dem Medium Computer und seinen vielfältigen Anwendungsmöglichkeiten hat sich ein „digitaler Konsens" etabliert, der grundsätzliche Funktionsverständnisse und Handlungszusammenhänge nicht nur auf Computer selbst beschränkt, sondern darüber hinaus auch auf Spielekonsolen und Videospiele ausweitet. Ergo: auch Zielgruppen, die klassisch nicht zu den „Hardcore-Gamern" gehören (ältere Spieler, weibliche Spieler, Freizeitspieler – sog. *Casual Gamers* etc.) sind heute von Gesprächen über das Medium nicht mehr ausgeschlossen. Wenn sie auch nicht jedes Spiel kennen und nicht alle Vorlieben teilen, so können sich doch auch Spieler von Sozialsimulationen („Die Sims") oder Wirtschaftssimulationen („The Farm") unter Informationen andere Spielformen betreffend etwas vorstellen.

Dies führt zu einem wichtigen Punkt, nämlich dem Empfinden und der Erwartung von Leistung *innerhalb* eines Spiels und *durch* ein Spiel.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die klassische Definition von Leistung ist vornehmlich durch berufliche Leistung oder Bildungsleistungen geprägt. Es geht hier um die zu bildende Befähigung, auftretenden Herausforderungen durch Kreativität oder aufgrund von Resultaten von Bildungsprozessen zu begegnen. Im Versuch, einer solchen Aufgabe gerecht zu werden, sind kognitive Fähigkeiten einzusetzen, denen eine Grundintelligenz zuträglich ist, die aber auch *erlernt* oder *erfahren* worden sein können. Viele Aufgaben können rational durch Deduktion gelöst werden, wohingegen mechanische Tätigkeiten auch eine körperliche Fähigkeit und haptische Empfindung bedingen.[916] Grenzüberschreitungen finden sich im Sport, wo bspw. Billardturniere ausgetragen werden, für die aber außerdem zu üben ist. Sportliche Leistung wird gesellschaftlich beachtet und führt in der Regel zu Vorteilen für die Person, die sie ausübt: sie verbessert ihre motorischen Fähigkeiten oder die Koordination ihrer Sinne, sie verbessert ihre Gesundheit, wird grundsätzlich „fitter". Sie wird weithin positiv anerkannt.

Leistung zu bringen hat eine direkte und gesellschaftlich anerkannte Auswirkung auf die mentale, gesundheitliche oder gesellschaftliche Positionierbarkeit eines Menschen. Wie passen hier Videospiele ins Bild?

Videospiele, die in ihren Anfangsjahren mit speicherbaren *Highscores* oder dem Diskutieren der besten Lösungsstrategien den kommunikativen Austausch ermöglichten und dem Spieler erlaubten, sich innerhalb der „Szene" zu *inszenieren*, wirkten über diese jedoch kaum hinaus. Das gemeinsame Ringen in Weltraumspielen, in Autorennspielen u.s.w. blieb außerhalb des engeren Kreises der aktiven Spieler unbemerkt. Auch die aktiven Spieler selbst konnten kaum miteinander wirken – in Zweispielerspielen wurde der Computergegner durch einen Menschen ersetzt, bisweilen konnte man auch im „Co-op"-Modus vereint gegen den Computer spielen. Aber noch immer war der Kreis der Betroffenen klein.

Moderne Spiel- und Vermittlungsformen sowie in die Privathaushalte eingedrungene Kommunikations- und Unterhaltungskonsolen haben den Kreis der potentiellen Mitspieler, Mitmacher / „Mittäter" und so „Mitwisser" erheblich erweitert.

Die genannten und weitere Spielformen bedingen nicht mehr die *Bewegung* des Spielers *hin* zu einem Handlungs- und Austauschmedium (in die Spiel-

916 Hartig, Johannes / Klieme, Eckhard: Kompetenz und Kompetenzdiagnostik, in: Schweizer, Karl (Hrsg.): Leistung und Leistungsdiagnostik, Heidelberg 2006, S. 130; siehe auch die tabellarische Gegenüberstellung von Charakteristika des Kompetenz- zum Intelligenzbegriff auf S. 131

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

halle, zu einem Freund mit der entsprechenden Hardware), sondern erlauben den jederzeitigen Eintritt in Wettbewerb und Kommunikation vom Ort des gegenwärtigen Aufenthalts aus (von unterwegs sogar durch mobile Endgeräte wie iPad, Playstation Vita etc.). Die mögliche Wettbewerbssituation, das freundschaftliche Kräftemessen, findet sich demnach wesentlich selbstverständiger in den Alltag integriert als zuvor. Dies bedeutet in der Konsequenz, dass auch entsprechende Kategorien von Leistungsbereitschaft und -empfinden sich zumindest im *aktiven* Unterhaltungssektor durchsetzen.[917]

Unterhaltungsangebote spielen mit Frust- und Anregungsprozessen, bestimmen den Rhythmus der Erlebbarkeit von diesen und versetzen den Spieler beständig unter Druck, die für ihn positiven Erlebnisse des *Flow*-Grundgefühls beizubehalten oder neu zu erleben (in Zeiten von Anspannung oder Unterforderung). Der Spieler erspürt durch das Spiel seine Fähigkeit des Bestehens und passt sich diesem instinktiv an, bevor er gelangweilt oder frustriert wird. Folgen dieser Emotionen könnten der Spielabbruch sein oder die Erweiterung der Spielaktivität bzw. die Flucht in entlastende Alternativhandlungen: man sucht sich neue Missionen, man untersucht bislang noch nicht besuchte Gegenden der Spielwelt, man probiert verrückte Dinge aus, die vom Spieldesign her nicht vorgesehen sind (mit dem Hubschrauber durch einen Tunnel fliegen etc.).

Spiel und Spieler interagieren durch das Spieldesign. Durch dieses vermittelt sich der Spieleentwickler als Regelgeber und -gestalter der Spielwelt. Wenn ein im Spiel durch die Entwickler vorbereitetes Problem vom Spieler entdeckt, verstanden und letztlich gelöst wird, verschmelzen Spiel / Inhalt – Lerninhalt / Spielerleben zu einer Gesamterfahrung, bei Weber und Ritterfeld „Blending Paradigm" genannt[918]: diese Gesamterfahrung umfasst die ursprünglich als „door opener" gemeinten Unterhaltungsversprechen („motivation paradigm"), die durch Anreize realisiert und vertieft werden („reinforcement paradigm"):

> „A reinforcement strategy is applied in most educational games through scores, virtual money, fun animations, or the reward of pro-

917 Hartmann, Tilo: Let´s compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen?, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008. S. 211 ff.

918 Weber, René / Ritterfeld, Ute: Videogames for Entertainment and Education, in: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Hrsg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences, Mahwah / NJ 2006, S. 477 ff., hier S. 480 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> gress in the video game play. (...) Both the motivation and the reinforcement paradigm are based on an additive concept of entertainment and education, in which educational information is added to an entertaining program or vice versa."[919]

Leistung im Videospiel ist also eine nicht belastende, sondern im Gegenteil höchst willkommene, vom Spieldesigner aber zu berücksichtigende Dimension menschlichen Handelns innerhalb dieses Mediums und seiner internen wie externen Kontexte; sie wird durch die große gesellschaftliche Verbreitung zu einer akzeptierten Form von Vergnügen und Auseinandersetzung[920] – aus dieser entstehen möglicherweise neben Spannung auch neuartige Formen von Selbstbewusstsein und -wahrnehmung.

Aus der Sport- und ebenfalls der Unterhaltungsforschung sind die Faktoren bekannt, die das Publikum für ein Thema aktivieren und emotional involvieren. Neben der physiologischen Aktivierung durch externe Reize (Herzschlag, Muskelbewegung / Fluchtreflex, Übelsein, Aufregung) treten insbesondere kognitive Prozesse auf, die psychisch bedingt und emotional wirksam sind (Freude, Wut etc.).[921]

Die Sichtbarmachung von Erfolgen und der Weg dahin lässt die Zuschauer mitfiebern, lässt sie Teil der Handlung werden und sie führt zu einer Spannungslösung, wenn der Held oder die beobachtete Gruppe ein Ziel erreichen. Zuschauer können sich solidarisch mit einer Identifikationsperson erklären. Explizit bereits durch die bewusste Auswahl der Beobachtungssituation (man wird ja kaum zufällig am Rande einer Leichtathletik-Kampfbahn stehen), implizit jedoch durch vielfältige Mechanismen, die Zuschauer zum Teil des Vorgangs zu machen und sie einzubinden. Die plakativste Methode sind hier Merchandising und Werbung. In klassischen Unterhaltungsmedien mit linearen Vermittlungsstrukturen wird das Publikum durch sensible und zielgruppengerechte Zeichnung von charakterlichen Eigenschaften der Handlungspersonen eingenommen.

> „Empathy certainly deals with exchange of meaning in everyday interpersonal communication. But, it also includes communication

919 Ebd.

920 Hartmann, Tilo: Let´s compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen?, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 221

921 Hierzu auch: Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven, Konstanz 2001, S. 205 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> between a person observed and the observer. As the observer, that is, the viewer, witnesses the events that a character undergoes, he or she either applauds or condems the character´s actions and intentions. Approval of the character leads to dispositions of liking and caring, and the character becomes a friendly hero. In contrast, condemnation generates dispositions of disliking and resentment, so that the character is seen an enemylike villain. The affective disposition toward the protagonist triggers the respondent´s hope for positive outcomes, and conversely, the fear of negative denouements."[922]

Der Held eines Films wird ebenso wie der Anti-Held beständig emotional verstärkende Signale aussenden, die immer wieder deutlich machen, warum man ihn *lieben*, ihm *vertrauen* sollte oder – im Gegenteil – warum *gerade nicht*. Medienproduktionen, die aus diesem Muster ausbrechen, sind beständig in Gefahr die Zielgruppe zu verfehlen. So wird der temporäre Erfolg der Gegner zugelassen, um die Spannung des Publikums zu steigern, letztlich siegt doch meistens das Gute.

Allerdings ist die Rollenverteilung bei traditionellen Unterhaltungsformen von vornherein festgelegt: die Handelnden (*Leistenden*) stehen auf der einen, die Beobachter auf der anderen Seite. Es ist nicht vorgesehen, dass sie zusammen kommen und sogar interagieren. Im Film ist das eindeutig, aber auch bei Theaterstücken existiert eine klare Trennung – schon vermittelt durch den Gegensatz Bühne / Parkett und Erleuchtet / Abgedunkelt. Diese Trennung wird aus dramaturgischen Gründen bisweilen aufgehoben, indem Protagonisten aus dem Publikum heraus agieren, dort aufspringen oder herumlaufen. Gleichwohl bleiben sie strikt getrennt von den Zuschauenden. Auch temporäre Interaktion wird diese Grenze nicht aufheben können, ohne das Stück als gerahmte Bühnenrealität mitsamt Beginn und Endsituation zu gefährden.

Alternative Theaterformen, die die Zuschauer in die Handlung einbeziehen und sie *als Mitleistende aktiv interaktiv* am Gesamterfolg beteiligen, haben hingegen die größte (und vielleicht überraschendste) Ähnlichkeit mit modernen Videospielen. Für sie bieten sich hier aber auch die größten Gefahren – wie lässt sich *nach* der Einbeziehung des „Chaoselementes Mensch" die einmal begonnene Handlung zu Ende führen, ohne die zur Teilnahme ermächtigten Zuschauer wieder zu entmachten und zu entmündigen? Und was würde man

922 Vorderer, Peter / Knobloch, Silvia: Conflict and Suspense in Drama, in: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000, S. 64

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

tun, wenn diese den Entzug der Handlungsmacht nicht mehr zulassen? Für Theaterregisseure stellt diese Form der interaktiven Performanz eine ebenso große Herausforderung dar wie für Spieledesigner.[923]

Das Spiel mit und der Rollenwandel zwischen Autor / Entwickler und Leser / Spieler innerhalb des Gefüges Text / Cybertext (Theater, Film etc.) und der Sprung zwischen den Positionen von Nutzer und Erschaffer von Botschaft / Message und Text / Inhalt thematisiert Aarseth und lässt ihn nach der Rolle des Spielers im Gefüge des Systems „Cybertext" fragen:

> „Behind each of the singularistic concepts of sender, message, and receiver in traditional communication theory there is a complex continuum of positions, or functions (...). When I fire a virtual laser gun in a computer game such as Space Invader, where, and what, am „I"? Am I the sender or the receiver? I am certainly part of the medium, so perhaps I am the message. Compare Umberto Eco´s statement that „what one usually calls „message" is rather a text: a network of different messages depending on different codes" (1976, 141). If this definition is applied to a computer game program such as Space Invader, it becomes nontrivial to attribute these concepts to specific communicative positions: just as the game becomes a text for the user at the time of playing, so, it can be argued, does the user become a text for the game, since they exchange and react to each other´s messages according to a set of codes. The game plays the user just as the user plays the game, and there is no message apart from the play."[924]

Gerade am Beispiel des partizipativen Theaters lassen sich Aarseths Gedanken gut vorstellen. Die Reichweite seiner Argumentation war jedoch lange begrenzt, wird aber mit der Emanzipation der Spieler als „Mitgestalter von Welt" zunehmend relevant. Anders als im zeitlich und auch räumlich doch eher begrenzten Theater (selbst für moderne Formen des lebensweltlichen Theaters gilt dies), das in realen Umgebungen stattfindet und keine Bühne benötigt und sich doch gezwungen sieht, zumindest einen Teil der Darsteller und Zu-

923 Romi Domkowsky hat zum Erleben von Identität beim Theaterspielen ihre Dissertation vorgelegt, die zum Teil überraschende Parallelitäten zum Erfahren wie auch Erstellen, mithin „Dirigieren" eines Spielerlebnisses von Seiten der Entwickler aufzeigt: Domkowsky, Romi: Theaterspielen – und seine Wirkungen, Dissertation, Berlin 2011, S. 199 ff., hier insbes. S. 201 ff.; Online: http://opus.kobv.de/udk/volltexte/2011/37/, 10.10.2014, siehe hierzu auch: Domkowsky, Romi: Erkundungen über langfristige Wirkungen des Theaterspielens. Eine qualitative Untersuchung – Auf Spurensuche, Saarbrücken 2012, S. 50 ff.

924 Aarseth, Espen J: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore 1997, S. 162

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

schauer versammelt zu halten, wenn es nicht sinnlos werden und sich auflösen soll, existiert das Videospiel auch bei einem (zeitweisen) Ausfall eines Teils der handelnden Belegschaft weiter. Sichergestellt wird dies durch die Immanenz des Spieledesigns und seines Regelwerkes, die von den technischen Grundbedingungen gestützt und aufrecht erhalten werden. Unterhaltungserleben und die Bedingungen für dieses sehen sich aus Zeit und Raum, wie sie für die Realwelt gültig sind, herausgehoben.

Wenn also Formen partizipativen Theaters mit Videospielen als Unterhaltungs- und Vermittlungsform die meisten Schnittmengen aufweisen, so trennen sich hinsichtlich der Leistungsbereitschaft der Teilnehmenden schnell wieder die Welten. In der Situation einer Theateraufführung findet alle Interaktion im erwarteten Zeitrahmen statt, danach werden die Zuschauer- und Teilnehmerzahlen abbröckeln. Zu bedenken ist noch der Handlungsrahmen, der durchaus die Bereitschaft zu Überraschungen einschließt, aber auch Grenzen kennt. Unvermittelt stattfindende Sonderhandlungen, die wenigstens auf den ersten Blick mit der Handlung nichts zu tun haben, führen möglicherweise zu Irritationen und dann wohl zum Verlassen einiger Zuschauer des Raumes (wenn zum Beispiel Tiere geschlachtet oder Gegenstände verbrannt werden). Im Videospiel wäre an dieser Stelle eine Strategieänderung seitens der Spieler vorzunehmen, um den Moment der Irritation zu vermeiden bzw. die Irritation zu vermindern. Ein Spieler würde aber wohl eher selten augenblicklich das Spiel verlassen und dieses deinstallieren.

Die Erwartung und Hinnahme von Enttäuschungssituationen und die erlebte Ungenügsamkeit eigener Leistung verführt im Spiel nicht zur Flucht, zum sich Entziehen aus der Situation, sondern zur Verstärkung der Anstrengungen und im Extrem zum *„Aufgehen in der Tätigkeit, das Sich-Verlieren in einer illusionären Welt".*[925] Spieler wissen von vornherein um die Notwendigkeit einer aktiven Rolle – sonst würden sie ja vielleicht eher einen Film sehen als sich den Herausforderungen eines Spiels auszusetzen. Die emotionale Bedeutung des Umgangs bedingt dann Ablösung oder Vertiefung des individuellen Umgangs.

Behr, Klimmt und Vorderer verweisen auf die Attributionsdimensionen „Lokation" und „Stabilität" (nach Heider[926]) als Bewertungsdimensionen von Ur-

925 Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels, Weinheim / Basel 1999, S. 208

926 Neben Lokation und Stabilität sind dies auch Globalität, Kontrollierbarkeit und Intentionalität, hierzu im Überblick: Stiensmeier-Pelster, J. / Heckhausen, H.: Kausa-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sachen von Erfolg und Misserfolg und des eigenen Handelns[927]. Mit diesen Begriffen führen sie die Ursache (und damit die daraus resultierende Auswahl von Handlungsoptionen) auf die *Ursache* für ein Handlungsergebnis einer handelnden Person zurück. Konkret ist damit gemeint:

> „Als entscheidende Bewertungsdimensionen für die eigenen Handlungen gelten Lokation und Stabilität (...). Dabei bezieht sich die Dimension der Lokation darauf, ob die Ursache für ein Handlungsergebnis in der handelnden Person selbst (internal) oder in äußeren Umständen (external) begründet ist. Stabilität zielt auf die Frage, ob die Ursachen dauerhaft vorliegen (also stabil sind) oder zeitlichen Schwankungen unterworfen sind (also variabel sind). Lokation und Stabilität werden zur Klassifikation der Ursachen von Erfolgen oder Misserfolgen gemeinsam herangezogen (...):
> - Stabil und internal (die eigene Fähigkeit ist Ursache des Handlungsergebnisses)
> - Stabil und external (die Aufgabenschwierigkeit ist Ursache des Handlungsergebnisses)
> - Variabel und internal (die eigene Anstrengung ist Ursache des Handlungsergebnisses)
> - Variabel und external (zufällige Ereignisse sind Ursache des Handlungsergebnisses).
> *Für das Unterhaltungserleben ist vor allem von Bedeutung, welche emotionalen Konsequenzen aus der jeweiligen Ursachenattribution resultieren. (...) Erfolgsereignisse führen zu einer positiven, Misserfolgsereignisse zu einer negativen Stimmung.*"[928]

Mit Bezug auf Weiner und Klimmt konstatieren sie nachvollziehbar, dass emotionale Reaktionen mit Kausalfaktoren verbunden waren:

> „Wenn Erfolg auf die eigene Fähigkeit attribuiert wird, treten Zuversicht und das Gefühl der Kompetenz auf. Die Attribution positiver Handlungsergebnisse führt zu einer Selbstwert-Erhöhung. Umgekehrt führt die Attribution von Misserfolgen auf eigene Fähigkeiten zu Inkompetenzempfinden (...). Das erfolgreiche Bewältigen einer Aufgabe im Computerspiel sollte jedoch in jedem Fall mit positiven Emotionen verbunden sein: Demnach sind sowohl die ereignisab-

lattribution von Verhalten und Leistung, in: Heckhausen, Jutta & Heinz: Motivation und Handeln, Berlin / Heidelberg 2010, S. 389 ff., hier S. 417

927 Behr, Katharina-Maria / Klimmt, Christoph / Vorderer, Peter: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 226 ff.

928 Ebd. (Spiegelstriche durch Verfasser – SP)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> hängigen als auch attributionsabhängigen Affekte im Erfolgsfall angenehm. Im Fall einer Attribution des Erfolgs auf variable Faktoren wie die eigene Anstrengung oder glückliche Umstände empfinden die Spielerinnen und Spieler das Gefühl der Aktivierung und damit der positiven Verstärkung ihrer Anstrengung. Bei einer Attribution auf stabile Faktoren – die eigene Fähigkeit oder die eigene Persönlichkeit – tritt das Gefühl der Kompetenz, Entspannung und / oder Selbstbestätigung ein."[929]

Moderne Spiele wie die bereits genannte GTA-Reihe erlauben dem Spieler den kreativen Umgang mit Enttäuschungserfahrungen.[930] Es gibt stets so viel zu tun und zu probieren, dass man auch angesichts der schwierigsten Missionen nie aufgibt, sondern andere Missionen vorziehen kann oder sich Mini-Spielen im Spiel hingibt (Bowling, Dart, mit Freunden etwas trinken gehen, Tanzen gehen, Taxi fahren und Geld verdienen etc.).

Die Bandbreite der Handlungsalternativen, wie sie von den Spieledesignern *in die Welt gelegt* wurden, ist groß. Indem der Spieler sie nutzt, passt er das Spiel jedoch – und das ist eine wesentliche Neuerung gegenüber anderen Spielen – seinem eigenen Rhythmus an.

Er kann tun und lassen was er will, aber er weiß, dass im Hintergrund stets erreichbar die nächs ten Missionen warten. Er muss nicht beständig Leistung bringen, sondern er kann das Spiel seiner Leistungsbereitschaft anpassen, er muss es bei Verweigerung nicht gleich verlassen. Fast jede Mission in jedem Spiel ist mit Übung lösbar. Frust kommt weniger durch den Schwierigkeitsgrad auf als vielmehr durch das Erleben von Zwang, etwas immer und immer wieder probieren zu müssen. Moderne Spiele wie GTA entlassen den Spieler aus diesem Zwang, indem sie ihm durch flexibles Missionsdesign gestat-

929 Behr, Katharina-Maria / Klimmt, Christoph / Vorderer, Peter: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 227

930 „Auf die Handlungsnotwendigkeit, welche das Computerspiel durch die (teil-) autonomen Elemente erzeugt, müssen die Spieler/innen reagieren, wenn das Spiel nicht zu Ende gehen soll (...). An dieser Handlungsnotwendigkeit wird bereits deutlich, dass die Nutzer/innen von Computerspielen ständig gezwungen sind, aktiv zum Geschehen – und damit auch zu ihrem eigenen Unteraltungserleben – beizutragen. Ihr Beitrag besteht allerdings nicht nur aus der Planung und Auswahl einer angemessenen bzw. erfolgversprechenden Handlungsmöglichkeit, sondern auch aus deren bestmöglicher Durchführung. Der Verlauf einer Episode wird daher von den Fähigkeiten der Spieler/innen zur Handlungsplanung und -durchführung maßgeblich beeinflusst." Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 72

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ten Abstand zu nehmen und es zu einem selbst gewählten Zeitpunkt erneut zu versuchen.

Diese Freiheit im Spiel hat Spieler schon immer fasziniert und erklärt den großen Erfolg von Fantasy-Spielen wie der Ultima- oder der Final Fantasy-Reihe – aber auch von militärischen Strategiespielen, wie sie bspw. von der Firma SSI seit den frühen 1980er Jahren angeboten wurden. Groeben und Vorderer ist dieser Umstand schon früh aufgefallen.

Sie haben in ihrer Neugiermotivations-Theorie[931] auf Basis von Berlyne den positiven Effekt hervorgehoben der für den Rezipienten (hier: den Spieler; während Groeben und Vorderer den lesenden Rezipienten thematisierten) dadurch entsteht, dass er sich nicht allein technischen Zwängen und Limitierungen des Spieldesigns unterwerfen muss, sondern seine ihm innewohnende Neugier im Spiel ausleben kann. Spieler (oder ursprünglich *Leser*) präferierten ein *„mittleres Komplexitätsniveau"*, da zu schwierige ebenso wie zu leichte Stoffe als unangenehm empfunden würden.[932] Ebenso müsse bedacht werden, dass Komplexität und Schwierigkeit von den verschiedenen Rezipienten unterschiedlich interpretiert werden würden – dies auch vor dem Hintergrund möglicherweise aktuell bestehender psychischer oder entwicklungspsychologischer Lebenssituationen (die Autoren erwähnen hier Lebensabschnitte wie die Pubertät oder generelle Phasen von Unsicherheit, die die individuelle Toleranz gegenüber Gefühlen der Unsicherheit herabsetzen könnten[933] – Groeben und Vorderer geben zudem einen wertvollen Hinweis für zukünftige Themen der *Game Studies*, wenn sie konstatieren, dass die Verarbeitungskompetenz und damit die Auswahl literarischer Stoffe auch abhängig von der sozialen Schicht ist[934]).

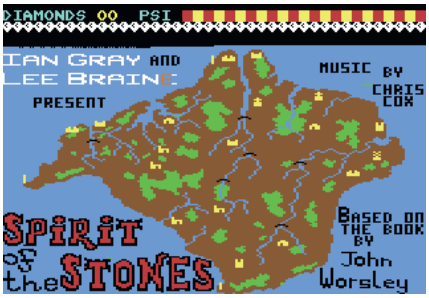
Relevant ist die für Texte vorgenommene Konstruktion von „Neugier" als *„Streben nach auflösbarer Unsicherheit"*.[935] Ein „epistemischer Konflikt" erzeuge Aktivitäten der Konfliktauflösung, diese seien ihrerseits geprägt von *„motivationalen Faktoren des Vermeidens von Langeweile (Streben nach neuen Reizen) sowie Vermeidens von Überforderung etc. (Streben nach Strukturierung,*

931 Groeben, Norbert / Vorderer, Peter: Leserpsychologie: Lesemotivation – Lektürewirkung, Münster 1988, S. 158 f.
932 A.a.O., S. 161
933 A.a.O., S. 163
934 A.a.O., S. 164; dieser wichtige Punkt kann hier leider nicht weiter vertieft werden
935 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ordnung etc.)"[936]; diese Strukturen erscheinen nicht weniger gültig für die Rezeption und Anwendung von Videospielen.

Durch das Entdecken von wichtigen und unwichtigen Dingen (die ja auch noch von ihm als solche bewertet werden müssen) bleibt sein Suchtrieb geweckt und der Spieler erhält das Gefühl, er könne selbst Spielinhalten Sinn verleihen und die von ihm technisch nicht durchschaubaren Spielemente durch Entdeckung und Dekonstruktion entschlüsseln[937] – Spieler erleben *Freiraum*[938]. Meisterhaft und kaum erreicht wurde dieses Prinzip der *multirealen* Einbindung des Spielers *im Spiel*, *im Buch* und *in seiner realen Welt* durch das Spiel „Spirit of the Stones" (Commodore, 1984/85), das ein klassisches Such- und Findespiel bzw. als Videospiel ein Jump n Run war, dessen Rätsel sich aber nur bspw. durch das Entschlüsseln von Runen im beiliegenden Bilderbuch sowie Hinweisen aus der enthaltenen Buchgeschichte entschlüsseln ließen. Die Lösung des Spiels, welches an real existierenden Schauplätzen auf der *Isle of White* spielte, führte wiederum zu dort tatsächlich versteckten Gegenständen und sogar kleinen Edelsteinen.





936 A.a.O., S. 365

937 Klimmt und Vorderer beobachten dies auch in der Literatur, wo Leser trotz eines Umfanges von 1000 Seiten und komplexen Handlungs- und Personengefügen traurig über das Ende eines ja immerhin auch nur rezeptiv zu genießenden Buches sind. Klimmt, Christoph / Vorderer, Peter: Unterhaltung als unmittelbare Form des Lesens, in: Groeben, Norbert / Hurrelmann, Bettina: Lesesozialisation in der Mediengesellschaft. Ein Forschungsüberblick, Weinheim / München 2004, S. 49

938 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 53

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

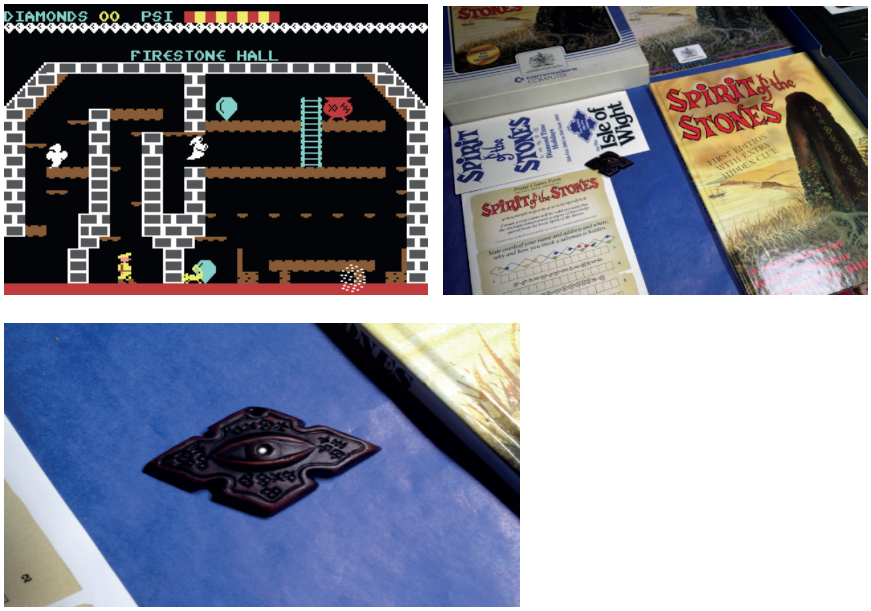


Abb. 86-90: Spirit of the Stones für den C64 war ein Spielerlebnis, welches Elemente aus Brettspiel, Bilderbuch und realweltlicher Schatzsuche verband. Oben in der Mitte rechts die Verpackung mit einem der zu erspielenden Talismane (unten), wenn Teile der Rätsel (etwa das Runenalphabet) gelöst wurden. Diese Talismane waren nicht Teil des Spiels, sondern mussten durch die Rätsel, deren Lösung in Buch, Spiel und Realwelt versteckt waren, erst „erspielt" werden und wurden als Belohung zugeschickt oder konnten in der Landschaft gefunden werden

Das Spielerlebnis war also total: evoziert durch ein Medienprodukt, eingebettet in eine fiktionale Handlung mit realer Entsprechung an existenten Orten. Eine erhebliche Veränderung des Aufbaus und der Kommunikation von Wissen erwartet Hug durch solche heute mittels vieler Plattformen erzielbarer Amalgamationen oder Vermischungen von Medien- mit anderen Aktivitäten („vermischte Medienpraxen").[939] Auch das moderne Spielprinzip des „Geo-Caching" greift dieses Muster auf. Die Verbindung von realen und fiktionalen Inhalten, Schauplätzen etc. und ihre Anbindung an virtuelle Prozesse, wie dies

939 Hug, Theo: Kritische Erwägungen zur Medialisierung des Wissens im digitalen Zeitalter, in: Peschl, Markus F. / Kossek, Brigitte (Hrsg.): Digital Turn? Zum Einfluss digitaler Medien auf Wissensgenerierungsprozesse von Studierenden und Hochschullehrenden, Göttingen 2012, S. 35

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

in moderner Hinsicht das Sprachlernspiel „Mentira" aufzeigt[940], werden heute mit dem Begriff „Augmented Reality" beschrieben. Dieses Verfahren der Verschmelzung realer Sinneseindrücke und virtuell verfügbarer Informationen ist auch Basiselement neuartiger Technologien wie „Google Glasses". Nutzende können mit dieser VR-Brille durch eine Straße gehen und erhalten gleichzeitig in ihrem Sichtfeld Informationen über Gebäude, die Strecke etc. angezeigt.[941] Auch ein Umweg oder ein falscher Weg böte wenigstens noch einen Zusatznutzen, da sich auch dadurch neue Informationen ergäben.

Allerdings gibt Hug ebenfalls zu bedenken, dass auch durch eine Vielzahl von gleichzeitig verfügbaren Informationen noch keine kontextuelle Einbettung und damit ein zu erwartender Lernerfolg garantiert sei. Wissen werde durch virtuelle Quellen vielmehr bruchstückhaft und nicht in Form differenzierter Zusammenhänge vermittelt.[942]

Der Begriff des „Pervasive Gaming" steht für Inhalte virtueller Spiele, die in die Realwelt entlehnt und mit realweltlichen Verfahren (gesellschaftlichen und physikalischen Regeln etc.) verknüpft werden. Andere Nutzer suchen somit keine fiktiven Schätze an realen Orten, sondern spielen dort GPS-gestützt Pac-Man nach, indem sie sich durch die Straßen bspw. Manhattans jagen.[943] In Jena wird dieses Prinzip genutzt, um eine GPS-gestützte spielerische Stadterkundung zu ermöglichen.[944]

Living Histories als Tätigkeitsform sind eine eigene Klasse der Verwandlung realer Stoffe in von den ursprünglichen Ereignissen räumlich und zeitlich getrennten Handlungsformen, die aber meistens ohne Technikunterstützung auskommt. Hier verkleiden sich Menschen in historische Uniformen

940 Sprachschüler lernen an der Universität von Neu-Mexiko Spanisch durch die Beteiligung an der Aufklärung einer virtuellen Mordes, wobei aber auf real existierende Schauplätze in Albuquerque zurückgegriffen wird, die die Studierenden auch besuchen können: http://arisgames.org/featured/mentira/, 20.7.2014

941 http://www.google.com/glass/start/what-it-does/, 20.7.2014

942 Hug, Theo: Kritische Erwägungen zur Medialisierung des Wissens im digitalen Zeitalter, in: Peschl, Markus F. / Kossek, Brigitte (Hrsg.): Digital Turn? Zum Einfluss digitaler Medien auf Wissensgenerierungsprozesse von Studierenden und Hochschullehrenden, Göttingen 2012, S. 37

943 Lantz, Frank: PacManhattan, in: Montola, Markus / Stenros, Jaakko / Waern, Annika (Hrsg.): Pervasive Games. Theory and Design, Burlington / MA 2009, S. 131 ff.

944 Mende, Peter / Ritschel, Thomas: „Schnapphans" – Das GPS-Stadtspiel in Jena, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009, S. 237 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

und spielen mit Waffen und Fahrzeugen (Original oder Replika) historische Schlachten nach.

Es greifen die Mechanismen, die anderweitig auch normale Menschen sich in Kostüme bekannter Filme oder Zeichentrickserie zwängen lassen[945]. Sog. „Conventions" sind ein ebenso großes Geschäft für die Veranstalter wie sie kulturelles Großereignis mit religionshaften Zügen für die Teilnehmer sind, wie Merle und Metelmann anhand der Fantasy-Messe „Ring-Con" nachzeichnen[946]: Man möchte das ursprünglich fiktional erlebte Ereignis ganzheitlich erfahren und das Immersionserleben auf einer Ebene größtmöglicher Realität wahrnehmen.[947]

Für die beabsichtigte Information oder das vorgestellte Erleben sind Vorleistungen zu bringen, zu denen die Nutzer bzw. Spieler bereit sind.

Anscheinend war und ist Spielern schon immer eine weitgehende Glaubwürdigkeit von Inhalten im Spiel wichtig. Reales Lernen und fantastisches „So tun als ob" gehen gerade im Videospiel eine enge Verbindung ein, die das Qualitätsempfinden im Spiel trotz des Wissens um seine Fiktionalität prägt. Dies zu ermöglichen treibt andererseits die Entwicklungskosten schnell in die Höhe, da jede der Zusatzoptionen und realweltlichen Referenzen im Kontext der Gesamthandlung geprüft und getestet werden (rein technisch) sowie die Gesamtkongruenz im Hinblick auf das Spieldesign sichergestellt werden muss. Es stellt aber gleichzeitig die größte Herausforderung und Verantwortung für jeden Spieledesigner dar, der sich und seine Wünsche und Überzeugungen in dieser Form auch am ehesten einbringen kann.

Für Spieler erlauben sie das Ausbrechen aus vordefinierten Leistungsschemata und die Übertragung der eigenen Leistungsbereitschaft auf alternative Spielziele. Diese können selbst definierte oder auch von den Entwicklern angeboten

945 Reuter verweist auf den „Wallfahrts- oder Konzilscharakter" von entsprechenden „Conventions": Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 177

946 Merle, Kristin / Metelmann, Jörg: „Irgendwie fühl' ich mich wie Frodo...!" – Bericht zur Ring-Con 2003, in: Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 213 ff.

947 Hochbruck, Wolfgang: Von Flandern Fields bis Fort Mutzig. Living histories des Ersten Weltkriegs als zweite Ableitung der Vergangenheit, in: Korte, Barbara / Paletschek, Sylvia / Hochbruck, Wolfgang (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur, Essen 2008, S. 157 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sein: So lassen sich in manchen GTA-Spielen im Rahmen von Untermissionen ganz bestimmte seltene Fahrzeuge stehlen und innerhalb des Spiels verkaufen. Die aktuelle Neuauflage des Ego-Shooter-Klassikers „Doom 3" (Activision, 2004) bietet eine Vielfalt an sog. „Achievements"[948]: zu diesen gehören das Stehlen aller Gegenstände eines Typs im Spiel, das Töten bestimmter Gegner, das Lösen eines Spiels innerhalb einer bestimmten Zeit oder das Erspielen einer ganz bestimmten Punktzahl im Rahmen einer bestimmten Mission.

In Ergänzung sind Versuche von Spielern zu berücksichtigen, die undokumentierte Features und Lösungswege in Spielen suchen und die bspw. sich dafür interessieren, was geschieht, wenn die zu rettende Prinzessin ermordet oder in die Gefangenschaft verkauft wird, was passiert, wenn eine wichtige Brücke zerstört wird und ähnliches. Es geht also immer um zusätzliche Herausforderungen, die über die Leistung des eigentlichen Lösens des Spiels hinausgehen. Diese bieten zusätzlichen Spielspaß, erhalten die Motivation aufrecht, tragen aber auch zur Verlängerung der „Lebensdauer" des Spiels bei, indem Spieler länger spielen und so länger auch anderen davon berichten können.

Behr / Klimmt / Vorderer definieren solche „rebellischen" alternativen Zielsetzungen und benennen stellvertretend für „destruktiv-aggressives" und betont „exploratives" Verhalten des Spielers[949]:

> „Destruktiv-aggressives Verhalten, das nicht dem Spielziel dient, kann aus mehreren Gründen unterhaltsam sein. Es ermöglicht
> a) Wirksamkeitserlebnisse, die im Gegensatz zu einer bisherigen Hilflosigkeit gegenüber der langweiligen oder überfordernden Situation als angenehm empfunden werden (...)
> b) Die temporäre Rückgewinnung von Kontrolle über das Spiel (...)
> c) Positiv-emotionale Erfahrungen von Regelbruch und Rebellion (...) und
> d) Die Ausübung von „Rache" am Spiel.
> Durch Rache soll ein Schaden als gerechte Antwort auf eine erlebte Ungerechtigkeit hervorgerufen werden. Dies kann als positiv erlebte Komponente

948 http://www.pcgames.de/Doom-3-BFG-PC-255984/News/Doom-3-BFG-Edition-Liste-der-Achievements-aufgetaucht-1030642/2/, 19.10.2012

949 „The player´s exploration of the game-world by means of trial and error as well as by means of constant assessments of causes and effects is linked to a suspenseful curiosity. Contrary to a film narrative, which shows all aspects of the narrative world in the first viewing, because its narrative is based on a linear space-time, a video game often supports many different ways of proceeding through the game-world." Grodal, Torben: Video Games and the Pleasures of Control, in: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000, S. 206

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> von Unterhaltung im Sinn der Affective Disposition Theory nach Zillmann (1996) aufgefasst werden. Durch destruktive Rachehandlungen können Ereignisse entstehen, die negative Auswirkungen auf andere Figuren haben und dadurch unterhaltend wirken."[950]

Hinzu tritt die schon behandelte Lust an der Entdeckung. Auch diese aktiv zu fördern ist für die Unterhaltungsform der Videospiele nicht neu, sondern war im Gegenteil schon immer ein wesentlicher Bestandteil. Schon in der Spielhalle wollte der Spieler den nächsten Level erreichen und sehen.

Spiele wie „Jump Bug" (UA Ltd., 1983 – Arcadia 2001 / TVG 2000) wendeten einen Teil des wertvollen Speicherplatzes von 8 Kb auf, um dem Spieler am Ende seiner Suche die animierte Fahrt durch eine „Goldene Stadt" zu zeigen und ihn mit einer Endsequenz zu belohnen (die ansonsten keinerlei spielerischen Mehrwert hat). „Blue Max" (Synapse Software, 1983 – C64) zeigte ebenfalls eine Stadtsequenz zur Belohnung. Dies auch im Bewusstsein, dass Spieler sich davon berichten würden und das „mythische Endziel" des Spieles die Motivation zur weiteren Beschäftigung bei anderen beflügele.

Nicht erst die Ultima-Serie und ihre vielen Teile / Folgen trieb ab 1980 das Entdeckerprinzip zu einer ersten Blüte, sondern auch die Spiele „Seven Cities of Gold" (Electronic Arts, 1984 – C64) und „Pirates" (Microprose, 1987 – C64), das in dessen Gefolge und von diesem inspiriert erschien. In beiden konnten die Spielfiguren entwickelt und große Landschaften durchsucht werden und das Spielerlebnis wurde weniger statisch.

Umfangreiche Packungsbeigaben zu dieser Zeit wie Landkarten etc. vertieften den Spieleindruck – und täuschten gekonnt über den letztlich doch noch immer bestehenden geringen Funktionsumfang und die bei weitem nicht so realistischen Grafik- und Soundeffekte hinweg, die die Werbung versprochen hatte (vgl. **Kap. 2.3.6**). Gleichwohl, in der Vor-Internet-Ära verbreiteten Spiele dieser Art das Flair von Abenteuer, Reiselust und der Weite der Welt, welches auch Behr / Klimmt / Vorderer als Quelle von Spielspaß identifizieren:

> „Abseits der Haupthandlung kann der Spieler in diesen Welten neue Orte erkunden und Charaktere kennen lernen, ohne explizit die Bewältigung einer Aufgabe zu verfolgen. Die epistemologisch-soziale

950 Behr, Katharina-Maria / Klimmt, Christoph / Vorderer, Peter: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 229

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> Neugiertheorie (...) erklärt die positiven emotionalen Konsequenzen eines solchen Neugierverhaltens in Computerspielen. Nach Groeben und Vorderer wird es als angenehm empfunden, in komplexen Objekten Strukturen zu entdecken bzw. neue zu generieren und Beziehungen zwischen ihnen aufzuspüren. Durch Exploration wird also die Komplexität der Objekte reduziert und konzeptionelle Strukturen werden identifiziert oder geschaffen. Dieses „Gelingen" von strukturierend erkennender Wahrnehmung wird als angenehm empfunden (...). Übertragen auf Computerspiele bedeutet dies, dass auch die Exploration der Spielumgebung unterhaltsam sein kann, obwohl sie nicht unmittelbar zum Erreichen des Spielziels beiträgt."[951]

Geschlossen werden kann aus all dem, dass Spieler sich bewusst auf ein Spiel einlassen, weil es sie thematisch interessiert und weil es möglicherweise Erinnerungen an vergangene (positiv erinnerte) Spiele stimuliert und die Spieler dieses positive Spielerlebnis erneut erleben wollen, jedoch abgewandelt durch ein neues Spiel, das aber wieder Elemente des bekannten Erfahrungs- und Geschichtenraumes aufweist.[952] Dieses neue Spiel erhält seine Chance zur Unterhaltung, solange der Spieler sich innerhalb des engen Flow-Kanales bewegt bzw. es den Spieler darin halten kann. Seitens der Spieldesigner sind Ausbrüche in Richtung von Unter- oder Überforderung jedoch vorgesehen und beabsichtigt – diese stellen den Rhythmus eines Spiels dar.[953]

Fähigkeiten, Absichten und Erwartungen seitens eines Spielers sind von den Designern und Entwicklern aber kaum vollumfänglich vorherzusagen. Prognosen lassen sich höchstens aufgrund von erfolgreichen Vorbildern der Vergangenheit ableiten sowie aus den Forenreaktionen von Nutzern und dem, was sie über ihre Erfahrungen mit diesen Spielen schreiben. Auch erfolglose

951 Ebd.

952 An dieser Stelle sei auf das interessante Phänomen verwiesen, dass einige Spiele leicht verändert oder sogar teilweise identisch nach Jahren erneut auf den Markt gebracht werden (wie der erste Teil der Ultima-Reihe aus 1980 im Jahr 1986 erneut veröffentlicht wurde. Das Beispiel Doom 3 zeigt dies aktuell, aber auch viele PS1-Spiele, die im Playstation-Network gekauft werden können und gekauft werden, obwohl sie teilweise über 15 Jahre alt sind und weder hinsichtlich der grafischen noch der funktionellen Ausstattung mit modernen Spielen mithalten können, die gebraucht zu auch keinem höheren Preis zu erstehen sind. Die Neuauflage von Doom 3 (ursprünglich aus dem Jahr 2004) wirbt 2012 damit, dass auch Doom 1 und Doom 2 von 1993 resp. 1994 (jeweils id Software) enthalten seien.

953 Hierzu auch: Fritz, Jürgen: Langeweile, Streß und Flow – Gefühle beim Computerspiel, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 210 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Spiele können hier durchaus lehrreich sein. Sie zeigen auf, was selbst bei überwiegend schlechten Kritiken als positiv vermerkt wurde und geben Hinweise auf die Marktfähigkeit von Ideen, Themen und Spielfunktionen.

Nicht zuletzt die Angaben von Spielern bezüglich ihrer Leistungsbereitschaft oder auch der als frustrierend erlebten Zurückweisung ihrer Leistungsangebote an die Spielrealität (wenn die Spieler aus den unterschiedlichsten Gründen erfolglos waren) können Indizien dafür sein, welche Spielfunktionen dem Gesamtkonzept zu- und welche abträglich sein können.

Für diesen Fall stehen dann möglicherweise die erwähnten „Entlastungsangebote" zur Verfügung und erlauben es dem Spieler, seinen eigenen Freiraum zu markieren, bevor er in die vorgesehene Missionsstruktur und damit in den Geltungsbereich der Regeln der Spieledesigner zurückkehrt.

Behr / Klimmt / Vorderer haben Ende 2004 eine Studie durchgeführt, bei der sie den vermuteten Zusammenhängen von Leistungshandeln und interaktivem Unterhaltungserleben nachspürten[954]. Sie vermuteten beispielsweise, dass *„das Unterhaltungserleben beim Computerspiel in Abhängigkeit vom individuell wahrgenommenen Schwierigkeitsgrad der Aufgaben variiert. Als sehr einfach oder sehr schwierig empfundene Spielsituationen sollten weniger unterhaltsam sein als Situationen, in denen die Spielerinnen und Spieler Aufgaben mit für sie angemessenem Schwierigkeitsgrad bewältigen müssen"*.[955]

Ihre Hypothesen konnten durch ihre Ergebnisse weitgehend bestätigt werden. Der Schwierigkeitsgrad eines Spieles ist tatsächlich wesentlich entscheidend dafür, wie attraktiv es als Mittel des Zeitvertreibs empfunden wird.

Interessant ist aber insbesondere ihre Schlussfolgerung, dass Spiele die Nutzer nicht unterfordern dürften, dass andererseits Überforderung seitens der Spieler zwar ebenfalls als eine Belastung empfunden würde, diese aber gleichsam systemimmanent dem Spiel an sich und seiner Charakteristik zugeschrieben würde. Wer sich überfordert fühlt, schreibt dies der Qualität des Spiels zu, dem er sich gewachsen zu zeigen habe. Teil einer Lernkurve zu sein und sich dieser anzupassen ist fester Teil des Spielerbewusstseins. Spieler dieses Typs nutzten dann vornehmlich explorative Möglichkeiten, die ihnen Entspan-

954 Behr, Katharina-Maria / Klimmt, Christoph / Vorderer, Peter: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 230 ff.

955 A.a.O., S. 230

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nung vermittelten. Während sie ungebunden an Aufgaben die Spielwelt erkunden, könnten Sie sich für einen neuen Anlauf an die schwierige Stelle im Spiel wappnen und mentale sowie (im Umfeld der Spielumgebung) reale Stärkung gewinnen (Sonderwaffen, neue Strategien etc.).

Ganz anders die Spieler, die sich unterfordert fühlten. Diese machten das Spiel selbst für ihre Unterforderung verantwortlich. Sie zeigten keine Toleranz gegenüber „langweiligen Spielsituationen"[956] und wären hierdurch sogar erst geneigt, fehlenden Spielspaß durch planlose Aggression im Spiel zu kompensieren.

Angesichts des häufig geäußerten Vorurteils der Flucht aus der realen Welt, der Suche nach Entspannung und des sich-Versagens einer Leistungsgesellschaft gegenüber sind Befunde überraschend, die den Schluss nahelegen, dass auch bei Vielspielern nicht die permanente Leistungsversagung den Hintergrund für ihre Spieltätigkeit bildet, sondern geradezu das Gegenteil.

Spieler *sind* leistungsbereit und suchen nach Herausforderungen. Sie suchen und finden sie in Videospielen, weil diese Räume der lebensweltlichen, wenn auch virtuellen, Realisierung existieren und anderen Vorlieben und Persönlichkeitsmerkmalen nahekommen. Dort fühlen sie sich umgeben von Elementen, die ihnen wichtig sind. Dort sind sie zu Mühen bereit und zur Erduldung von Frustmomenten, die realweltlich (bspw. am Arbeitsplatz oder während der Ausbildung) gerne gemieden und mitunter durch Abbruch quittiert werden.

Spiele sind so gesehen keineswegs Orte, die vollkommen frei sind von der Notwendigkeit zur Erbringung von Leistung, Anspruch und Mühen, aber sie sind alternativ-erreichbare Orte, die von Bedingungen der Realwelt erschaffen (Spieledesigner) und letztlich auch erhalten werden (Sozialsystem).

956 A.a.O., S. 238

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

3.5 Zur Wirkung von Videospielen: Erkenntnisse des Forschungsfeldes der „Game Studies"

„Game Studies" als Wissenschaftsfeld sind noch sehr jung. Auf die vielen teilweise nebeneinanderstehenden und synonym oder gar widersprüchlich verwendeten Begrifflichkeiten oder Theorien wurde bereits hingewiesen.[957] Erste intern geführte Debatten beschäftigten sich mit der Frage, ob Spiele nun eher aus der Sicht des „gespielten Spiels" (dem ludologischen Ansatz) oder der des „erzählten Spiels" (dem narrativen Ansatz) analysiert werden sollten (siehe unten) oder ob nicht sogar das einwirkende Phänomen der „Interaktion" einer ganz besonderen Aufmerksamkeit bedürfe (zu einigen der ausgetauschten Argumente siehe unten). Für Wolf und Konczak stellen dies hingegen weniger „irreconcilable but rather complementary aspects"[958] dar.

Es ist also zu vermuten, dass zukünftig Elemente der Videospielforschung vielleicht unter dem Begriff der „Interactive Sciences / Interaktionswissenschaften" in jedem der genannten Felder als Teildisziplin beheimatet sein könnten und die „Game Studies" eine verbindende Klammer darstellen – zumindest erscheint es momentan eher wenig wahrscheinlich, dass mit ihnen sich eine vollständig neue Wissenschaft bildet, die eine Vielzahl von Verknüpfungen und Theorien „aushalten" kann.

> „Video game studies can therefore be seen as a nexus where all these questions and concerns intersect and interact."[959]

Auch diese Arbeit erzeugt weitere bislang nicht vorgenommene Verknüpfungen und webt mit an einem tragfähigen Netz.

Das menschliche Spiel ist Teil der Kulturgeschichte und des evolutionären Sozialisationsprozesses. Bewusst (und durchaus berechtigt) waren demnach grundlegende Betrachtungen zum Wesen und zur Bedeutung des Spiels heranzuziehen und ist die feststellbare Verselbstständigung des Verständnisses

957 Raessens und Goldstein verdeutlichen das Bemühen um eine Fassung des vielschichtigen „ästhetischen Phänomens Computerspiel" übersichtlich und stellen aus der Sicht des Jahres 2004 quasi einen „Zwischenstand" dar: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies, Cambridge / MA 2005, S. xii ff.

958 Wolf, Mark J. P. / Konczak, Lars: Video Game Studies, in: Wolf, Mark J. P. (Hrsg.): Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming, Santa Barbara / CA 2012, S. 673

959 A.a.O., S. 674

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

vom Videospiel als eigener Gattung des Spiels in der gegenwärtigen Literatur mit einiger Skepsis zu betrachten; hier scheint eine Realitätsentkopplung zu drohen, die sich zunehmend auf sich selbst richtet und möglicherweise die Grundbedürfnisse des Menschen aus den Augen verliert. Grundbedingungen und -bedürfnisse für das Spiel entstammen der Persönlichkeit eines Menschen und nutzen jeweils die zur Verfügung stehenden Spielmöglichkeiten, ob es nun Stöcke, Steinhaufen, Brettspielfiguren oder Computer sind. Werden diese nicht mehr berücksichtigt, verselbstständigen sich Theorien zu ihrem eigenen Nachteil.

Während also bis vor wenigen Jahren Wissenschaft und Journalismus sich vornehmlich auf mögliche Gewaltaspekte und durch Spiele beförderte destabilisierende Tendenzen konzentrierten, hat seit etwa 2008 die Zahl, inhaltliche Bandbreite und Qualität entsprechender Thematisierungen beständig zugenommen. Es ergibt sich sogar zunehmend eine gewisse Unübersichtigkeit der verfügbaren Texte, zumal auch bestimmte Begrifflichkeiten nicht gesetzt sind und die Neigung einiger Autoren, nun ihrerseits begriffliche „Duftmarken" durch möglichst kreative Fachbegriffe zu setzen, die Lage erschwert. *Ludologie*, *Gamologie*, *Gamification*, *Pointsification* sowie Prinzipien von *Game* und *Play* beziehen sich teilweise im- oder explizit auf klassische Vorbilder wie Caillois[960] oder neuere spielpädagogische Erörterungen wie bei Scheuerl[961], werden aber nicht immer (und insbesondere nicht international) einheitlich benutzt und vermitteln vor allem erst recht eine gewisse Künstlichkeit und Technikzentrierung des digitalen Spiels, bei dem die ethnologischen und kulturhistorischen Hintergründe menschlichen Spiels als rituelle, religiöse oder profan unterhaltsame bzw. die Realität ersetzende Handlungen[962] schnell in den Hintergrund treten und aus dem Blick geraten. Bei aller Notwendigkeit der neutralen Begriffsfeststellung und Differenzierung dürfen die spezifisch menschlichen Bezüge, das Suchen nach alternativem Dasein in der realen Realität und das sich-aussetzen-wollen real erlebter aber rational-fiktiver Gefährdungssituationen, welches vielfach den Reiz des Spiels erst ausmacht, nicht in den Hintergrund treten.

960 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen, München 1958, S. 36 ff.

961 Krause-Pongratz, Daniel: Das pädagogische Rollenspiel, Marburg 1999, S. 33 ff. – Scheuerls Ansatz ab S. 38 ff. / Kritik an Scheuerl S. 50 ff.

962 Zu den unterschiedlichen Erklärungsansätzen über Wesen und Funktion des Spiels bei Freud oder Spencer („Kraftüberschusstheorie"): Myschker, Norbert: Verhaltensstörungen bei Kindern und Jugendlichen. Erscheinungsformen – Ursachen – Hilfreiche Maßnahmen, Stuttgart 2009, S. 273 ff. – (hierzu auch Kap. 6.)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Oerter zufolge sind Spiele Realitätskonstruktionen[963] und gegenstandsbezogene Kontexte, die von Akteuren entweder auf Basis von Regeln oder auch frei[964] ausgehandelt und vollzogen werden. Auf Basis der Handlungstheorie werden nicht nur Wesen und Bedeutung von Spielgegenständen sowie Erwartungen und Verhalten von Spielenden untersucht, sondern vor allem auch Fragen thematisiert, die im Rahmen der vorliegenden Arbeit von Bedeutung sind. Hierzu gehören sowohl Persönlichkeitsveränderungen im Spiel[965] als auch kommunikationstheoretische Erörterungen, die mit den Bestandteilen kindlichen Spiels gleichfalls die Komponenten von Spielen im virtuellen Raum umreißen[966] und mit dem schwierigen Thema des „Spiels im Holocaust"[967] wesentliche Spielmotivationen wie *Protest* oder *Realitätsverweigerung* behandeln.

„*Gespielte Realität bildet nicht eine direkte Realität ab*" – auch Kinder formulieren ihre Kritik an Krieg gerichtet auf den realen Krieg von Erwachsenen, nicht auf Kriegsspielzeug.[968] Das Videospiel nutzt natürlich die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten der Trägertechnologien, spricht aber ebenso das Verlangen nach dem *Erleben und Mitgestalten* von Geschichten an wie ein Film oder Märchen, Brettspiele oder klassische Kinderspiele im Freien (Versteck-Spiel, Räuber & Gendarm). Aggressive Themen sind hier besonders leicht verständlich und erlauben den sofortigen Einstieg ins Spiel.[969]

Die *Game Studies* haben hier mit den Begriffen der *Narration*[970] oder *Rhetorik*[971] von Videospielen neuartige Zugänge begründet, welche das Verstehen

963 Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels, Weinheim 1999, S. 9

964 Hierzu sei bspw. verwiesen auf Donaldson, Fred: Von Herzen spielen – Die Grundlagen des ursprünglichen Spiels, Freiburg 2004, insbesondere S. 216

965 Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels, Weinheim 1999, zusammengefasst S. 49 f.

966 A.a.O., S. 119

967 A.a.O., S. 248 ff.

968 Wegener-Spöhring, Gisela: Gespielte Aggressivität, in: Hoppe-Graff, Siegfried / Oerter, Rolf (Hrsg.): Spielen und Fernsehen. Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes, Weinheim und München 2000, S. 65

969 A.a.O., S. 67

970 Murray, Janet: Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in Cyberspace, Cambridge / MA 1997, „Games as Symbolic Dramas", S. 142 / „Academic theorists reduce literature to a system of arbitrary symbols that do not point to anything but other texts. But in our ordinary lives, we do not experience the world as a succession of signifiers any more than we experience it as a succession of car chases. In our ordinary lives, we turn to stories of every kind, again and again, to reflect our desires and sorrows with the heightened clarity oft he imagination. We will bring these same expectations to digital narratives", a.a.O., S. 276

971 Grundlegend unter Bezug auf die antike Rhetorik: Bogost, Ian: Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames, Cambridge / MA 2007, S. 15 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

des Videospiels als (Cyber) -Text und Inhaltswebmuster erleichtern und das Alleinstellungsmerkmal der *Interaktivität* (gegenüber dem rein rezeptiven Erleben traditioneller Unterhaltungsmedien) betonen. Hinsichtlich der Bewertung der Erzählform eines Videospiels existiert sogar ein Disput zwischen sog. *Ludologen*[972] und *Narratologen*; während die ersteren im Videospiel den regelbasierten Wettkampf (der Spieler spielt mit dem Ziel des Gewinnens und akzeptiert die Regeln, da diese ihn dem Zweck näherbringen) erkennen, verstehen die anderen es als Erzählform (der Spieler möchte sich in eine Geschichte einfühlen und sie erfolgreich zum Abschluss bringen) – mit einiger Berechtigung berufen sich beide Richtungen auf Caillois' Deutung des Spiels als Regel-Wettkampf oder als illusionsbasiertes Rollenspiel[973]. Auch wenn die wissenschaftliche Erörterung dieser Ansätze noch nicht als abgeschlossen gelten kann, so ist das Führen einer inhaltlichen Diskussion jenseits medial dargestellter Oberflächenphänomene wie der Gewaltdiskussion nunmehr möglich. Für den hier behandelten Zusammenhang sind insbesondere die Begriffe der *inneren* und äußeren Rhetorik von Bedeutung (siehe unten), da die *innere* Rhetorik die im Spiel angelegten Regelkreise beschreibt und die äußere Rhetorik die über das Spiel selbst *in die Realwelt hinausreichenden Argumentationen* umfasst, die letztlich für inhaltliche (*intermondiale*) Transfers von Bedeutung sind. Die äußere Rhetorik hat große Bedeutung etwa für Werbespiele, aber auch für jede Form von Öffentlichkeitsarbeit bzw. Propaganda.

Andererseits besteht bei Publikationen, die sich auf konkrete Spiele, Entwickler, Marktsegmente oder wirtschaftliche Kennzahlen stützen wie schon erwähnt das Problem, dass kaum etwas so schnell veraltet wie Projektionen des Mediums Videospiel. Was wir heute noch hinsichtlich etwa Nintendos Wii-Konsole lesen, wird, je spezifischer es sich auf das Umfeld und die Wirkung des konkreten Systems stützt und je weniger global gültige Rezeptionsmuster und zielgruppenbezogene Aspekte fokussiert werden, dann in wenigen Monaten angesichts des Nachfolgeproduktes veraltet sein.

Kaminski und Lorber haben in einem Tagungsband mit einem multidisziplinären Ansatz Aufsätze zu unterschiedlichen Bereichen der Thematik ver-

972 Frasca, Gonzalo: Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, in: Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader, New York 2003, S. 221 ff.

973 „Die Spiele sind also nicht geregelt und fiktiv. Sie sind entweder geregelt oder fiktiv." Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen, München 1958, S. 15 – auch der Falschspieler bleibt innerhalb des Spiels, denn trotzdem er die Regeln umkehrt gibt er vor, sie zu beachten und führt so in die Irre, a.a.O., S. 54

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

eint. Ein Schwerpunkt bezieht sich auf das *Erleben* von Unterhaltung[974] und die immanenten Gewaltdiskussionen[975] (weshalb wohl das Thema des Buches auf dem Einband auch als „brisant" bezeichnet wird). Wesen und Inhalte der *Game Studies*[976], virtuelles Heldendasein[977] und auch Genderaspekte[978] spielen eine Rolle, bevor schlussendlich auch auf pädagogische Bezüge Rücksicht genommen wird, indem Bildungspotenziale von Spielen[979] oder auch das „Zusammenspiel Computerspiele und Schule" Berücksichtigung finden[980].

Klimmt stellt Gründe und Anreize zum Spielen mit Computern und Videospielkonsolen dar, wobei davon ausgegangen wird, dass die Spieler vor allem am unterhaltsamen Erwerb neuer Lebenskompetenzen interessiert sind[981]. Die eigene reale Existenz könne so im Spiel gespiegelt werden – Spielen und Leben werden in der Simulation erfahrbar [982]. Das Unterhaltungserleben[983] wird gegenübergestellt gängigen Diskussionen über aggressionsfördernde Wirkungen gewalthaltiger Spiele[984], wobei auch geschlechtsspezifische Unterschiede Berücksichtigung finden[985].

Die Forschungslage über die gesellschaftliche Relevanz von Videospielen stellt sich mittlerweile als gut dar. Sowohl medientheoretisch wie auch rezeptionspsychologisch existieren etliche gute Arbeiten, deren zentrale Erkenntnisse nachfolgend vorgestellt werden. In manchen Bereichen (etwa bezüglich der Unterhaltungsmöglichkeiten und der Gewaltdarstellungen) sind erhebliche Forschungsleistungen unternommen worden. In dem Maße, wie Videospiele sich neue gesellschaftliche Absatzmärkte und Zielgruppen erschließen werden sie auch für Forscher sichtbarer und interessanter – Studierende, die ihrerseits mit modernen Medien aufgewachsen sind, bewirken ein übriges, um natives Interesse an den Dingen zu entwickeln, mit denen sie sich selber umgeben. Das Bewusstsein um die Wirkmächtigkeit medialer Unterhaltung und

974 Kaminski, Winfred / Lorber, Martin: Computerspiele und soziale Wirklichkeit, München 2006, S. 65 ff.
975 A.a.O., S. 81 ff.
976 A.a.O., S. 17 ff.
977 A.a.O., S. 133 ff.
978 A.a.O., S. 161 ff.
979 A.a.O., S. 177 ff.
980 A.a.O., S. 225 ff.
981 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 39 ff. / S. 54 ff.
982 A.a.O., S. 75 ff.
983 A.a.O., S. 143 ff.
984 A.a.O., S. 28 ff.
985 A.a.O., S. 26 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

die Vermutung eines gesellschaftlichen Interesses daran[986] (nicht zuletzt stets bekräftigt durch die Neigung der Massenmedien, plakative Oberflächenphänomene entsprechend breit zu thematisieren[987]) erzeugt jedoch häufig ein wenig ausgewogenes *Ketteninteresse*:

Eine Gewaltstudie zieht andere nach sich, während ebenso interessante Aspekte wie Kunst im Videospiel, Zeit im Spiel oder – wie in unserem Falle – Religion und Kultur *der Entwickler* im Videospiel unberücksichtigt bleiben. Dies führt dazu, dass der besprochenen spielenden oder entwickelnden Zielgruppe eine gewisse Technikzentriertheit vorgeworfen wird, die Untersuchungen ihrerseits jedoch eben dieses selbst praktizieren und außerhalb des technischen Mediums liegende Einflüsse nur nachrangig wahrnehmen. Genau diese Technik- oder Gewaltfokussierung soll aufgebrochen werden, indem bewusst zur Grundorientierung im Rahmen dieses Forschungsüberblickes eine Vielfalt an thematischen Schauplätzen beschritten wird um einen Überblick über diverse Facetten der Thematik zu bekommen, da das zentrale Thema eben noch nicht adressiert wurde und somit das Erkenntnisinteresse sich auf eine Reihe flankierender Forschungsfelder stützen kann und muss.

Bestimmte Interessenfelder wie etwa die vielfachen religionspädagogischen Untersuchungen von Filmen[988] existieren in nämlicher Fülle und Qualität noch nicht für Videospiele (hier gäbe es auch erhebliche Schwierigkeiten aufgrund der Natur des Mediums, wenn man diese lediglich übertragen wollte (**Kap. 3.5.2**), da sich Spiele nicht ähnlich einfach strukturiert und bildgenau analysieren lassen[989].

Doch theologische Inhalte und Bezüge im Film zu suchen ist auch für die Betrachtung von Videospielen sehr wohl interessant. Bildlich vermittelte Geschichte und Geschichten zeigen Ausschnitte aus dem Leben von Menschen und erlauben die distanzierte Erklärung und Selbstreflexion. Das ist der Ansatz Kirsners, den sie mittlerweile in einer ganzen Reihe von Publikationen

986 Aufregung über Sex in GTA San Andreas: http://www.spiegel.de/netzwelt/web/game-bytes-abgeordneter-erregt-sich-ueber-pixelsex-a-364727.html, 16.2.2013

987 Liste besonders spektakulärer Fälle, in denen Gewalttaten mit Videospielen in Verbindung gebracht werden: http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/verbotene-spiele/63500/chronik-der-schlagzeilen?p=all, 26.2.2013

988 Exemplarisch Tiemann, Manfred: Jesus comes from Hollywood – Religionspädagogisches Arbeiten mit Jesus-Filmen, Göttingen 2002

989 Z.B. Tiemann, Manfred: „Bowling for Columbine" – Gewaltdarstellung in den Medien als zentrales Thema im Religionsunterricht, in: Kirsner, Inge / Wermke, Michael (Hrsg.): Gewalt. Filmanalysen für den Religionsunterricht, Göttingen 2004, S. 141 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ausgearbeitet hat. Anhand gängiger Filmtheorien[990] werden von ihr modernere und klassische Filme vorgestellt. Besonderes Gewicht erhält der Schwerpunkt „Alltag und Religion"[991], indem Theologie als „Wahrnehmungswissenschaft"[992] und Religion nicht zuletzt als Möglichkeit der Alltagsunterbrechung verstanden wird[993].

Aus diesem Blickwinkel wird demnach ebenfalls auf die gängigen Erklärungsmuster für Filme zurückgegriffen. Im Verein mit anderen rezeptionspsychologischen Darstellungen oder der Frage nach dem Zusammenhang von Medien und Lernerfolgen mögen die filmbezogenen Ansätze von Kirsner und anderen zu einer Gesamtsicht für das Thema Videospiele beitragen. Auch solche Arbeiten finden sich also nachfolgend.

Mit dem Versuch, aus Videospielen für das reale Leben zu lernen und aus Handlungsweisen im Spiel erfolgversprechende Ansätze für realweltliche Situationen zu adaptieren wird sichtbar, wie sehr (nach Weizenbaum[994]) der nach Struktur suchende Mensch sich schon an die digitale Denkweise und mechanisierte Handlungsoptionalität von Software-Maschinen-Kombinationen gewöhnt und Denken und Handeln in Form von mentalen Flussdiagrammen zu akzeptieren gelernt hat. Diese neueste Variante der Forschung wird, aus den USA stammend, aufgrund ihrer Novität in den nächsten Jahren sicher eine Reihe inhaltlicher Verstärkungen erfahren.

3.5.1 Narration und Rhetorik / Sender und Empfänger: Was erzählen Videospiele und wer erzählt sie?

In **Kapitel 3.5** wurden bereits einige Hinweise auf die nun zu behandelnde Frage der *Erzählweise* von Videospielen gegeben (Salen und Zimmerman haben einige dutzend Berichte und Aufsätze von aktiven Spieleentwicklern und -kritikern über Grundfragen des *Storytelling* und des Game-Designs zusam-

990 Kirsner, Inge: Erlösung im Film – Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen, Stuttgart / Berlin / Köln 1996, S. 17 ff.
991 A.a.O., S. 243 ff.
992 A.a.O., S. 273 ff.
993 A.a.O., S. 255 ff.
994 Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978, S. 26

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

mengetragen. Hierbei werden sowohl die Grundlagen menschlichen Spiels[995] wie auch der tradierten Narration von Geschichte[996] (etwa als Historienerzählung) und Geschichten[997] behandelt (siehe auch unten). Von Relevanz erscheinen nicht zuletzt die Ausführungen hinsichtlich der kulturellen Darstellungen, die durch Spiele verbreitet und teilweise erst hervorgerufen werden[998].

Für die Rezeption ist das zentral, was sich *in den Augen* der Anwender ereignet. Oder konkreter:

> „Der Rezipient konstruiert sich aus den ihm im Medium präsentierten Informationen eine Geschichte. Das bedeutet, dass das Kunstwerk der intellektuellen Aktivität des Rezipienten bedarf, um vollständig Gestalt zu erhalten, Leben eingehaucht zu bekommen. Der Rezipient wiederum bringt in die Rezeption die Erwartungen und die Erfahrungen ein, die seinem Alltag und seinen Kenntnissen bisheriger Medienlektüren entspringen. Seine medialen Erzählerfahrungen dienen ihm als Schablone beim Lesen jedes weiteren medialen Textes. Das Kunstwerk greift diese auf, sei es auch nur, um sie wiederum zu enttäuschen. Neben die Wahrnehmungsfähigkeiten sowie den bisherigen Erfahrungen und Kenntnissen des Rezipienten basiert die mediale Erzählung auf der Informationsstruktur des Kunstwerks – seinem narrativen System. Dabei arbeiten verschiedene Medien mit unterschiedlichen Erzählparadigmen, die wiederum mit dominanten und weniger dominanten Mustern operieren."999

Für die Frage, was und wie Videospiele *erzählen*, scheint demnach eine einheitliche Erzähltheorie nahezu unmöglich zu formulieren und eine geradlinige Beantwortung der Frage damit schwierig. Es wurde bereits erörtert, dass trotz einer Reihe von interessanten Ansätzen sich in der wissenschaftlichen Betrachtung bislang zwar unterschiedliche Erklärungsansätze herausgebildet haben, es jedoch noch keine allgemein gültige Videospiel-Narrationstheorie gibt. Dies scheint angesichts der Vielfalt des Marktes und der jeweiligen inneren Kohärenz von Spielgenres und in ihnen etablierten Spiel- / Handlungsmustern auch kaum möglich. Gerade bei der Arbeit mit dem Medium Videospiel (das nicht nur in seiner Form als Unterhaltung geeignet ist den Blick

995 Salen, Katie / Zimmerman, Eric: The Game Design Reader – A Rules of Play Anthology, Cambridge / MA 2006, S. 96
996 A.a.O., S. 714 ff.
997 A.a.O., S. 640 ff.
998 A.a.O., S. 71 ff.
999 Missomelius, Petra: Digitale Medienkultur. Wahrnehmung, Konfiguration, Transformation, Bielefeld 2006, S. 109 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nach außen vergessen zu lassen) erscheint es jedoch bedeutend, immer wieder Kontakt mit der Realwelt aufzunehmen. Eine allgemein oder auch nur weitestgehend gültige Narrationstheorie auf den Sport formuliert zu übertragen hieße, so unterschiedliche Sportarten wie Golf, Fußball, Fechten, Polo zu vereinen; hinsichtlich der Inhalte, Protagonisten, Fans und Zielgruppen insgesamt erscheint dies kaum vereinbar oder wünschenswert.

Wo auf der einen Seite durch selbstreferentielle wissenschaftliche Betrachtung die Gefahr von sich selbst repetierenden Diskursen besteht, denen der Zugriff auf die Realwelt verloren geht und denen so vielleicht nicht mehr auffällt, dass *hier* (Videospiel) als neu verstandene Muster *dort* (Erlebnis- / Gesellschafts- / Brettspiel) schon lange ebenfalls existieren, müsste sie hinsichtlich der verschiedenen Kategorien und Genres des Videospiels andererseits differenziert werden und von einer „Rhetorik des Ego-Shooters" oder der „Rhetorik des Adventurespiels" oder „Rhetorik des Rollenspiels" bis hin sogar einer „Rhetorik des Logikspiels" reichen, denn auch Tetris wäre entsprechend analysierbar. Hierin liegt sicher eine der Zukunftsaufgaben der *Game Studies*.

Ludologen und *Narratologen* sind bemüht, das Videospiel als erklärungsfähigen Cybertext zu verstehen und als Muster inhaltlicher Strukturen, die über das Bedienerinterface nach *außen* in Richtung des Spielers wirken. Die unterschiedlichen Deutungen[1000] sprechen von dem Videospiel als „Wettkampf", der auf Regeln basiert oder als „Erzählform", die den Spieler zur Vollendung der dargestellten Geschichte einlädt.

Beide Ansätze ließen sich anhand jedes Spielgenres überprüfen und wären je für sich bestimmt spannend.

Betrachtet man Videospiele jedoch aus einer übergeordneten Sicht und spürt Inhalten nach, die *von den Entwicklern* ausgehend *in das Medium Videospiel* integriert wurden und von dort aus *auf die Spieler einwirken,* kommen insbesondere Fragen nach der *inneren und äußeren Rhetorik des Videospiels* in den Blick.

1000 Die Furtwängler für „nicht plausibel" und sogar eine „offene Wunde der jungen Disziplin" hält, an der die Game Studies „u.U. auch jung sterben" werden: Furtwängler, Frank: Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs, in: Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel, Marburg 2006, S. 158 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

„Intermondiale Transfers", also die Übernahme von Erfahrungen und Handlungsmustern und ihre direkte Ein- und Umsetzbarkeit (**Kap. 3.4.3**) sind direkt nicht möglich, sondern bedürfen einer Transformation[1001] – hervorgerufen durch einen inhaltlichen Impuls aus dem Medium heraus. Je nachdem wie stark das Abstraktionsvermögen gefordert wird (je ungewöhnlicher oder schwieriger eine Aufgabe ist), desto mehr ist der Spieler gezwungen, sein Wissen und Können ganzheitlich einzubringen[1002]. Je abstrakter das Spielziel und die Darstellung sind, je geradliniger die Handlung und damit je geringer die Projektionsfläche für vom Spieler „mitgebrachte" Lösungsoptionen, umso weniger stark lassen sich notwendige Transformationen zur Bewerkstelligung intermondial transferierbarer Fähigkeiten nachzeichnen. Um ein Beispiel zu konstruieren: In „Space Invaders" oder „Pac-Man" sind die Spieleraktionen auf wenige Handlungsoptionen begrenzt (links, rechts, Feuer = Space Invaders / hoch, runter, links, rechts = Pac-Man). Der Spieler setzt sich den auch durch das gerade sichtbare Spielfeld begrenzten und erkennbaren Gefahren und Herausforderungen aus (Raumschiffe, verfolgende Geister) und handelt entsprechend. Abgesehen von Reflexen und einer guten Beobachtungsgabe benötigt der Spieler keine anderen persönlichen Fähigkeiten – und nur jene werden durch ein solches Spiel trainiert.

Bei komplexen Spielen wie „Grand Theft Auto V" oder „LA Noire" (Rockstar Games, 2011), wo unterschiedliche Lösungswege und Vorgehensweisen zur Verfügung stehen, die noch dazu unterschiedlich intensiv durch den Spieler ausgestaltet („gelebt") werden können, stellt sich die Situation anders dar. Hier bringen Spieler neben Geschicklichkeit auch Weltwissen ein – dies ist bereits notwendig, um eine ganze Reihe von Anspielungen der Spielstory verstehen zu können. Dieses Weltwissen können sie nun mit ihren Reflexen und vielfältigen Lebens- und Spielerfahrungen kombinieren und immer wieder variieren, um die unterschiedlichen Missionen und Spielmöglichkeiten auszunutzen und zu durchleben. Die Erfahrungen können nachfolgend auf unterschiedliche Weise in realweltliche Situationen einfließen:

1001 http://www.bpb.de/gesellschaft/medien/computerspiele/63699/wie-virtuelle-welten-wirken?p=all, 7.3.2013 (Artikel entstammt dem Jahr 2005)

1002 „Der Computer und seine Spielprogramme stellt eine raffinierte Anordnung zur Aktivierung und Aufrechterhaltung des Spieles dar. Wenn einmal bestimmte Anfangshürden überwunden und erste Kompetenzen erworben sind, so bilden Computerspiele einen Gegenstand der Verführung zum Spiel." Oerter, Rolf: Lebensthematik und Computerspiel, in Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 59

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Im „intermondialen Transfer" werden Schemata, die für eine bestimmte Welt (z.B. die reale Welt) Bedeutung haben, auf eine andere Welt übertragen (z.B. auf die virtuelle Welt). Die Schemata, die für das Autofahren in der realen Welt wichtig sind, transferiert der Spieler auf sein Autofahrspiel in der virtuellen Welt. Dieser Transfer ist jedoch nicht vollständig und uneingeschränkt. Ihm fehlen wichtige Momente, die für das Autofahren in der realen Welt lebenswichtig sind. (...) Dies ist den Spielern durchaus bewußt."[1003]

Wenngleich stets eine Transformation des Transfers vollzogen wird, bleiben die zentralen Erfahrungen doch nicht ohne Lerneffekt. Das erfolgreiche Identifizieren von Lügnern anhand der Gesichtsmimik von Spielcharakteren in „L.A. Noire" dürfte kaum ohne Eindruck auf realweltliche Kommunikationsprozesse von Menschen bleiben, die dies beim Spielen gelernt haben. Die Filmtheorie hat insbesondere auf diesen Aspekt nachhaltig hingewiesen[1004]. Um Missverständnissen vorzubeugen: Dies bedeutet nicht zwangläufig, dass bewusst handelnde Menschen sich Handlungsmechanismen von Videospielen als probate Problemlösungswerkzeuge aneignen. Mit Winterhoff-Spurk ist aber schon zu fragen, warum in der Forschung vergleichsweise wenig nach *positiven emotionalen Reaktionen auf Medieninhalte* ebenso wie nach den Bedingungen der Erzeugung von *Empathie* gefragt wird – nach wie vor dominiert die Suche nach Determinanten von Gewaltphänomenen.[1005] Denn ebenso wie Filme dürften Videospielinhalte mit einer starken Affinität zu realweltlichen Bezügen in ihrer Summe das Repertoire individuell akzeptierter Handlungsoptionen durchaus anreichern. Dies ist das Prinzip der äußeren Rhetorik, von der sich die *innere Rhetorik* dadurch unterscheidet, dass Handlungs-, Darstellungs- und Erzählebene größtenteils innerhalb der für den Spielmoment erzeugten künstlichen Realität verbleiben. Was argumentativ über ein Spiel hinausreicht gilt für Bogost[1006] als Rhetorik, für Aarseth sind vor allem die im

1003 Fritz, Jürgen: Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt, in: a.a.O., S. 230

1004 Z.B.: Tan, Ed S.: Gesichtsausdruck und Emotion in Comic und Film, in: Brütsch, Matthias / Hediger, Vinzenz / Schneider, Alexandra / Tröhler, Margit / Keitz, Ursula von (Hrsg.): Kinogefühle. Emotionalität und Film, Marburg 2005, S. 265 ff.

1005 Winterhoff-Spurk, Peter: Medienpsychologie. Eine Einführung, Stuttgart 2004, S. 77

1006 „I call this new form procedural rhetoric, the art of persuasion through rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures. (...) Videogames are computational artifacts that have cultural meaning as computational artifacts. Moreover, they are a popular form of computational artifact; perhaps the most prevalent form of expressive computation. Videogames are thus a particularly relevant medium for computational persusasion and expres-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Spiel angelegten Strukturen von Motivation und Regulation Ausdruck einer Spielrhetorik.[1007]

Schrape spricht hier von der Aufrechterhaltung von Regelkreisen zwischen Spieler und Spiel. Ist der Spieler vom Spiel überzeugt und misst er diesem, dessen Inhalten und der Darstellung Glaubwürdigkeit zu, kann sich durch die Annahme / Akzeptanz der Spielinhalte auch für außerhalb des Spieles stattfindende realweltliche Prozesse eine äußere Rhetorik ergeben.[1008]

Um wieder ein Beispiel aus der Realwelt zu bemühen: Fußball als abstraktes Spiel zieht durchaus reales Interesse und Leidenschaft auf sich, bleibt innerhalb des Spielprinzips aber kongruent und gleichwohl gefangen. Realweltliche Bezüge (etwa beispielhaften Charakter) haben hiermit verbundene Begriffe wie „Solidarität" oder „Mannschaftsgeist". Verglichen mit einem Börsenspiel wird aber deutlich, wie viel stärker bei Zweiterem die realweltlichen Bezüge sind; angefangen von der Notwendigkeit eigenes Vorwissen einzubringen oder komplett ohne Vorwissen zu starten und durch Scheitern zu lernen bis hin aber zur realweltlichen Verwertbarkeit von gewonnenen wirtschaftlichen Erkenntnissen und der möglichen und wahrscheinlichen Übertragung sich herausgebildeter oder dadurch bestätigter Charaktereigenschaften (Draufgängertum, Mut, Rücksichtslosigkeit, um einige tendenziöse Attribute zu nennen), die sich nicht von selbst, sondern aufgrund der neu gewonnen Erfahrungen bilden, etwa indem jemand die Angst vor Spekulation verloren hat durch die Erkenntnis, dass Vorbereitung, Planung und Insiderwissen entscheidend sind. Durch anknüpfungsfähige Realitätsbezüge (die Spielerrealität und -identität betreffend) lassen sich nachvollziehbare Start- und Zielszenarios definieren, deren vielfältige Realisierungswege den Spielern offen stehen und von ihnen gefüllt werden. Die theoretischen Ansätze können durchaus als je nach Spielgenre unterschiedlich weit gültig nebeneinanderstehen und stellen nach Schrape mit Einschränkungen „Grundsteine der Computerspielrhetorik" dar – eingeschränkt deshalb, weil sie noch sehr allgemein gehalten und

sion." Bogost, Ian: Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames, Cambridge / MA 2007, S. ix

1007 Die er bspw. anhand der Genese des ersten Abenteuerspiels „Adventure" (1976) darstellt, das auf Basis eine Tisch-Rollenspiels entwickelt wurde: Aarseth, Espen J: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore 1997, S. 98 ff.

1008 Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012, S. 16

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

auch auf abstrakte Spiele anwendbar seien. Der herzustellende Realitätsbezug müsse eindeutiges Ziel des Spiels sein und ergäbe sich kaum von selbst.[1009]

Es ist hier die äußere Rhetorik, die für Werbespiele wie auch Propagandaspiele durch Entwickler aktiv geformt werden muss[1010], es ist aber auch jene, die das Erspüren von Inhalten zulässt, die Entwicklern bewusst oder unbewusst wichtig waren und die so Eingang in die Spieleentwicklung erhalten haben.

Dass dies geschieht und wie es sich anhand von Spielen nachzeichnen lässt, hat Allhutter nachgewiesen. Nach ihren Erkenntnissen, gewonnen im Rahmen der wissenschaftlichen Begleitung eines ein Adventure-Spiel entwickelnden Designerteams, implementieren Spieldesigner unterbewusst tradierte Geschlechtsstereotypen in ihre Spiele und sie kommt zum Schluss:

> „Wie aus der Fallstudie deutlich hervorgeht, wirken gesellschaftliche Geschlechterdiskurse im Game Design in allen Entwicklungsphasen mit. Geschlecht wird nicht lediglich oberflächlich wirksam, beispielsweise durch eine stereotype Gestaltung von Spielecharakteren, sondern erfüllt im Sinne einer vergeschlechtlichten, soziotechnologischen Praktik eine spezifische Funktion im Entwicklungsprozess. Die unbewusste Imagination vom geschlechtlich konstruierten „Mainstream-User" erwies sich im untersuchten Prozess als implizit handlungsanleitend und markierte unbemerkt die Grenzen der Kreativität der Teammitglieder. Wurde kreatives Chaos doch ursprünglich als Voraussetzung für Qualität verstanden, zeigt sich klar, wie unkonstruktive vergeschlechtliche Praktiken der Homogenisierung und Stereotypisierung die im Team durchaus vorhandene Diversität und Innovation einschränken."[1011]

1009 A.a.O., S. 31

1010 Diese äußere Rhetorik ist schon angelegt in den Einflüssen, die Spiele aus der Realwelt beziehen: sei es durch Merchandising, durch das Nachspielen realer Konflikte, das Angebot realer Waffensysteme oder Schauplätze (Banken, konkrete Orte) und Themen oder durch die Übernahme von Inhaltsvermittlungsmustern aus der Realwelt durch Videospiele, wenn Nachrichtensendungen im Spiel bspw. Optik und inhaltliche Aufmachung realer Nachrichtensendungen kopieren. Hier wird ein Realitätsbezug eindeutig beabsichtigt (was u.a. auch in Musikvideos zu beobachten ist, wie in Falcos klassischem Video zu dem Lied „Jeannie" (GiG Records, 1985), wo innerhalb des Liedes über Kindesmissbrauch der Tagesschaunachrichtensprecher Wilhelm Wieben die Suchmeldung nach dem Kind verliest).

1011 Allhutter, Doris: Der „Mainstream-Spieler" als Kreativitätshindernis: Was Geschlechterdiskurse mit der Qualität von Computerspielen zu tun haben, in: Grimm, Petra / Capurro, Rafael (Hrsg.): Computerspiele – Neue Herausforderung für die Ethik?, Stuttgart 2010, S. 93 ff., hier S. 106

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Selbstverständlich liegt es dann nahe, nach weiteren Inhalten zu fragen, die ebenso entsprechend bewusst / unbewusst in die Entwicklung einfließen.

Nach Aarseth ergibt sich der Reiz von Videospielen in ihrer hyper- / cybertextlichen Form, wie bereits angedeutet, daraus, dass sie die Spieler Aporien (Ausweglosigkeiten) aussetzen und Epiphanien anbieten oder einfordern (plötzliche Überwindung der Probleme) und damit das Spiel für den Spieler *unberechenbar*, aber *beherrschbar* gestalten.

> „The engaged hypertext quickly turns into a dense, multicursal labyrinth, and the reader becomes not so much lost as caught, imprisoned by the repeating, circular paths and his own impotent choices. What we identify as fragments (what looks like fragments of a narrative), or rather the act of (false) identification itself, makes us look for a whole even if there is no evidence that the fragments ever constituted such a whole. (...) In contrast to the aporias experienced in codex literature, where we are not able to make sense of a particular part even though we have access to the whole text, the hypertext aporia prevents us from making sense of the whole because we may not have access to a particular part. Aporia here becomes a trope, an absent piéce de résistance rather than the usual transcendentral resistance of the (absent) meaning of a difficult passage.
>
> Complementary to this trope stands another: the epiphany. This is the sudden revelation that replaces the aporia, a seeming detail with an unexpected, salvaging effect: the link out. The hypertext epiphany (...) is immanent: a planned construct rather than an unplanned contingency. Together, this pair of master tropes constitutes the dynamic of hypertext discourse: the dialectic between searching and finding typical of games in general. The aporia-epiphany pair is thus not a narrative structure but constitutes a more fundamental layer of human experience, from which narratives are spun."[1012]

Die von *Ludologen* und *Narratologen* geführten unterschiedlichen Ansätze, die Erzählweise des Spiels zu definieren[1013], finden eine gemeinsame Resonanzfläche im Spielerleben der Spieler: während das *Verständnis* des Spiels durch Sujet und grafische Ausgestaltung (hierzu auch **Kap. 3.2**) sichergestellt wird, wird das *Erleben* des Spiels durch das Spielsystem reguliert – durch seine Regeln, Limitierungen und das Benutzerinterface. Schrape erkennt hier keinen Widerspruch (Regelsystem des Spiels einerseits, Freiheit des Spielers an-

1012 Aarseth, Espen J: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore 1997, S. 91 f.

1013 Siehe auch Kap. 3.5 und 3.5.1

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

dererseits), sondern spricht hier von einer „*multilinearen Narration*" durch die durch das Spieldesign vorgegebene systemische Pfadstruktur, die unterschiedliche und bisweilen sich vermengende oder auseinanderlaufende Spielbewegungen als Gesamtgeschichte aufbietet.[1014]

Für Spieler und die Wirksamkeit ihres Spielerlebnisses wichtig ist die Verschmelzung vom den Wettkampf regulierenden *System* mit der die Illusion erzeugenden *Oberfläche* zu einer Gesamtillusion von *realem Spiel-Handeln*. Spieler erkennen so was zu tun ist und inwiefern ihre Handlung hierzu probat erscheint. Fällt diese Übereinstimmung dissonant auseinander, lässt sich kein Spielbetrieb fortdauernd interessant gestalten und das Spielerlebnis würde abgebrochen. Dies zu verhindern ist wiederum Aufgabe des Spieldesigners.

Mensch und Spiel bzw. Medienkulisse (Computer) und präzise ausgedrückt Entwickler und Spieler gehen vermittels des Mediums eine Zweckverbindung ein. Nach traditionellen menschlichen Maßstäben ist die sich hieraus ergebende Kommunikation jedoch erheblich gestört, indem der Entwickler Kommunikationsangebote vorbereitet, deren Annahme er fördern, aber nicht sicherstellen und kontrollieren kann. Der Spieler wiederum gibt sich als kognitiv agierendes Individuum der Kreation eines anderen Individuums hin, welche er mittels einer technologischen Vermittlungsinstanz erlebt. Der Spieler, der das Spiel gekauft, installiert, gestartet und erlernt hat gibt sich nun der spielimmanenten Logik von Weltdesign und Weltentwurf hin und versucht mit den Möglichkeiten des Nutzerinterfaces eine erfolgversprechende Weltkontrolle zu erreichen. Der Mensch unterwirft sich hier dem Weltentwurf von Entwicklern in der Diktion des Medienträgers, wird hier zwar nicht zum Werkzeug, vermag das System jedoch auch nicht zu beherrschen. Beide Menschen, Entwickler wie Spieler, müssen sich der Diktion des Mediums anpassen, kommunizieren mittelbar über gemeinsam geteilte Spielaspekte und Weltdeutungen sowie -aneignungen.

Wie ein technisches *File Transfer Protocol* müssen sich Sender und Empfänger hinsichtlich der Validität der empfangenen Nachrichtenpakete immer wieder rückversichern.

In diesem Sinne ist alles in einem Spiel Kommunikation und Aktion, denn nur diese beschwört neue Kommunikationsangebote und ihre Vielfalt herauf

1014 Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012, S. 19

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

und trotz der Grundbedingung des Ausgesetztseins des Spielers dem inhaltlichen Angebot der Entwickler und der Bedingungen des technischen Trägers sind Spiele immer auch Handlungsräume, die *Spielerentscheidung* und *Spielerhandeln* notwendig voraussetzen, damit sie sich entfalten können. Huizinga und Caillois widersprechen sich hier übrigens nicht, sondern Huizinga wird von Caillois ergänzt. Wie auch andere Spiele (Regel- oder Symbolspiele) kann ein Spiel immer nur dann ein Spiel sein, wenn überhaupt interagiert – also gespielt – wird. Sowohl die Freiheit des Spiels nach Huizinga ist nötig wie auch die Existenz von Regeln und Illusionen nach Caillois, um eine eigene Welt mit nur dort gültigen Gesetzen und Bräuchen zu schaffen. Ein Spiel kann hierbei jedoch nicht (nach Bogost) ausschließlich „Simulation" sein, es ist auch bei höchstem Realitätsgrad niemals ein *wirklichkeitsgetreues Modell der Realität*[1015], inkorporiert gleichwohl aber Aspekte der Realität, die das Interesse des Spielers ansprechen:

> „In the simulation, the player has at its fingertips a limited set of procedural rules that reveal the set of strategies available for manipulating a sim´s reaction to the chance encounter. On the one hand, these strategies are encapsulated into specific actions that the player can and cannot take. For example, the player can talk to another sim or even kiss one, but he cannot pass by, brushing gently against her. To be fair, the player also cannot explicitly enact the figure that fascinates – there is no command for „watching the sim walk away". However, the gaps in the simulation that the player fills in „in his head" function equally well no matter how the player directs the sim."[1016]

Selbst wenn Spieler Realismus in Spielen erwarten, so erwarten sie keine vollkommene Kohärenz – ein Bewusstsein für die Illusion und die Bereitschaft, sich dieser hinzugeben, ist stets vorhanden[1017] – allerdings erwarten Spieler gleichwohl die Berücksichtigung und Gültigkeit realer Modelle in künstlichen

1015 Die Folgen wären verheerend für das Spielerlebnis, da der Spieler stets bedroht wäre von Langeweile ebenso wie schlussendlicher und kaum kontrollierbarer Beendigung des Bildschirmlebens durch Unfälle, Gegner etc.

1016 Bogost beschreibt hier Funktionen des Spiels „The Sims", mit „sims" sind virtuelle Personen gemeint, die Ausführungen hinsichtlich der technischen, tatsächlichen und wahrnehmbaren bzw. vorstellbaren Realität gelten grundsätzlich für Spiele: Bogost, Ian: Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism, Cambridge / MA 2006, S. 87

1017 Schrape erwähnt das Beispiel der unhinterfragten Hinnahme von drei Bildschirmleben bspw. in Mario-Spielen. Spieler akzeptieren den Nutzen der Bildschirmleben und erwarten klare Regeln für den Verlust oder Zugewinn solcher Leben. Das Spiel verlöre dann seinen inneren Rhythmus, wenn die Zahl der Bildschirmleben voll-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Welten. Wenn Caillois die Notwendigkeit von Spielen beschreibt, innerhalb der Grenzen des Spieles und seiner Regeln[1018] freie Antworten auf Spielherausforderungen zu erfinden und zu finden, dann lässt dies schon erahnen, dass ein gewisser Realitätsbezug, eine *Erwartung von fiktionaler Realität* notwendig ist, damit ein Spieler sich überhaupt orientieren kann. Woran soll er sich sonst halten?

Wolf und Perron bemühen daher Fragen der postmodernen Identitätsbildung[1019] wie auch das Thema von Sexualität in Videospielen[1020] – Identitäten aus der Sicht der Psychoanalyse spielen auch bei der Spieler-Avatar-Bindung eine große Rolle[1021]. Eine seltene Analyse von historischen Fakten und ihre Repräsentation im Spiel wird anhand des Szenarios „Pearl Harbour" im Microsoft Combat Flight Simulator 2 vorgenommen[1022]. Hier begegnen sich reale Spieler sowie ebensolche historische und bis heute erzählte und weitererzählte Geschichte mit dem modernen Medium des Computerspiels und bieten in der Verbindung dieser Ebenen zusammen mit Vorprägungen und Erfahrungen des Spielers eine vollkommen neue Wahrnehmungswelt.

Schrape stellt ein interessantes Gedankenexperiment an:

> „Auffällig ist, dass sich die Wirkungsforschung kaum für das Erleben von Computerspielen oder für die Spiele selbst interessiert (...). Inhaltsanalysen konzentrieren sich auf grafische Darstellungen von Gewalt und nicht auf strukturelle Formen. Es ist jedoch nicht gewiss, dass Aggression nur durch Darstellung von Gewalt bewirkt werden kann. Doom (1993) beinhaltet beispielsweise Gewaltdarstellungen, doch seine systemische Struktur und die Topologie seines Spielraumes sind davon unabhängig. Angenommen der Spieler würde nicht mit dem Gewehr auf Monster, sondern mit einem Formeln spuckenden Rechenschieber auf geometrische Figuren schießen, dann wäre das Spiel ein Ego-Shooter ohne Gewaltdarstellung. In gewisser Hinsicht fordert Doom Gewalt jedoch auch durch seine systemische Struktur ein, denn der Spieler kann den Monstern oder geometri-

kommen dem Zufall unterworfen wäre; Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012, S. 70

1018 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München / Wien 1958, S. 14

1019 Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader, New York 2003, S. 87 ff.

1020 A.a.O., S. 157 ff.

1021 A.a.O., S. 103 ff.

1022 A.a.O., S. 275 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> schen Figuren nicht ausweichen – er muss auf sie schießen. Die Systemstruktur von Ego-Shootern erzwingt die Konfrontation – er muss auf sie schießen. Folglich kann eine strukturelle von einer präsentativen Ebene der Gewalthaltigkeit unterschieden werden. Da Doom und der hypothetische Geometrie-Shooter dieselbe Systemstruktur haben, stellt sich die Frage, ob auch abstrakte Spiele Aggression befördern können. Ist sie Folge der systemischen Struktur oder Konsequenz ihrer metaphorischen Präsentation? Ist es wesentlich, was der Spieler tut oder wie er sein Tun versteht? Diese Fragen bleiben ungeklärt."[1023]

Die Lücken innerhalb der Erzählung oder der grafischen Präsentation eines Spiels müssen durch die Vorstellungskraft des Spielers geschlossen werden, die zudem auf das erwartbare Spielvergnügen gerichtet werden (hierzu auch Adamowsky oben). Diese Erwartung (Salen / Zimmerman nennen diesen vom Spiel zu füllenden Bereich „Space of Possibilities"[1024]: „*The space of all possible actions that might take place in a game, the space of all possible meanings which can emerge form a game design*") ist indes nicht auf Spiele beschränkt, sondern lässt sich auch im Filmbereich nachzeichnen, wenn Zuschauer auch bei Fantasy- oder Science-Fiction-Filmen bisweilen über eine „unrealistische Handlung" stöhnen. Es gibt offenbar ein klares Bewusstsein für die Künstlichkeit fiktionaler Kommunikationsangebote und, wie man am Star Wars Hype sieht, *trotzdem* die Offenheit, Teile der fiktiven Weltkomponenten oder Ideologien zu übernehmen. Spieleentwickler wissen dies und steuern die Abstraktionsfähigkeit (und -bereitschaft) des Spielers innerhalb des *possibility spacs*:

> „Especially right now with current technology, there are a lot of limitations in terms of what we can do with character simulation. So, to me that seemed like a really good use oft he abstraction because there are certain things we just cannot simulate on a computer, but on the other hand that people are very good at simulating in their heads. So we just take that part of the simulation and offload it from the computer into the player´s head."[1025]

Die Grundbedingung der offenbar gegebenen Bereitschaft zur Übernahme fremder und noch so künstlicher Erkenntnisse ist stets Authentizität. In dem

1023 Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012, S. 315 f.

1024 Salen, Katie / Zimmerman, Eric: Rules of Play. Game Design Fundamentals, Cambridge / MA 2004, S. 67

1025 „The Sims" Produzent Will Wright zitiert in: Bogost, Ian: Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism, Cambridge / MA 2006, S. 85

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Moment, wo *abgebildete Realität*, Handlungsoptionen und -werkzeuge sowie die Erwartung und mentale Lösungskompetenz der Spieler (und sei sie medial induziert) zusammenfallen, ergibt sich bei Ego-Shootern der Impuls, auf den Gegner zu schießen und die Erwartung, dass damit wenigstens dieses Problem für den Moment gelöst wäre. Trifft dies ein, erscheint das Spiel stimmig; fallen Erwartung und Handlungsfolgen auseinander, entstehen Dissonanzen, die letztlich wohl zum Spielabbruch führen werden: Das Spiel wird nicht verstanden, die angebotene neue Realität wird abgelehnt.

Wird die angebotene Realität hingegen angenommen, lassen sich intermondiale Transfers herstellen. Videospiele sind, wie andere Medien auch, zunächst medial transportierte und mit Inhalten gefüllte „Container"[1026]; diese Inhalte vereinen sich durch die Interaktion der Spieler zu einem insgesamt verstehund deutbaren Ganzen und entfalten ihre Rhetorik, die bei entsprechender Komposition auch nach außen wirksam werden kann. Hierbei ist zu unterscheiden zwischen explizit und implizit eingebetteten Inhalten. Während die Werbebotschaft eines Pepsi-Spiels explizit enthalten ist, weil der Auftraggeber sich davon etwas verspricht und ja gerade auf seine Urheberschaft (wenn auch nicht für das Spiel, so doch die Marke) hinweisen will (dies gilt auch für extremistische Propaganda-Spiele wie „Special Forces"), so muss in anderen Fällen eher von einer implizit vermittelten Botschaft ausgegangen werden. Als Beispiel sei hier erneut die „Grand Theft Auto"-Reihe genannt, der Regine Pfeiffer[1027] Antisemitismus vorwirft, während Dan Houser, Mitgründer von Rockstar Games und verantwortlich für die Storylines und Inhalte der Spiele der GTA-Reihe, die Reihe als Satire verstehen möchte[1028]. Zu fragen ist hier jedoch, ob die Zielgruppe in der Lage ist, entsprechende Inhalte satirisch zu entschlüsseln.

Es darf wohl getrost davon ausgegangen werden, dass wenigstens ein Teil (wenn nicht die Mehrheit) der Spieler der „Grand Theft Auto"-Reihe nicht ohne weiteres geschult, daran interessiert oder dazu in der Lage ist, die im Spiel angelegten und somit nach Ansicht der Autoren satirisch zu verstehen-

1026 Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012, S. 322

1027 „Gewaltverherrlichung und Antisemitismus in den Computerspielen GTA und Der Pate" (2009): http://www.regine-pfeiffer.de/electronicarts/gewalt_antisemitismus.html, 7.5.2013

1028 „Unsere Spiele sind antikapitalistisch": http://www.spiegel.de/netzwelt/games/grand-theft-auto-v-interview-mit-dan-houser-von-rockstar-games-a-866662-druck.html, 29.3.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

den Bildungsangebote zu dekodieren. Dann jedoch muss gefragt werden, was mit diesen durch das Spiel vermittelten Botschaften im Bewusstsein der Rezipienten im Kontext ihrer sozial-kognitiven Situation geschieht[1029]. Und eigentlich müsste auch gefragt werden, wie Entwickler, wenn sie schon satirische (und mithin intelligente) Videospiele produzieren wollen, das Risiko abfedern wollen, missverstanden zu werden. Dies ist bislang unterblieben. Gleichwohl müssen Beobachter sich ihrer eigenen Vorurteile und Anfälligkeit für Trugschlüsse bewusst sein. Wie in den Literaturwissenschaften auch können die in ein Medium hineingelegten Botschaften und die Intention ihrer Autoren nach Ansicht von Tyson überbetont und überschätzt („intentional fallacy") oder ebenso unter- oder aufgrund der eigenen emotionalen Disposition falsch eingeschätzt werden („affective fallacy").

> „Sometimes a literary text doesn´t live up to the author´s intention. Sometimes it is even more meaningful, rich, and complex than the author realized".[1030]

Das andere Extrem der emotionalen Betroffenheit, durch die das Urteil beeinflusst wird, beschreibt sie folgendermaßen:

> „Any given reader may or may not respond to what is actually provided by the text itself. Readers' feelings or opinions about a text may be produced by some personal association from past experience rather than by the text. I may, for example, respond to Hamlet´s

1029 Es sei hier auf Banduras sozial-kognitive Lerntheorie verwiesen, nach der Lernprozesse nicht nur durch direkte, sondern auch stellvertretende Modellerfahrungen beeinflusst oder erzeugt werden, was sich nicht zuletzt durch die Übernahme von Redeweisen aus TV-Sendungen oder sogar Bewegungsformen („cooler Gang") ableiten lässt. Die Übernahme solcher Vorbild-Angebote obliegt dem Rezipienten und seiner eigenen Sozialisation. Bandura hat explizit darauf verwiesen, dass die Übernahme von bestimmten Verhaltensweisen in der für das Individuum bedeutenden sozialen Umgebung werthaltig ist: „In every society some patterns of behaviour are admired, others arouse no special interest, and still others are held up to ridicule. By behaving in ways that are highly valued, people can gain status in the circles in which they travel. There are certain advantages in holding a high position in a status hierarchy. Those who possess a superior rank enjoy greater power to control the activities of the group than do subordinate members; they are granted many privileges; they get better treatment; they have greater access to rewarding resources; and if their stature is secured through deserving accomplishments, they receive a great deal of rewarding attention and adoration. People therefore tend to aspire to higher standing by pursuing activities that are status conferring and by shunning those that lower their personal stature or bring disfavor." Bandura, Albert: Aggression – A social learning Analysis, Englewood Cliffs / NJ 1973, S. 187 f.

1030 Tyson, Lois: Critical Theory Today. A user-friendly Guide, New York 2006, S. 136

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> mother based solely on my feelings about my own mother and nevertheless conclude that I have correctly interpreted the literary character".[1031]

Es seien daher alle Elemente eines „Textes" genauestens zu berücksichtigen und auszuwerten – Elemente, wie Entwickler sie erdenken und in das technische Gesamtwerk einbetten.

Weizenbaum hat früh angemerkt, dass die Nutzung und Anerkennung der Struktur computerisierter Logik möglicherweise nicht ohne Auswirkung auf den Menschen bliebe. Dieser unterwerfe sich zu bereitwillig der scheinbar schlüssigen Abfolge und Kondition von Ursache und Wirkung, strebe nach computerhafter Perfektion, übersehe hierbei jedoch, dass gerade emotionale Instabilität und Wesenszüge wie Sprunghaftigkeit, Lethargie, Ideenreichtum etc. die spezifische Mischung menschlicher Zivilisation und damit ihre kreative geistige Potenz ausmachten. Weizenbaum richtete seine so gewonnenen Befürchtungen auf die technisierte Gesellschaft insgesamt, beobachtete aber insbesondere Lebensweise und Wesenszüge von Programmierern und Technikern.

Auf den Pfaden Weizenbaums untersuchte Schachtner fast 15 Jahre später Leben und Gedanken deutscher Softwareentwickler aus dem Großraum München im Jahr 1989. Sie stellte nun auch Fragen zum Selbstverständnis und zur Mystik im Alltag von Softwareentwicklern. Hierbei wurde in Fortschreibung von Weizenbaum deutlich, dass den Entwicklern die maschinendominierte Einschränkung ihrer Subjektivität deutlich ist, dass sie ihr Leben beschnitten sehen; auch durch ausufernde Arbeitszeiten (die sich nicht zuletzt aus der unumgänglichen Fehlersuche in ihren Programmen ergeben dürfte, die ihrerseits zeitlich kaum eingeschätzt werden kann).[1032]

Söder-Mahlmann, ebenfalls viele Jahre als Softwareentwickler tätig, hat 1991 in seiner Dissertation gleichfalls klare Worte für das Selbstverständnis von Entwicklern gefunden:

1031 A.a.O., S. 137

1032 Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt 1993, S. 206

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Wir dagegen suchen das Paradies nicht, wir versuchen es an Ort und Stelle zu erschaffen: mit Hilfe der Technik; wir flehen nicht die Götter um diesseitige Erlösung an, wir machen uns zu Göttern."[1033]

Söder-Mahlmann lässt durchscheinen, dass dieses Selbstverständnis nicht notwendig einer angeborenen Neigung zur Selbstüberschätzung entspringt, sondern gesellschaftlich-kulturelle Gründe hat, die sowohl im Wertewandel und einer Zunahme hedonistischer Weltsicht liegt und die durchaus vom Arbeitsmarkt auch gefördert wird, der ja gerade das Spezielle verlangt, das Detailwissen, die besonderen Fähigkeiten, die den üblichen Standard überschreiten. Die individuellen Leidenschaften und Interessen werden kommerziabel, Angestellte werden für ihre Privatleidenschaften bezahlt, das Hobby transformiert zum Beruf:

> „Wenn ich im folgenden von „Computerfaszination" spreche, betrachte ich diese als „moderne", „zeitgemäße" Variante einer allgemeineren (und auch älteren) „Technikfaszination". (...) Einerseits haben die Möglichkeiten, welche die technische Entwicklung bietet, zumindest seit Beginn der Neuzeit immer mehr Menschen in ihren Bann gezogen. Technikfaszination mag sich damit zunächst ganz allgemein auf der Ebene des gesellschaftlichen Diskurses, der Utopiebildung realisieren – als ein auf die Lösung gesellschaftlicher Probleme mit technischen Mitteln gerichteter Impetus (...). Daneben können wir eine „Haltung" verorten, welche in den Möglichkeiten, die „Technik" zu bieten scheint, weniger das gesellschaftliche denn das individuelle „Heil" erblickt. Dies meint allerdings weniger „äußere" Lebensumstände als „innere" psychische Befindlichkeiten. Eine intensive Vorliebe für technisches Gerät, „Basteleien" und „Erfindungen" kennzeichnet diese Haltung, die auch als „Technophilie" bezeichnet werden kann. Die Technik soll also in diesem Fall nicht die Menschheit zum Herren ihres Schicksals, sondern den Menschen zum Herren seines Schicksals machen.(...) Diese „Technophilie" äußert sich auf unterschiedliche Art und Weise: wir können sie in der „Liebe zum Automobil" ebenso verorten wie beim Radiobastler oder Amateurfunker, beim Modelleisenbahner (...). In all diesen Ausprägungen scheint sie eine bestimmte Haltung darzustellen, die provisorisch als Abwendung von der sozialen Welt, „den Menschen", und eine Hinwendung zu technischen Artefakten bezeichnet werden kann."[1034]

1033 Söder-Mahlmann, Joachim: Computerfaszination und Gesellschaftsentwicklung. Eine sozialpsychologische Studie, Hannover 1991, S. 11

1034 A.a.O., S. 56

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Neben die reine Liebe und Technik-Faszination treten zusätzlich Entdeckungslust und Herrschaftsverlangen – die gar nicht negativ bewertet werden sollen, da sie sich auch im Kinderspiel („Sachen suchen", „Burgherr spielen", „Dschungel durchstreifen") und im Entwurf von (sozialen oder belletristischen) Utopien[1035] äußern. Hier verschwimmen so bald Neugier, Kreativität, Lust und Macht – beim Kind, wie auch beim jugendlichen Videospieler, Hacker, oder dem erwachsenen Programmierer:

> „Was den Hacker und den Videospieler verbindet, ist das Gefühl, in einem begrenzten Universum Macht zu haben, Kontrolle auszuüben."[1036]

Dies klingt bedrohlich – aber es dürfte eher illustrieren, *was* Menschen in die Virtualität treibt, als dass es Auskunft über bestimmte psychologische Auffälligkeiten gibt. Die Abenteurer und Künstler vergangener Zeiten verließen ihre gegenwärtige Lebensumgebung und suchten sich neue, ohne bereits damit grundlegende gesellschaftliche Debatten anzustoßen – und wenn, dass erst *aus diesen heraus* mit den dadurch neu gewonnenen Erfahrungen. Ähnlich sind auch virtuell Reisende bereit, vieles aufzugeben, um in neue Bereiche vorzustoßen – Arbeitnehmer der Softwareindustrie suchen die Herausforderung und das Abenteuer wie Extremsportler, sie sind geneigt, das eigene Schicksal mit dem Projekt zu verknüpfen und dessen Gelingen zur zwingenden Notwendigkeit auch für den einzelnen zu akzeptieren.[1037]

Neben Fragen zum Arbeitsalltag wollte Schachtner daher berechtigt auch sehr persönliche und weltanschauliche Details wissen. Hier stießen ihre religiös / weltanschaulich gefärbten Fragen auf Vorbehalte und ihre Fragen nach „der Seele" allerdings auf Ablehnung seitens des befragten Softwareentwicklers. Das Gehirn lasse sich, so seine Antwort, durch eine Seele nicht erklären, sie sei dafür nicht notwendig. Der Mensch sei ein biologisches System, dessen Komponente Gehirn die Subkomponenten steuere. Technische Modelle könnten menschliches Verhalten erklären. Das frühere Erstaunen Weizenbaums findet sich dann auch bei Schachtner wieder:

1035 Münkler, Herfried: Moral und Maschine. Star Trek im Spannungsfeld von Sozialutopie und technologischem Fortschritt, in: Hellmann, Kai-Uwe / Klein, Arne (Hrsg.): „Unendliche Weiten..." – Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie, Frankfurt 1997, S. 64

1036 Söder-Mahlmann, Joachim: Computerfaszination und Gesellschaftsentwicklung. Eine sozialpsychologische Studie, Hannover 1991, S. 78

1037 A.a.O., S. 151

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Diesem Menschenbild zufolge ist der Mensch ein ausschließlich rational gesteuertes Wesen; daß in seinem Verhalten auch Gefühle, Intuition, Sinnlichkeit eine Rolle spielen, wird nicht in Betracht gezogen. Wurde das alles mit dem Begriff Seele ad acta gelegt? So ist es offenbar (...)."[1038]

Fragen nach Gefühlen und Emotionen werden ihr gegenüber von einem Programmierer abgebrochen; ein befragter Schüler sucht mit einem präzisen analytischen Ablaufplan nach einer Freundin, als schriebe er ein Computerprogramm.[1039] Dies legt zunächst den Schluss nahe, dass Techniker bzw. technik-fixierte Personen oder Programmierer möglicherweise eher Strukturen vertrauen als Emotionen:

> „Intellektualisierung verhilft dazu, Konflikte und Ängste rational zu formulieren und so zu meistern. Alles wird durch die Brille der Vernunft betrachtet und begründet."[1040]

Sind Programmierer somit vielleicht lebensfremd? Dominieren Logik und Analytik, die für die Entwicklung komplexer Programmstrukturen tatsächlich hochnotwendig sind, den Alltag von Entwicklern und dominieren ihn möglicherweise, indem Emotionen wie Ängste und Hoffnungen realen Konditionen nachgeordnet werden? Schachtner hat dezidiert Entwickler aus dem industriellen Bereich befragt[1041]. Die Befragung entstand 1989 und umfasste 36 Interviews im Großraum München, sie ist also weder aktuell noch repräsentativ. Andererseits bietet sie interessante Beobachtungen und Ansatzpunkte; hierbei muss jedoch stets berücksichtigt werden, dass Spieleentwickler in den allermeisten Fällen den Beruf bewusst ausüben und nicht reine Verwalter von Zahlenkolonnen sind; die künstlerischen und unterhaltsamen Aspekte der Tätigkeit zählen für sie voraussichtlich mehr als die reine berufliche Tätigkeit.

Im Jahr 2005 hat die *International Game Developers Association*[1042], eine internationale Vereinigung von Spieleentwicklern, eine Untersuchung zur demographischen Einschätzung der Entwicklerbranche durchgeführt. Der Hintergrund war das bis dahin festgestellte Fehlen von Wissen über die Beschaffenheit der menschlichen Ressourcen, die für die Spieleentwicklung verantwortlich

1038 Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt 1993, S. 208
1039 A.a.O., S. 209
1040 A.a.O., S. 210
1041 A.a.O., S. 10
1042 http://www.igda.org/, 15.12.2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sind[1043] und deren Arbeit sich in den wirtschaftlichen Kennziffern der Branche nicht abgebildet sieht. Bereits in der Einleitung wird die wichtige Frage aufgeworfen, ob die stereotype Vermutung, dass eine weltweit boomende Branche, die verstärkt das Interesse auch der klassischen Medien auf sich zieht und von „young white males" dominiert wird[1044], nach wie vor gültig ist und inwiefern eigene Lebenserfahrungen in die Projekte einfließen:

> „As producers of creative products it is important to recognize that we all bring out individual life experiences into the process of creation, and our products reflect those life experiences, as well as our ideas and assumptions."[1045]

Allerdings – und interessant genug – wurden damals bewusst *keine* Fragen mit religiösen oder familiären Bezügen gestellt. Die Autoren erkennen an, dass diese Variablen hingegen für die kreative Arbeit wichtig sind („*account for significant differences in ideas and thoughts*"[1046]) und sie hoffen auf zukünftige Forschungen, die diese Variablen adressieren, da sie ebenfalls entscheidend die „*culture of game development*" prägten[1047].

Gemäß der IDGA-Studie waren Spieleentwickler im Schwerpunkt: weiß, männlich, heterosexuell, nicht behindert, im Durchschnitt 31 Jahre alt, haben einen höheren Bildungsabschluss, arbeiten seit 5 Jahren in der Industrie, verdienen jährlich US$ 57.000 als Programmierer, Designer oder Künstler und bejahen grundsätzlich die Notwendigkeit einer breiten Diversifizierung der Spieleentwickler, damit die Vielfalt der Ideen, Vorlieben, Überzeugungen und Erfahrungen des Marktes[1048] repräsentiert werden.[1049]

Mit 83,3% waren die meisten Beschäftigten weißer Hautfarbe[1050] und arbeiten am längsten in der Industrie, wo sie auch am meisten verdienen[1051]. Die Autoren räumten jedoch ein, dass die Beschäftigungsdauer am ehesten für die Höhe des Gehalts verantwortlich sei.

1043 IGDA (Hrsg.): Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity, 2005, S. 4, http://www.igda.org/sites/default/files/IGDA_DeveloperDemographics_Oct05.pdf, 17.2.2013 – nachfolgend IGDA DEMOGRAPHICS
1044 IGDA DEMOGRAPHICS, S. 4
1045 Ebd.
1046 Ebd.
1047 Ebd.
1048 A.a.O., S. 4
1049 A.a.O., S. 10
1050 Ebd.
1051 A.a.O., S. 11

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Hinsichtlich der Frage der Geschlechtergerechtigkeit ist erkennbar, dass 11,5% der Befragten Frauen waren[1052] (die übrigens zum größten Teil in der Personalentwicklung, dem Management, dem Marketing oder dem „Writing" beschäftigt waren, seltener in den technisch geprägten Arbeitsbereichen[1053]) und die sexuelle Orientierung sich mit 92% auf Heterosexualität erstreckte – nur jeweils 2,7% der Befragten bezeichneten sich als Homo- oder Bi-Sexuell. 2,6% verweigerten die Antwort[1054] (an dieser Stelle gab es seitens einzelner Umfrageteilnehmer auch persönliche Angriffe auf die Befragenden oder die Teilnahme an der Studie wurde abgebrochen).

Piasecki hat 2012 die noch 2005 von IGDA ausgelassenen Fragen nach weltanschaulichen und religiösen Verortungen von Spieleentwicklern gestellt und kam zu dem Ergebnis, dass die allermeisten der befragten angehenden deutschen Spieleentwickler den gängigen konfessionellen Aufassungen gelebter Religiosität deutlich widersprechen und nur eine Minderheit von ihnen ein persönliches oder berufliches Interesse an religiösen Themen verspürt. Religion sei in einem Spiel nur dann denkbar, wenn sie inhaltlich begründet wäre, religiöse Stoffe und Sujets erscheinen als Ausstattungsmaterial interessant und ihre eigenen Ansichten möchten Spieleentwickler schon gerne einfließen lassen – Propaganda erteilen sie jedoch eindeutig eine Absage und reagieren auf diese Möglichkeit, ebenso wie grundsätzlich auf Fragen nach ihrer eigenen Religiosität, sehr empfindlich (teilweise ähnlich ausfallend wie schon 2005 die Teilnehmer an der IGDA-Studie bei Fragen zu ihrer sexuellen Orientierung).[1055]

Schrape[1056] macht indes ideologische Haltungen in den von ihm betrachteten Computerspielen[1057] sichtbar, unternimmt aber nur andeutungsweise Rückschlüsse auf die technischen und kreativen Urheber und die Frage ihrer kon-

1052 A.a.O., S. 12
1053 A.a.O., S. 13
1054 A.a.O., S. 15
1055 Piasecki, Stefan: Erlösung durch Vernichtung?! – Religion und Weltanschauung im Videospiel. Eine explorative Studie zu religiösen und weltanschaulichen Ansichten junger Spieleentwickler (Habilitationsschrift), Kassel 2016, S. 704 ff.
1056 „Verfolgt eine Rede eine Wirkintention, muss ihr eine Vorstellung davon zugrunde liegen, was wünschenswert, notwendig, richtig oder wahr ist. Rhetorik ist folglich mit Ideologie verknüpft." Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012, S. 12
1057 Übersicht a.a.O., S. 8-12

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

kreten Verantwortung, die insgesamt auch auf die Branche als solches ausgeweitet werden könnte.

Schachtner schilderte Entwickler als sehr rationale Persönlichkeiten, die die Übertragung abstrakten Vorgehens aus ihrem Arbeitsalltag des Programmierens auch auf realweltliche Situationen nicht als ungewöhnlich ansehen. Sie erkannte persönliche Abwehrmechanismen gegenüber realen unstrukturierten Problemen, die nicht immer bewusst sind:

> „Vage, mehrdeutige, widersprüchliche, nicht definierte, chaotisch erscheinende Wirklichkeiten von sich zu weisen bzw. sie für nicht existent zu erklären gleicht einem Tun, das in der Psychoanalyse als Abwehr bezeichnet wird. Abwehr kann sich gegen alles inner- und außerhalb der Person richten, was für das Ich unheilvoll ist oder ihm Angst macht: gegen Triebansprüche ebenso wie gegen Emotionen, Situationen, Über-Ich-Forderungen. Der Abwehrvorgang wird durch Abwehrmechanismen bewerkstelligt, die mehr oder weniger in das Ich integriert sind und die mehr oder weniger bewußt sind."[1058]

Söder-Mahlmann versuchte eine weitere interessante Einschätzung: Nach seiner Ansicht hat der moderne gesellschaftliche Produktionsprozess den Menschen seiner Identität entfremdet; der Mensch besitze keinen „sozialen Ort der Identität" mehr:

> „Der Mensch unseres Zeitalters „ist" nichts, er muß „werden"."[1059]

Identität müsse daher auch von Programmierern immer wieder neu errungen werden. Söder-Mahlmann spricht von einem „neuen Narziß", dessen mythisches Vorbild sich in sein Spiegelbild verliebte, während nun der moderne Narziß daran kranke, dass er eben gerade *kein* Spiegelbild mehr sehe, kein Bild mehr von sich erkennen zu können glaube und dadurch Ohnmachtsgefühlen gegenüber ausgeliefert zu sein.

> „Für den Narzißten ist die Welt ein Spiegel, allerdings einer, in dem seine phantasierte Allmacht, sein imaginiertes „Größenselbst" aufscheinen. In gewissem Sinn blickt er also in einen Zauberspiegel – das ist der entscheidende Punkt. Ein solcher Spiegel mag auch der Computer sein. (...) In diesem Sinn „kann der Computer als Projektionsfläche dienen, auf der sich das Ideal narzißtischer Konfliktlo-

1058 Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt 1993, S. 210

1059 Söder-Mahlmann, Joachim: Computerfaszination und Gesellschaftsentwicklung. Eine sozialpsychologische Studie, Hannover 1991, S. 194

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> sigkeit niederschlägt". Der Programmierer spiegelt sich nicht im Anderen, er spiegelt sich in der Maschine, die somit zum Medium und Objekt des narzißtischen Rückzugs wird."[1060]

In diesem Zusammenhang aufschlussreich erscheint der offenbar verbreitete Unwillen von Bildschirmkreativen, eindeutig persönliche Fragen zu beantworten. Die im Rahmen der IGDA-Studie nach der Bedeutung von Geschlechtsidentitäten und sexuellen Orientierungen (wie Homosexualität) befragten Spieleentwickler reagierten in einer Minderheit ähnlich heftig ablehnend wie einige Jahre später eine Minderheit der von Piasecki in Deutschland befragten Entwickler hinsichtlich von Fragen nach Religion – und ähnlich emotional wie die zuvor von Schachtner befragten deutschen Entwickler professioneller Software. Religion, Emotion und Sexualität sind sowohl beliebte Sujets in Unterhaltungsproduktionen, wie sie auch relevante Elemente gesellschaftlicher Diskussionen sind; ihnen ist traditionell eine starke Tendenz zur Einbindung wie auch Polarisierung eigen. Es ist erstaunlich, dass gerade diese den emotionalen kognitiven Bereich betreffenden Themen bei manchen Entwicklern zu besonders heftigen Reaktionen führen, welche doch sowohl vom Bildungsstand her, von ihrer interkulturellen Ausrichtung und hinsichtlich ihrer analytischen Befähigung ganz besonders dazu geeignet sein sollten, sich auch diesen Themen unbefangen zu nähern.

Schachtners Erklärungsansatz war, dass die von ihr befragten Entwickler möglicherweise sich von bestimmten äußeren Situationen und Reizen abgrenzten und damit gleichzeitig ihre Innenwelt beschnitten:

> „Die gleichzeitige Anpassung an das Maschinenmodell erlaubt ihnen, ihre Ausblendungen zu intellektualisieren, worin sich nach Anna Freud ein weiterer Abgrenzungsmechanismus zeigt."[1061]

Die „Maschinenlogik" diene so auch als Legitimation für ein Handlungsmuster, das vor unberechenbaren Situationen bewahre und so echte Problem wirksam vom Leib halte, wodurch nicht mehr die Gefahr bestehe, „*von allzuviel Gefühl, allzuviel Betroffenheit erfaßt und überschwemmt zu werden. Und zugleich ist dafür gesorgt, daß die dem Maschinenmodell entnommene Handlungsstrategie nicht in Frage gestellt wird. Das, was deren Begrenztheit sichtbar machen könnte, ist abgedrängt.*"[1062]

1060 A.a.O., S. 195

1061 Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt 1993, S. 210

1062 A.a.O., S. 211

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ist das aber der Grund dafür, dass in der Mehrzahl junge Menschen mit einer Reihe von Interessen bereit sind, viel Zeit, sehr viel Zeit am Computer zu verbringen, um sich eben nicht berieseln zu lassen, sondern im Gegenzug selbst aktiv zu werden und Unterhaltungsmechanismen zu entwickeln, die *bei anderen* wirksam werden sollen? Der Wunsch, andere zu unterhalten und für andere zu arbeiten ist in den Befragungen ebenso deutlich wie die Lust, die Maschine zu „bezwingen"..

Söder-Mahlmann zitiert zur Illustration eines solchen modernen Narzissten Lasch, der meint, dieser Narziss könne ohne ein bewunderndes Publikum nicht leben und seine scheinbare Freiheit von familiären Bindungen und institutionellen Zwängen befähige ihn leider nicht, auf eigenen Füßen zu stehen oder sich seiner Individualität zu erfreuen; sie trügen nur weiter zu seiner eigentlichen Unsicherheit bei, die er nur überwinden könne, wenn er sich in der Aufmerksamkeit anderer reflektiert sehe.[1063] Dies, so führt Söder-Mahlmann weiter aus, erfordere *„beständige Selbstinszenierung und Extroversion, was kaum zu dem eher zurückgezogenen, introvertierten Hacker, wie Turkle* [Sherry Turkle: Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich, Reinbek 1985 – SP] *ihn beschreibt, passen will – auch wenn er sich danach sehnt, eines Tages im Rampenlicht zu stehen. (...) Ein Widerspruch zwischen der Sehnsucht nach Anerkennung und dem Streben nach Konfliktfreiheit besteht aber nur so lange, wie man die Rolle der Phantasietätigkeit unterschlägt und die Spiegelung als notwendig an reale Personen gekoppelt sieht (was Lasch offensichtlich tut). Für den Hacker ist der Computer bzw. der Cyberspace „die Welt", und sie kann in der Tat sein Spiegel sein, den er beständig aufsuchen muß. Allerdings, und dies ist in der Tat eine bedeutende Einschränkung: wenn jemand die Anderen als Spiegel benutzt, ist sein Verhalten immer noch einer Realitätsprüfung (im wahrsten Sinne des Wortes) unterworfen. Dieser kann er sich am Computer, im Cyberspace entziehen. Die Differenz ist höchst bedeutsam."*[1064]

Einschränkend muss hier angemerkt werden, dass die Arbeit mit dem technisch komplexen System Computer schafft für jene, die sich damit auskennen, auch ein Grundmaß an Sicherheit schafft:

> „So unterschiedlich die von den Softwareentwicklern umschifften Wirklichkeiten sind, es haftet ihnen etwas Undefinierbares, Zer-

1063 Söder-Mahlmann, Joachim: Computerfaszination und Gesellschaftsentwicklung. Eine sozialpsychologische Studie, Hannover 1991, S. 194

1064 A.a.O., S. 195 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> fließendes, Explosives, Unbestimmtes an und damit etwas Maschinenfernes. Die Grenzen, die die Maschine diesen Wirklichkeiten gegenüber hat, begrenzen auch Softwareentwickler in ihren Entfaltungsmöglichkeiten. So man die Grenze negiert oder ihr ihren beengenden Charakter nimmt, indem man sie als selbstgewollt bestätigt, ist man davor geschützt, jenseits der Grenze Erstrebenswertes zu vermuten. Die an der Maschine erfahrenen Fragmentierungen müssen nicht als Mangel gesehen werden; man erspart sich den Zweifel, der unbehaglich ist, zermürbend, Unruhe mit sich bringt und der den beruflichen Weg verhindern könnte."[1065]

Wer sich heute extensiv mit und *im* Computer beschäftigt, sucht vielleicht gerade Gemeinschaft – wohl auch Anerkennung – aber nicht notwendig die reine Einseitigkeit. Viel eher vielleicht eine kontrollierbare Sozialität.

> „Die Welt außerhalb der technischen, ganz besonders die, in der man es mit Gefühlen und möglicherweise mit Konflikten zu tun hat, haben (...) die interviewten Softwareentwicklerinnen und -entwickler durchweg (...) seit jeher als problematische Welt erlebt, die sich immer wieder als gefahrvolles Feld erwiesen hat, Enttäuschungen und Verletzungen für sie barg."[1066]

3.5.2 Grundzüge der Medienwirkungs- und Mediensozialisationsforschung

Menschliche Kommunikation nutzt Medien und Träger zur Übermittlung von Botschaften und zur Sicherstellung des Empfangs und Verifizierung der Botschaft. Computergestützte Medien und Kommunikationskanäle bieten jedoch durch ihrer Visualität eine Reihe erheblicher Zusatzmöglichkeiten und -nutzen, die die Teilnehmer an Kommunikation umfänglicher ansprechen als je zuvor. Zudem verschwimmen Kommunikation, Aktion, Interaktion und spielerisches sowie ernstes Handeln als „Tat" und durch eine zunehmende Parallelität erhält „Zeit" eine neue Gewichtung. Zu beachten sind daher auf Seiten der Nutzer ihre kognitiven Fähigkeiten und Bereitschaft zur computerisierten interpersonalen Kommunikation, zum virtualisierten Handeln und zu den technischen und marktwirtschaftlichen Grundbedingungen desselben.

1065 Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt 1993, S. 211

1066 A.a.O., S. 212

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Eine Anzahl unterschiedlicher Erklärungsansätze aus medientheoretischer ebenso wie pädagogischer[1067] und empirischer Sicht versammeln Bevc und Zapf. Sie liefern Informationen zu Struktur und Daten der Videospieleindustrie[1068], erläutern kulturelle Aspekte und diskutieren die Auswirkungen des Videospieles auf den lernenden Menschen und seine gesellschaftliche Sozialisation[1069].

Von Bedeutung sind hingegen nicht zuletzt ihre sozial- und politikwissenschaftliche Blicke auf das Betrachtungsfeld[1070], die sonst mitunter hinter kommunikationswissenschaftlichen oder rezeptionstheoretischen Erwägungen zurückstehen müssen. Auch wird bei ihnen ein seltener religionspädagogischer Zugang versucht, der sich aber leider erst am Schluss des Buches befindet[1071].

Wenige Gelegenheiten werden Spieleentwicklern und -designern eingeräumt, sich selbst und ihre Intentionen darzustellen. Neben der Studie von Piasecki[1072] zu den weltanschaulichen Ansichten von Spieleentwicklern[1073] bietet sich bei Magdans eine Darstellung von Interviews von etwa drei Dutzend Entwicklern, deren Produktionen weltweit vermarktet wurden. Aufgrund der dargebotenen Vielfalt bleiben die Interviews zwar oberflächlich, gleichwohl wird die Vielfalt der verschiedenen Philosophien[1074], Entwicklungskonzepte und bisweilen exzentrischen Denkansätze[1075] sowie Hintergrundkulturen[1076]

1067 Bevc, Tobias / Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden – Computerspiele in unserer Gesellschaft, Konstanz 2009, S. 95 ff.
1068 A.a.O., S. 241 ff.
1069 A.a.O., S. 113 ff.
1070 A.a.O., S. 141 ff.
1071 A.a.O., S. 293
1072 Piasecki, Stefan: Erlösung durch Vernichtung ?! – Religion und Weltanschauung im Videospiel. Eine explorative Studie zu religiösen und weltanschaulichen Ansichten junger Spieleentwickler (Habilitationsschrift), Kassel 2016
1073 Alternativ (allerdings nur zu wenigen erfolgreichen Einzelpersonen, die schwerlich den typischen Spieleentwickler repräsentieren können): Kushner, David: Masters of Doom – How two Guys created an Empire and transformed Popculture, New York 2004 sowie ders.: Jacked – The unauthorized Behind-the-scenes Story of Grand Theft Auto, London 2012
1074 Vgl. den emotionalen Ansatz von David Cage in: Magdans, Frank: Game Generations – Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden, Marburg 2008, S. 68
1075 Richard Garriott, a.a.O., S. 97
1076 Keiji Inafune beklagt, dass Spieleentwickler in Japan nicht sehr angesehen seien, ebd., S. 112 und Hiroshi Matsuyama ging nach der Uni erst „in die Welt" und arbeitete in einer Betonfirma, ebd., S. 132 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

deutlich, die Spieleentwicklungen beeinflussen können. Dennoch sind ihre Angaben von Bedeutung, denn es wird erkennbar, dass – nicht grundsätzlich überraschend – Entwickler eben *auch* Spieler waren und sind und gerade aus diesem Status heraus erst das Interesse daran entwickelten, selber Spiele zu gestalten. Entwickler sind daher Ergebnis wie auch Antreiber von Mediensozialisation.

Die Frage nach Bedingungen und Konstanten von Mediensozialisation betrifft Spieleentwickler also nicht nur hinsichtlich ihrer eigenen Rolle als *Inhaltelieferanten* für die Sozialisation anderer, sondern wie gezeigt auch vor dem Hintergrund, dass sie, so wird auch eine der Vermutungen in der Untersuchung lauten, einerseits selbst noch jung sind, andererseits mit Medien sozialisiert wurden und möglicherweise überdurchschnittlich viel Zeit mit Videospielen verbracht haben. Verbindet man diese Teilaspekte, muss davon ausgegangen werden, dass ein großer Teil der heute rezipierten Literatur zur Mediensozialisation auch Spieleentwickler als Zielgruppe dann betrifft, wenn sie einer vergleichbaren Alterskohorte entstammen und quasi als überdurchschnittlich von und durch Medien sozialisierte Menschen nun ihrerseits auf Basis dieser Prägung Medien erstellen und entwickeln, die abermals andere Menschen prägen. Die Berücksichtigung von Darstellungs- und Vermittlungsformen von Medien sowie rezeptionspsychologische Aufnahmereaktionen durch *Mediennutzer* sind daher auch bezogen auf *Medienschaffende* sinnvoll.

Zunächst: Medien bleiben nie ohne Einfluss auf ihre Rezipienten. Die Auseinandersetzung mit der Darstellung von Personen, Umständen, Gegenständen u.s.w. führt Zuschauer zu neuen Erkenntnissen und zur Adaption bisheriger Überzeugungen.[1077] Durch ihre Wirkung auf bestehende Erkenntnisstrukturen wirken sie stets wissensvermittelnd, auch wenn sie nicht explizit einem pädagogischen Auftrag folgen.

Berthold Otto hat schon 1916 und damit in der Frühzeit des Films auf dessen positive Wirkung für den Schulunterricht hingewiesen, während andere sich damals wie heute besorgt über das zu dieser Zeit noch neue Medium zeigten (siehe die Diskussion um „Schund"-Unterhaltung weiter unten). Otto führte an, dass erst durch Filme der Wellenschlag auch Menschen vermittelt werden

1077 Zum Erkenntnisgewinn und zur emotionalen Beteiligung und bspw. den Studen der Medienaneignung nach Krotz siehe Kap. 3.4.1

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

könne, die nie zuvor das Meer gesehen hätten.[1078] Dieses Beispiel ist treffend, denn die Wahl des *Wellensujets* verweist auf eine Besonderheit: Wellen, ihre Bewegung und auch ihre Macht wären durch ein Bild alleine nicht darzustellen. Gerade hier wird die Bedeutung des *bewegten Bildes* deutlich. Es ging und geht beim Film daher also vor allem um die Vermittlung von *Erfahrungen*, die – zunächst zweidimensional – dem bisherigen individuellen Wissensschatz hinzugefügt werden können. Was hier jedoch fehlt, sind haptische Erfahrungen. In Wellen zu *waten* kann auch durch Bewegtbilder allein kaum vermittelt werden, ihre Kraft ebenso wenig wie die anmutige Stimmung, die ein Wellengang verbreiten kann.

Bedeutend ist es, möglichst neutral die Potenziale von Medien zu bewerten, die das Individuum in seiner permanenten Realitätsaneignung, -verarbeitung, -bewältigung und -veränderung beeinflussen und neben Familie, gewandelten Lebensformen, veränderten und *neuen* Sozialisationsinstanzen und nicht zuletzt den Auswirkungen der Globalisierung den Lebensalltag prägen.[1079] Dies vor allem auch deshalb, weil die Medienpädagogik als wissenschaftlicher Fachbereich ihrerseits nach Ansicht von Wijnen immer wieder zwischen optimistischen und pessimistischen Wirkungsannahmen schwanke.[1080] Sie führt hierfür die Kritik Glogauers an der TV-Serie „Die Simpsons" an, welcher deren gesellschaftskritische Ironie nicht ausreichend würdige, und als Gegenbeispiel die überhöhten Erwartungen an die Bildungswirkung von Medien.[1081] Dies ist aus Sicht der *Game Studies* zu kontrastieren mit einer besonderen Form der Technikgläubigkeit, die schnell zu kritikloser Faszination gegenüber technischen Möglichkeiten führt, aber wichtige Fragen nach Auswirkungen sowohl von Gewalt und Suchtgefahren wie auch dem Umgang mit privaten Daten ausspart (siehe **Kap. 3.5.2.3**). Autoren wie Drachen und McGonigal kann vorgeworfen werden, dass sie aus ihrer Sicht Fragen medial induzierter

1078 Sander, Uwe / von Gross, Friederike / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008, S. 18

1079 Geulen, Dieter / Veith, Hermann: Sozialisationstheorie interdisziplinär. Aktuelle Perspektiven, Stuttgart 2004, S. 18

1080 Wijnen, Christine W.: Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung. Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 49

1081 A.a.O., S. 50 & S. 51

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Sozialisation in der Virtualität (zu) sehr positiv beleuchten, ohne ausreichend kritische Rückbezüge zur Realwelt vorzunehmen.

Süss et al. erkennen in einem allgemeinen Kulturpessimismus den Hintergrund für eine selektive Wahrnehmung empirischer Grundlagen in der Medienwirkungs- und Rezeptionsforschung[1082] und veranlassen Wijnen festzustellen, dass *„empirische Ergebnisse (...) nur selektiv Berücksichtigung [finden] und (...) einseitig nur im Hinblick auf die Untermauerung der eigenen Position interpretiert"* werden und warnt folglich vor solchen „verkürzten und undifferenzierten" Sichtweisen.[1083]

Der Grund hierfür könnte darin liegen, dass vielfach die Betrachter sich aus dem ihnen eigenen wissenschaftlichen Feld und hinsichtlich dessen bisherigen Traditionen neuartig erscheinenden Phänomenen nähern. Autoren der *Game Studies* mögen einen identischen Sachverhalt anders bewerten als Religionspädagogen oder Soziologen. Was Medien *können sollen* und was sie nicht *können dürften* prägt nicht nur die Heransgehensweise, sondern letztlich möglicherweise auch das Urteil.

Wie stellen sich nun Medienanbieter zu religiösen Inhalten? Biesinger hat 2004 eine Untersuchung vorgelegt, welche die Entwicklung des Kinderfernsehens über mehrere Jahrzehnte nachzeichnet[1084] und sowohl kindliche Lebenswelten[1085] wie auch Bewusstsein und Intentionen von Programmmachern[1086] berücksichtigt, die letztlich den inhaltlichen Boden für die kindlichen Identifikationsprozesse bereiten[1087]. Glaube als Kommunikationsgeschehen[1088] entfaltet sich danach in Lernorten religiöser Sozialisation[1089] und hier stellt das Kinderfernsehen einen wichtigen Bezugsfaktor für Kinder (und Eltern) dar.

1082 Süss, Daniel / Lampert, Claudia / Wijnen, Christine W.: Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung, Wiesbaden 2010, S. 34 ff.

1083 Wijnen, Christine W.: Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung. Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 51, (Umstellung des Zitates: SP)

1084 Biesinger, David: Muss Kinderfernsehen gottlos sein? Bedeutung, Chancen und Grenzen des Kinderfernsehens in Deutschland für die religiöse Sozialisation, Münster 2004, S. 41 ff.

1085 A.a.O., S. 85 ff.

1086 A.a.O., S. 105 ff.

1087 A.a.O., S. 95 ff.

1088 A.a.O., S. 274 ff.

1089 A.a.O., S. 313 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Im Ergebnis wird eine weitgehend religionslose mediale Umgebung konstatiert, die dringend einer religiösen „Aufladung" bedürfe.

Tulodziecki verweist grundsätzlich auf die prägende Rolle der Kirchen und das frühe Primat „kunsterzieherischer Überlegungen" im medienpädagogischen Denken seit dem Ende des 19. Jh.:

> „Für die Entwicklung medienpädagogischen Denkens werden in der Regel kunsterzieherische Überlegungen zum Ende des 19. und zum Beginn des 20. Jahrhunderts als bedeutsam angesehen. Bei diesen Überlegungen ging es zunächst darum, die so genannte „Schundliteratur" von Kindern und Jugendlichen fern zu halten und sie stattdessen an „echte Dichterwerke" heranzuführen. (...) Bewahrung vor Schädlichem und Pflege des Wertvollen sind somit frühe und bis heute wichtige Leitideen für die Medienpädagogik."[1090]

Diese historische „Angst vor Schund"[1091], die nicht zuletzt die Sicht von Theologie und Kirchen auf Medien und heute die Computernutzung negativ prägen[1092], ist mittlerweile einer aktuellen kritisch-optimistischen Position gewichen.[1093] Lesen gilt, da Voraussetzung so gut wie aller weiteren gelingenden Bildungsprozesse, grundsätzlich als positiv und erfährt alle Unterstützung, während das Fernsehen zwar genutzt wird, aber ohne positive sozialisierende Beachtung verbleibe.

> „Es gibt in den Familien im Grunde kein Konzept, Fernsehen mit Kompetenzförderung zu verbinden. Auch Studien, die sich auf die 1990er Jahre beziehen, zeigen diesen defensiven Umgang mit dem Bildmedium: Natürlich ist es im Alltag der Familien präsent, aber pädagogisch ist der Umgang mit ihm kaum ausdifferenziert. Man setzt vor allem auf Einschränkung. (...) Andererseits kann im fortgeschrittenen Medienzeitalter dieses Konzept vom Lesen als „Schlüssel" für den „auf später" verschobenen verständigen Mediengebrauch nicht länger sinnvoll sein, zumal in den Computermedien längst verschiedene Rezeptionsmodalitäten (auch das Lesen von Schrift) und ver-

1090 Tulodziecki, Gerhard: Mögliche Felder der Zusammenarbeit zwischen Medienpädagogik und Religionspädagogik aus medienpädagogischer Sicht, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 28 f.

1091 Vollbrecht, Ralf: Einführung in die Medienpädagogik, Weinheim und Basel 2001, S. 36 ff.

1092 Dinter, Astrid: Jugendliche am Computer. Eine qualitative Feldstudie, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 135 f.

1093 Süss, Daniel / Lampert, Claudia / Wijnen, Christine W.: Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung, Wiesbaden 2010, S. 37 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> schiedenste Kommunikationsmöglichkeiten zusammenkommen, der Medienverbund permanent mit Querbeziehungen arbeitet und immer deutlicher wird, dass die Lesekompetenz als Teil einer umfassenden Medienkompetenz zu betrachten ist."[1094]

Trotzdem gilt nach wie vor: Ob progressive oder konservative medienpädagogische Positionen vertreten werden, es ging doch allzu lange stets um „*die Auswahl der Lesegegenstände durch die Erwachsenen*"[1095], bis die emanzipatorischen Funktionen der Kommunikations- und Interaktionsmedien (bzw. der bloße Wissens- und Informationsvorsprung jüngerer gegenüber älteren schon mit dem Aufkommen der Heimcomputer) dies schlichtweg nicht mehr zuließen. Erfahrungen, wie (jugendliche oder erwachsene) Mediennutzer sie selbst machen und diese im Austausch (und Konflikt) mit der Umwelt in Familie, *Peer*, Schule etc. geschärft und sozialverträglich interpretiert und inkorporiert werden, stellen im Rahmen der Sozialisation einen wechselseitigen Prozess der Auseinandersetzung des Individuums mit der Gesellschaft dar[1096]; in diesem werden soziale Bezüge angeeignet und erschaffen, wobei die Abhängigkeiten und die Zahl sowie Funktion von Personen innerhalb dieser Bezüge mit fortlaufendem Lebensalter variieren. Bezugnehmend auf Bronfenbrenner stellen Baacke und Kübler (trotz aller Kritik) fest[1097]:

> „Bronfenbrenner ist es gelungen, den Zusammenhang gesellschaftsstruktureller Größen system-ökologisch zu reformulieren und damit – seinem sozialpolitischen Handlungsinteresse folgend – die Verbindung von eher soziologisch verfaßten Einflußgrößen (Institutionen wie Schule, Massenmedien etc.), sozial bezogenen Interaktionen und psychischen Repräsentanzen zu verbinden. Es macht darauf aufmerksam, daß die tektonisch strukturierte Umwelt wie alle sozialen Beziehungen in sozialen Feldern von Regulierungen und Normen „durchtränkt" sind, die keineswegs nur in ihnen entstehen. Dies

1094 Hurrelmann, Bettina / Becker, Susanne / Nickel-Bacon, Irmgard: Lesekindheiten. Familien und Lesesozialisation im historischen Wandel, Weinheim und München 2006, S. 410

1095 a.a.O., S. 340

1096 Wijnen, Christine W.: Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung. Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 56

1097 vgl. die Ausführung zu Sozialökologie und Kommunikationsforschung: Baacke, Dieter / Kübler, Hans-Dieter: Qualitative Medienforschung. Konzepte und Erprobungen, Tübingen 1989, S. 94 ff. und insb. S. 103 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> gilt insbesondere auch für die neuen technologischen Kalküle der Informations- und Kommunikationstechniken, die zwar Partizipation anbieten, aber jedenfalls nicht partizipatorisch erarbeitet sind." [1098]

Innerhalb und zwischen den familiären und außerhäuslichen Lebenswelten bewegt sich das heranwachsende Individuum. Die realen „Sozialisationsagenturen"[1099]waren in der Vergangenheit umso wirkmächtiger, als das Individuum zu diesen meistens direkt „in Sichtweite" war und die Fähigkeit, Abstand zu nehmen, reziprok mit der materiellen und kulturellen Befähigung zur Eigenständigkeit korrelierte.

Die herkömmlichen Sozialisationsfaktoren können ihre Orientierungskraft der Vergangenheit jedoch nicht mehr weiter in gewohnter Intensität ausspielen. Dies liegt aber weniger daran, dass Familien als primäre Sozialisationsinstanzen durch Medien (namentlich das Fernsehen) zerstört würden[1100], sondern eher an einem sich verdichtenden und wechselseitig bedingenden und verstärkenden Netz von medialen Vorbildern und Phantasieszenarios, die wenig mit den tatsächlichen sozialen Realitäten gemein haben (dies gilt ebenso für das sich Einfinden in fantastische Rollenvorbilder[1101] wie auch die subjektive Wahrnehmung von „Talkshow-Realität"[1102]). Castingshows, Talkshows und Endlosserien fesseln besonders jugendliche Zuschauer. Warum sie sich diesen oft betont steril wirkenden Kunstwelten hingegeben und am Alltagsleben anderer (fiktiver) Menschen teilnehmen, die doch so sehr ihnen selbst entsprechen,

1098 a.a.O., S. 104

1099 hierzu auch: Bauer, Ullrich / Bittlingmayer, Uwe H. / Scherr, Albert (Hrsg.): Handbuch Bildungs- und Erziehungssoziologie, Wiesbaden 2012, S. 961 ff. oder S. 988 f.

1100 „Anfangs wurde die Sondierung eher unter negativen Vorzeichen geführt, also mit der Suche nach Beeinträchtigungen und Schädigungen für die herkömmliche Sozialisation. Legendär etwa waren kurante Klagen über die Zerstörung der Familie durch das Fernsehen, wodurch eine essentielle Sozialisationsinstanz nicht mehr ihre sozial integrierenden und Wert setzenden Funktionen ausüben könne. Auch die Behinderung schulischen Lernens durch zu extensives Fernsehen wurde und wird vielfach beklagt." Kübler, Hans-Dieter: Medienwirkungen versus Mediensozialisation, in: Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010, S. 20

1101 Wenger, Christian: „Ich bin ein Trekkie" – Identitätsstiftung und Vergemeinschaftung in Fangemeinden am Beispiel der „Star-Trek"-Fans, in: Winter, Carsten / Thomas, Tanja / Hepp, Andreas (Hrsg.): Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur, Köln 2003, S. 347 ff.

1102 Meer, Dorothee: „wie die da gerade stand" oder: Normalisierung und Positionierung in und im Anschluss an Talkshows: Zur Funktion medialer Formen der Subjektivierung und Identitätsbildung, in: A.a.O., S. 244 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

thematisieren Göttlich, Krotz und Paus-Haase. Ausgehend von den Inszenierungs- und Produktionsstrategien[1103] über Nutzungsprofile[1104] und Nutzungsformen[1105] sowie die Rezeptionsarten[1106] werden jugendliche Verstehens- und Erwartungswelten beleuchtet, die sich letztlich in Form von Forenaktivitäten und dortigen Kommentaren auch in das Internet ausbreiten[1107].

Hinzu tritt, begründet in der voranschreitenden Globalisierung, die Harmonisierung der wirtschaftlichen wie auch der kulturellen Welt. Einmal erlernte gesellschaftskompatible Alltagskenntnisse und -praktiken mögen im Verlauf des Erwerbslebens ihre Gültigkeit verlieren, wenn sie nicht schon aufgrund hoher Arbeitsmobilität der Eltern bei Kindern und Jugendlichen von vornherein wenig ausgeprägt blieben. Hinzu kommt eine zunehmend heterogene Gesellschaft, die in vielfacher Hinsicht „multi-kulturell" ist. Diese Zustandsbeschreibung umschließt allochthone wie autochthone Bürger. Auch Menschen, die immer in einer Stadt gelebt haben, müssen die dort ehedem vorherrschende religiöse oder gesellschaftliche Kultur nicht teilen. Kulturelle und auch religiöse Neuorientierungen sind möglich und auch gegenüber dem sozialen Umfeld vertretbar geworden.

Aus der Perspektive der Pädagogik sind besonders die Befindlichkeiten möglicher „Bildungsverlierer" wichtig, wenn die Medienberieselung[1108] im Verhältnis etwa zur Familie eine tragende Rolle als „Sozialisierungsagent" [1109] einnimmt und mediengeförderte Identitätsbildung und Sozialisierung[1110] bspw. den Rückzug eines Kindes in mediendominierte Welten und Machtphantasien befördern.[1111]

Diese Abnahme der prägenden Kraft herkömmlicher Sozialisationsfaktoren schafft Raum für neue Einflüsse und Versuche (oft missglückender) Initiation. Maier nennt als Beispiele für risikoreiches Freizeitverhalten von Jugendlichen bspw. S-Bahn-surfen; einerseits hätten Jugendliche alle Möglichkeiten, kenn-

1103 Göttlich, Udo / Krotz, Friedrich / Paus-Haase, Ingrid: Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen, Opladen 2001, S. 31 ff.
1104 A.a.O., S. 53 ff.
1105 A.a.O., S. 159 ff.
1106 A.a.O., S. 139 ff.
1107 A.a.O., S. 265 ff.
1108 Paus-Hasebrink, Ingrid / Bichler, Michelle: Mediensozialisationsforschung – Theoretische Fundierung und Fallbeispiel sozial benachteiligte Kinder, Innsbruck 2008, S. 101 ff.
1109 A.a.O., S. 181 ff.
1110 A.a.O., S. 127 ff.
1111 A.a.O., S. 246 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ten in einer „unreifen Gesellschaft" andererseits aber keine Grenzen mehr, die zu beachten wären.[1112]

Individuen können heute eigenständig zwischen verschiedenen Weltentwürfen auswählen, sie anonym (Internet) ausprobieren und sie sogar wechseln[1113] und gemäß der eigenen Wünsche ihre Umwelt gestalten:

> „In der sozialwissenschaftlichen Kinder- und Jugendforschung herrscht heute weitgehend Einigkeit darüber, dass Identität nicht als Wesenheit, sondern als evaluativer Prozess zu betrachten ist. Sie konstituiert sich, indem sie sich Möglichkeiten kreiert und diese ergreift, auf Ressourcen zurückgreift und diese integriert, interpretiert und bewertet."[1114]

Die sinn- und identitätsstiftenden Funktionen und die Generierung von Sozialkapital (siehe auch **Kap. 5.2.2** unten) werden nicht mehr allein durch tradierte, sondern zunehmend mediale Sozialisationsfaktoren bereitgestellt. Am Beispiel der großen Akzeptanz und Relevanz von Castingshows urteilt Niesyto:

> „Überzogene Erwartungen und Projektionen entstehen dabei nicht zufällig, sondern sind Ausdruck eines komplexen Sozialisationsprozesses im Wechselspiel von eigenen Phantasien und Wunschträumen und medialen Inszenierungen. Casting-Shows können zwar als „Möglichkeitsräume für Identifikationen" bezeichnet werden, sie jedoch auf diese Funktion zu reduzieren, scheint mir nur einen Teil dieses Medienphänomens zu analysieren."[1115]

Warum ist das für den Kontext dieser Ausführungen bedeutsam?
Zunächst treten Medienfiguren als Instanzen der realweltlich erfahrenen Sozialisation auf und geben durchaus auch Auskunft über die Selbstidentifikation Zuschauender mit bestimmten Gruppenzugehörigkeiten.[1116] Dies aller-

1112 Maier, Peter: Initiation. Erwachsenwerden in einer unreifen Gesellschaft. Band 1, Münster 2011, S. 103 ff.

1113 Wijnen, Christine W.: Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung. Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 52

1114 Schorb, Bernd: Identität und Medien, in: Tillmann, Angela / Fleischer, Sandra / Hugger, Kai-Uwe (Hsrg.): Handbuch Kinder und Medien, Wiesbaden 2014, S. 171

1115 Niesyto, Horst: Kritische Anmerkungen zu Theorien der Mediennutzung und -sozialisation, in: Hoffmann, Dagmar / Mikos, Lothar (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Modelle und Ansätze in der Diskussion, Wiesbaden 2010, S. 54

1116 vgl. Schramm, Holger / Hartmann, Tilo: Identität durch Mediennutzung? Die Rolle von parasozialen Interaktionen und Beziehungen mit Medienfiguren, in: A.a.O.,

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

dings nicht nur, wie oft besorgt festgestellt, als direkte Vorbilder (wenn bspw. ein Mädchen selbst Model werden oder ein Junge stark wie Superman sein möchte – siehe **Kap. 6.1**), sondern durchaus als differenziert wahrgenommene Hilfen zur Alltagsbewältigung[1117]. Wijnen etwa bemerkt, dass Kinder und Jugendliche beim Sehen von Castinshows nicht nur auf die Models oder den Glamour achten, sondern sehr wohl auch aus dem Umgang der Protagonisten mit Kritik an ihnen wertvolle Anregungen für ihren eigenen Alltag entnehmen:

> „In ihrer Aneignung von Model-Castingshows stellen die befragten Jugendlichen auch Bezüge zu ihrem Alltag her. Manche Jungen und Mädchen sprechen direkt davon, sich aus Model-Castingshows Anregungen für den Umgang mit den Herausforderungen ihres Alltags mitzunehmen, andere sind davon überzeugt, dass „andere Jugendliche" etwas lernen würden, aber viele der Heranwachsenden lernen auch unbewusst dadurch, dass sie sich in bestimmten Werten bestätigt oder diese in Frage gestellt fühlen. Besonders formal niedriger gebildete Jugendliche sind davon überzeugt, dass man aus Model-Castingshows vieles für „das richtige Leben lernen" kann. In dieser Hinsicht wird vor allem die Funktion der Jury, als Institution, die den richtigen Weg weist, hervorgehoben."[1118]

Gleichzeitig dienen Medien als Gesprächsstoff und erlauben eine Abgrenzung von und gegenüber anderen Gleichaltrigen durch eine aktive oder passive Wahrnehmung von Distanz.[1119] Die früher oft politisierten Subkulturen (Punks, Skins, Popper, Teds) finden ihren Hintergrund heute vielfach innerhalb gemeinsam geteilter oder abgelehnter Medienwelten (und Technologien).[1120]

S. 201 ff. sowie konkret 216 f.

1117 Bachmair, Ben: Mediensozialisation. Entwicklung von Subjektivität, in: A.a.O., S. 87 f.

1118 Wijnen, Christine W. unter Mitarbeit von Julia Fraunberger: Projektbericht: Model-Castingshows im Alltag von Jugendlichen, Salzburg 2011, S. 63 ff.; Online: http://www.imb-salzburg.at/fileadmin/bilder-inhalt/Media_Research/Abschlussbericht_Castingshows_final_jan2011.pdf, 19.5.2014

1119 Pirner, Manfred L.: Grundzüge einer medienwelt-orientierten Religionsdidaktik, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005, S. 3-6, hier S. 4 f.

1120 Wijnen, Christine W.: Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung. Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Dieser Befund ist in seiner Tragweite gar nicht stark genug zu betonen, denn die Wechselwirkung verweist sowohl auf die Beeinflussung der Sozialisation durch Mediennutzung wie auch den umgekehrten Weg, die Medienwahl aufgrund von Sozialisationserfahrungen:

> „Die Rezeption von Medien (...) ist in die sozialen und psychischen Interaktionen eingebunden, in denen Menschen leben, und diese erweisen sich als umso dichter und einflussreicher, je intensiver die Medienrezeption in den Alltag integriert ist, ja diesen oftmals weitgehend bestimmen, je stärker – wie heute formuliert wird – Alltag und Lebensweise medialisiert sind und je häufiger und selbstverständlicher Medien im Verbund, gewissermaßen als konvergentes und konsentiertes Kontinuum sozialen Lebens, genutzt werden."[1121]

Wijnen führt (unter Bezug auf Schorb) zur Verbindung von Medienwirkung und Sozialisation aus, dass Medien wesentlich drei Faktoren für moderne Sozialisationsprozesse bereitstellten. Sie dienten als:

- Faktoren der Sozialisation
- Instrumente in Sozialisationsprozessen
- Mittler der Sozialisation.[1122]

Medienaneignungsprozesse und vor allem Mediendiskurse seien so als soziales, gesellschaftliches Handeln zu verstehen, welches von strukturellen Bedingungen und Zusammenhängen nicht getrennt werden könne.[1123] Medieninhalte und -figuren erhielten einen „subjektiven Sinn".[1124] Auch religiöse Riten sind nicht zuletzt gesellschaftlich tradierte und geteilte Riten, wenn zumindest auch im Rahmen einer Konfession (**Kap. 6.1** oder **6.5**) – sie haben daher einen sozialen Sinn und spiegeln sich im medialen Bild der Gesellschaft, wie sie von diesem auch beeinflusst werden.

(Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 54

1121 Kübler, Hans-Dieter: Medienwirkungen versus Mediensozialisation, in: Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010, S. 19

1122 Wijnen, Christine W.: Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung. Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 54

1123 A.a.O., S. 55

1124 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Aus einem biographischen Ansatz heraus formuliert Hartung:

> „Dabei darf nicht außer Acht gelassen werden, dass Biografien selbst eine medienkonstitutive Bedeutung innehaben. Medienhandeln ist wesentlich biografisch geprägt und entsprechend nur in seinem Verhältnis zu biografischen Erfahrungen, den damit inkorporierten Wissensbeständen, Handlungsmustern und Präferenzen zu verstehen. Hier gilt es, das spannungsvolle Wechselverhältnis der biografischen Formung des Medienhandelns und der mediensozialisatorischen und medienbildungsspezifischen Konstitution von Biografie in den Blick zu nehmen."[1125]

Die individuelle Auseinandersetzung mit der vielschichtigen und immer weniger planbaren oder eindeutig einzuschätzenden Umwelt *bedarf* geradezu der Medien als (orientierender) Sozialisationsinstanzen zur Begleitung des Rückzugs bei Krisen in „Medienfankulturen" oder zur Abgrenzung von realen Spannungen durch die Flucht in virtuelle Schutzwelten[1126], nicht zuletzt weil diese gesellschaftliche, politische, wirtschaftliche, soziale (und auch kulturelle) Machtverhältnisse nicht nur abbilden und über diese informieren, sondern weil sie sie letztlich auch in ihrer Komplexität erläutern können wie keine andere – Neuigkeiten werden in Echtzeit vermittelt.[1127]

Dass Baecker bereits vom Übergang in eine neue Gesellschaftsform durch den Computer und von der Konstitution der „nächsten Gesellschaft"[1128] spricht ist vor diesem Hintergrund nur mehr wenig erstaunlich. Gräb geht nicht ganz so weit, doch auch er konstatiert, dass „alle lebensweltlichen Verständigungsprozesse an Medienkommunikation" anschlössen oder sogar durch sie ersetzt würden.[1129] Dies gilt für immer mehr gesellschaftliche Diskurse, die teilweise

1125 Hartung, Anja: Biographischer Ansatz, in: Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010, S. 103

1126 Süss, Daniel / Lampert, Claudia / Wijnen, Christine W.: Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung, Wiesbaden 2010, S. 49

1127 Wijnen, Christine W.: Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung. Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 56

1128 Vgl. Meyer, Torsten / Schwalbe, Christina / Appelt, Ralf / Tan, Wey-Han: Medien & Bildung, Wiesbaden 2011, S. 13 f.

1129 Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd / Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 19

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

erst durch Massenmedien eine breitere Wirkung und Rezeption erfahren. Mit dem Blick auf Jugendliche, die von Sozialisationsprozessen besonders betroffen sind, kann mittlerweile angesichts der Normalität ihres Umgangs mit Medien von einer fortgeschrittenen Selbstbestimmtheit und einem selbstbewussten Umgang mit Medien ausgegangen werden. Dies schließt die *Wahrnehmung von* und den *Schutz vor Gefahren* wie Mobbing, Schadsoftware etc. ein:

> *„Um sich vor den Gefahren im Internet zu schützen, wenden die Jugendlichen unterschiedliche Strategien an. Wenig von sich selbst preisgeben ist die meistgewählte Option der Mädchen. Die Jungen, die den Gefahrenschwerpunkt vor allem in der Technik sehen, schützen sich (...) durch die Installation von Virenprogrammen. Darüber hinaus schützen sich die Jugendlichen, indem sie (...) beim Surfen „den Kopf nicht ausschalten", keinen Kontakt zu Fremden aufnehmen oder die AGBs der Anbieter genau studieren. Cybermobbing (...) wird auch von den Jugendlichen selbst als Gefahr des Internets wahrgenommen (...)."*[1130]

Parallelen zum selbstbewussten Umgang mit Verhütungsmitteln zur Familienplanung bieten sich an, wenn Online-Kommunikation immer umsichtiger geplant und Internetphänomene mit der gebotenen Vorsicht gehandhabt werden. In beiden Fällen werden Jugendliche mit sehr ernsten Themen des Lebens konfrontiert und sehen sich aufgerufen, diese souverän zu handhaben.

Mediennutzer sind keineswegs Medien und ihren vermittelten Inhalten ausgeliefert, vielmehr handelt es sich bei ihnen um „aktiv realitätsverarbeitende Subjekte", die Medieninhalte sowohl als „Spiegel" zur Selbstvergewisserung wie auch als „Spielmaterial" für ihren individuellen Identitätsbaukasten nutzen:

> „Individualisierung bedeutet (...) vor allem „Selbstentfaltung" und „Selbstvergewisserung". (...) Jugendkulturelle Stile und Geschmackskulturen sind Ausdruck für Entwicklungsmöglichkeiten der eigenen Identität.(...) Das Spiel, „sich vom anderen abzusetzen und zu unterscheiden", ist nicht nur ein Thema der Modernisierung, sondern auch ein Entwicklungsthema der Pubertät. (...) Die Medien vermitteln Anstöße für menschliches Handeln, ermöglichen Als-ob-Situationen, sind Schlüssel zu Entwicklungs- und Alltagsthemen der Jugendlichen. (...) Medienerfahrungen in einer „Erlebnis-Gesellschaft" haben mit Spiegelung bzw. Spiegel-Identität (looking-glass-self) zu tun (...)."[1131]

1130 Feierabend, Sabine / Rathgeb, Thomas: Medienumgang Jugendlicher in Deutschland. Ergebnisse der JIM-Studie 2010, in: Media Perspektiven 06-2011, S. 309; Online: http://www.media-perspektiven.de/6347.html, 19.5.2014

1131 Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard: Medien in Familie und Peer-group. Vom Nutzen der Medien für 13- und 14jährige, München 1997, S. 318 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Entsprechend unterschiedlich sind auch die Auswirkungen von Mediengebrauch: sowohl die subjektive Reflexionsfähigkeit als auch die soziale Einbettung bestimmen mit darüber, ob Medieninhalte den Rezipienten etwas zu tun auffordern und von etwas abhalten, ob Angst, Hoffnung oder Gleichgültigkeit verspürt wird. Kunczik teilt sogar die Einschätzung von Grimm, nach der violente Gewaltdarstellungen unter Umständen letztlich sogar zu Antiviolenz führen, da in den meisten Fällen Rezipienten Gewalt aus der Opferperspektive verfolgen und „erleben".[1132] Pirner vermutet wie Kunczik[1133], dass letztlich noch immer reale soziale Bindungen ein Schutzfaktor vor negativen Auswirkungen sind und für wichtiger erachtet werden als solche zu Medienfiguren.[1134] Gleichwohl muss berücksichtigt werden, dass soziale Bindungen heute nicht nur medial / virtuell möglich sind, sondern vielfach nur dann überhaupt gelebt werden können, hinsichtlich der individuellen Performanz in einer auf größtmögliche Mobilität angewiesenen globalisierten Gesellschaft. Die nach wie vor bestehende Bedeutung des „sozialen Nahraums", von dem Pirner in Bezug auf Familie und peer group spricht[1135], wird gestützt von Befunden der KIM- und JIM-Studien: Das Spielen draußen mit echten Freunden an der frischen Luft wird durch Medien ergänzt, nicht jedoch ersetzt.[1136]

Die Feststellung, dass Mediennutzung und Inhaltsinterpretation ein „interaktiver, konstruktiver und sozialer Prozess" seien[1137] weist die ältere Vermutung der linear verlaufenden Medienwirkung zurück[1138]; ausgewählt und interpre-

1132 Kunczik, Michael: Befunde der Wirkungsforschung und deren Relevanz für die altersbezogene Kennzeichnung von Video- und Computerspielen. Expertise im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das Projekt „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele", Hamburg 2007, S. 11 f.

1133 A.a.O., S. 14

1134 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 62

1135 A.a.O., S. 68

1136 Wijnen, Christine W.: Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung. Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 56

1137 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 68

1138 Zu linear-analogen Wirkungsverständnissen im Überblick und ihrer Diskussion siehe: Sander, Uwe / von Gross, Friederike / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Me-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

tiert wird von den Rezipienten vielmehr, was individuell anschlussfähig ist und Verbindung zu den *Peer*-Kulturen schafft bzw. stärkt.

> „Gültigkeit wird Botschaften und Bildern nur für den Passungszusammenhang der Gegenwart zugeschrieben, denn die meisten Rezipierenden nehmen für sich an, dass ihre Valenzen und Prioritäten morgen schon ganz anders aussehen können. Angenommen werden kann dabei, dass Medien mit ihrem fluiden Charakter diesen aufgrund der Fluidität der Ansprüche der Moderne notwendig zu vollziehenden Prozess der punktuellen Anverwandlung ermöglichen und unterstützen."[1139]

Damit ist gemeint, dass Filme eben nicht einfach inhaltlich stimmige und übernahmefähige Symbolwelten bereitstellen, sondern es sich stets neue Aneignungs- und Rezeptionsprozesse ergeben, in denen die gesehenen Inhalte immer wieder ganz subjektiv gemäß der individuellen Präferenzen der Zuschauer ausgewertet und rezipiert werden.[1140]

Mit Pirner mag man beklagen, dass die Schwierigkeit, den Einfluss einzelner Medien und Inhalte im Gefüge der Sozialisationseinflüsse feststellen zu können, nur allgemeine Tendenzanzeigen zulässt, nicht aber allgemeine Aussagen über den Einfluss von Medien gestattet.[1141]

Studien hinsichtlich etwa von Realitätswahrnehmungen und ihrer mögliche Verzerrung durch medial perpetuierte Klischees konnten die tatsächlichen Sozialisationswirkungen von Medien nicht vollends stützen.[1142] Nur folgerichtig ist es jedoch, bei diesen Klagen nicht zu verharren, sondern aktiv die verschiedenen Facetten der Fragestellung auszuloten und die Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Wirkungen einzelner Medien zu vermerken, die Küb-

---

dienpädagogik, Wiesbaden 2008, S. 316 ff.

1139 Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg: Popularreligion – Selbstauslegung im Prozess visueller Kommunikation. Zusammenfassung und Diskussion der Ergebnisse, in: Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 293

1140 A.a.O., S. 288

1141 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 68

1142 Kübler, Hans-Dieter: Medienwirkungen versus Mediensozialisation, in: Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010, S. 21

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ler auch als „Sozialisationsagenturen" bezeichnet[1143] und von denen mittlerweile vermutet wird, dass sie Erlebnis- und Erfahrungsangebote anbieten, die Nutzern nicht zuletzt auch eine Selbstsozialisation durch Medien gestatten[1144] (hierzu und zu anderen Mediennutzungstheorien wie dem „uses-and-gratification-Approach" siehe auch **Kap 3.4.1**).

Wie Pirner beklagt auch Kübler das Fehlen einer Mediensozialisationstheorie[1145] (u.a. zu Pirners Ansatz siehe **Kap. 6.1**) – konkret kritisiert er sogar die Missachtung der Sozialisierungspotenziale von Medien durch die hergebrachten Sozialisierungstheorien. Wichtige Kategorien sowohl intentionaler wie auch nicht-intentionaler Sozialisation blieben so ohne ausreichende Berücksichtigung. Dies sei besonders schmerzlich, da einerseits die Bedeutung von Medien für Prozesse der Identitäts- und Sozialitätsentwicklung und andererseits die große Vielfalt an Medienrezeptionsstudien nicht zur Kenntnis gelangten und so *„prekäre Defizite zwischen diesen Disziplinen zu diagnostizieren sind, die von der Öffentlichkeit wiederholt heftig beklagt und deshalb von populärwissenschaftlichen Protagonisten oft eilends mit fragwürdigen Behauptungen ausgefüllt werden."*[1146]

Gerade Medienwelten in ihrer komplexen Gesamtheit prägen den Menschen so stark, dass auch eine reine Mediensozialisationstheorie möglicherweise nicht ausreicht; die Betrachtung einzelner Medien, Produktionen oder auch von Oberflächenphänomenen (Pornografie, Sucht, Gewalt etc.) wird dem Gesamtgewicht bei weitem nicht gerecht. Wenn Kübler konstatiert:

> „Schließlich lassen sich Sozialisationsfunktionen, auch die mittels Medien, nach gesellschaftlichen Bereichen unterscheiden: Dabei werden vorrangig die Inhalte oder „Weltbilder" gesehen, weniger die strukturellen Dimensionen. Und vielfach wird nicht exakt zwischen eher funktionaler Sozialisation und intentionaler Erziehung bzw. Bildung unterschieden. Dies gilt etwa für die vorrangig beachtete politische Sozialisation, bei der primär für den demokratischen Staat relevante Kenntnisse und Fähigkeiten vermittelt, aber auch Einstel-

1143 A.a.O., S. 17

1144 Vgl. zum Ganzen mit einer Vielzahl denkbarer Zugänge: Mikos, Lothar / Hoffmann, Dagmar / Winter, Rainer (Hrsg.): Mediennutzung, Identität und Identifikation. Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen, Weinheim und München 2007

1145 Kübler, Hans-Dieter: Medienwirkungen versus Mediensozialisation, in: Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010, S. 23

1146 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> lungen und Haltungen geprägt werden sollen, die den so genannten mündigen und politisch kompetenten Staatsbürger ausmachen. (...) Wenn dabei auch unerwünschte, extremistische oder gar gesellschaftsfeindliche Attitüden gebildet werden, gilt die politische Sozialisation als misslungen. Analoge Ziele und Prozesse lassen sich für die Konsum-, die sexuelle und einige andere segmentäre Sozialisationsvorgänge annehmen"[1147],

dann wird das Fehlen einer medienpädagogischen Entertainment-Kommunikatorforschung umso auffälliger, die genau jene Intentionen in den Blick nehmen könnte, die, wie gesehen, im Feld der Demokratievermittlung als selbstverständlich hingenommen, im Bereich der Unterhaltungsmedien aber offenkundig nicht vermisst werden – obwohl neben den *auffälligen Inhalten* wie *„Gewalthaltigkeit, Konsumorientierung, Rollenstereotype, Klischees (...) die permanenten, unauffälligen Weltbilder und Erklärungsmuster der Medien ebenso wie ihre kuranten Präsentationsmodi"* nicht weniger prägend sein dürften.[1148]

Hinzu tritt: Auch wenn alle Mitglieder einer Gesellschaft mehr oder weniger direkt und deutlich von Politik umgeben und von ihr abhängig sind, wird diese, nach Kübler[1149], doch nahezu ausschließlich medial vermittelt.

> „In der Praxis der Pädagogik – insbesondere in der politischen Bildung – wird im Allgemeinen erwartet, dass die Medien beim Erlernen der Staatsbürgerrolle mitwirken, indem sie politisches Wissen, Motive, Einstellungen, Handlungsmodelle, Normen und Wertorientierungen vermitteln. In welchem Umfang und mit welchem Ergebnis dies tatsächlich geschieht, versucht die Sozialisationsforschung empirisch zu beantworten. Dass die Medien in das Blickfeld der Sozialisationsforschung kamen, ist auch darauf zurückzuführen, dass sich Massenkommunikation organisch in das Konzept der so genannten Sozialisationsinstanzen fügt (...). (...) Während in der Sicht der frühen Forschung (...) Mediennutzung eher als ein untergeordneter Aspekt des politischen Handelns galt, werden die Medien inzwischen neben Familie, Schule, Gleichaltrigen im Jugendalter (peers) sowie Einrichtungen der Berufsausbildung zu den „zentralen Instanzen" der politischen Sozialisation gerechnet (...). Die neuere Forschung berücksichtigt dabei auch Interdependenzen zwischen Medien und den anderen Sozialisationsinstanzen und analysiert die

1147 A.a.O., S. 26
1148 A.a.O., S. 27
1149 A.a.O., S. 26

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> Prozesse, in denen sich politisches Engagement – im Zusammenspiel von medialer und personaler Kommunikation – entwickelt (...)."[1150]

Ähnliches müsste auch die Religionspädagogik interessieren. Selbst aktive Gläubige kennen vielleicht ihre eigene Konfession, andere als solche und fremde Religionen werden nur selten direkt erfahren und persönlich ausgelotet – sie werden, wie andere Diskurse auch, vornehmlich medial verbreitet und aufgenommen.

Fragen der Medien-(selbst-)sozialisation werfen neue Fragen auf als vornehmlich die nach Medien- und Unterhaltungsformen.

Wie wird der Spieler im Spiel repräsentiert? Was sieht und erfährt er von seinem „Alter Ego"? Wie kann ein Spieler auf die eigene digitale Repräsentanz einwirken, sie nutzen und über die individuellen persönlichen (Angst-) Grenzen hinausführen? Nicht nur die Narration oder das Storytelling werden nach Beil genutzt, um Spielern eine glaubhafte Welt anzubieten, es sind insbesondere die grafischen Darstellungen, die einen Spieler binden. Welche Entwicklung Spielfiguren in den letzten Jahrzehnten erfahren haben[1151] muss ebenso beachtet werden wie die wichtige Funktion des „Interfaces" als Bedienerschnittstelle[1152], die auch erfahrene Entwickler immer wieder vor die Frage stellt, wann welche Kontrolle über das Spiel zugelassen werden soll und ob sie den Spielfluss eher stört oder fördert. Spannend ist auch die Frage, wie und aus welcher Perspektive Spielerfiguren überhaupt dargestellt werden und ob der Spieler aus der Ich-Perspektive[1153] oder aus einer exponierten Sicht (3rd Person)[1154] spielt.

Nicht nur wie Jugendliche Medienwelten *nutzen* und sich in Datennetzen bewegen steht für Beobachter von Sozialisationsprozessen im Vordergrund, sondern vor allem auch, wie sie sich diese *aneignen* und mit ihren eigenen Inhalten *prägen*. Tillmann und Vollbrecht vereinen eine Reihe von soziologischen Fragen und suchen nach medientheoretischen Bezügen und Antworten. Die schwierigen inter- und transkulturellen Abgrenzungen ausländischer Jugendlicher in Bezug auf identitäre Mediennutzungsmuster ist hier übrigens eine eher

1150 Schulz, Winfried: Politische Kommunikation. Theoretische Ansätze und Ergebnisse empirischer Forschung, Wiesbaden 2011, S. 166

1151 Beil, Benjamin: Avatarbilder – Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Videospiels, Bielefeld 2012, S. 21 ff.

1152 A.a.O., S. 85 ff.

1153 A.a.O., S. 171 ff.

1154 A.a.O., S. 131 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

selten aufgegriffene Thematik[1155], ebenso wie die Darstellung von Spartenvorlieben wie der Gothic-Szene im Netz[1156] (hierzu haben Pirner, Schmidt und Neumann-Braun eigene Überlegungen dargelegt, siehe **Kap. 6.2**). Auch Hintergründe und der Sinn von Online-Beratungsforen[1157] wird sonst eher selten untersucht, wie nämliches auch für gendergerechte Ausführungen zu LAN-Parties und Netznutzung[1158], Formen der Musiknutzung[1159] und Möglichkeiten der jugendlichen Selbstinszenierung im Netz[1160] gilt. Fan-Fiktionen[1161] als Versuch von Fans, beliebte Stoffe von Medien aufzugreifen und selbst weiterzuerzählen oder inhaltlich zu erweitern sind unter kreativen Nutzern ebenso beliebt, wie sie in der Literatur bisher kaum jemals betrachtet werden.

Inwiefern medial *vermittelte Kulturen* („Medienkulturen") als Bezugssysteme Manifestationen unterschwelliger Hoffnungen und Sehnsüchte sind, denen die Menschen durch den feststellbaren und zählbaren Konsum von Medien Ausdruck geben, wird von Faulstich anhand von kulturwissenschaftlichen Bearbeitungen von Filmen[1162], der Rockkultur[1163] aber auch Print- und digitalen Medien beleuchtet[1164]. Medienethische und -wissenschaftliche Aspekte umfassen ferner den Bogen vom antiken Theater bis zur modernen Multimedialität[1165] und auch Probleme der Pornographie-Debatte[1166].

Zillmann und Vorderer beleuchten demgemäß neben wesentlichen medialen Vermittlungsformen und Schwerpunkten interaktiver Unterhaltung[1167] auch grundsätzliche Fragen hinsichtlich der Darstellung sowohl von Humor[1168] wie auch Gewalt und Horror[1169] oder Sex[1170]. Neben den Gewohnheiten und Vor-

1155 Tillmann, Angela / Vollbrecht, Ralf: Abenteuer Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten, Frankfurt 2006, S. 183 ff.
1156 A.a.O., S. 103 ff.
1157 A.a.O., S. 165 ff.
1158 A.a.O., S. 77 ff.
1159 A.a.O., S. 133 ff.
1160 A.a.O., S. 33 ff.
1161 A.a.O., S. 119 ff.
1162 Faulstich, Werner: Medienkulturen, München 2000, S- 57 ff. / 89 ff.
1163 A.a.O., S. 29 ff.
1164 A.a.O., S. 145 ff.
1165 A.a.O., S. 171 ff.
1166 A.a.O., S. 139 ff.
1167 Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000, S. 21 ff.
1168 A.a.O., S. 37 ff.
1169 A.a.O., S. 73 ff.
1170 A.a.O., S. 93 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

lieben von Kindern und Jugendlichen[1171] spielen auch bei ihnen bereits Genderfragen[1172] eine Rolle sowie die Darstellungen von Sport[1173]- und Musikereignissen[1174] auf dem Bildschirm.

Auch Talkshows und Endlosserien als „vermittelte Realität" fesseln jugendliche Zuschauer. Warum sie sich diesen oft betont steril wirkenden Kunstwelten hingegeben und am Alltagsleben anderer (fiktiver) Menschen teilnehmen, die doch so sehr ihnen selbst entsprechen, thematisieren Göttlich, Krotz und Paus-Haase. Ausgehend von den Inszenierungs- und Produktionsstrategien[1175] über Nutzungsprofile[1176] und Nutzungsformen[1177] sowie die Rezeptionsarten[1178] werden jugendliche Verstehens- und Erwartungswelten beleuchtet, die sich letztlich in Form von Forenaktivitäten und dortigen Kommentaren auch in das Internet ausbreiten[1179].

Fragen nach den „Bildungsverlierern" und anderen sozial Benachteiligten stellen Paus-Hasebrink und Bichler und versuchen hier, einem häufigen Vorurteil des verstärkten Medienkonsums bestimmter Milieus nachzugehen. Wenngleich im Schwerpunkt die Sozialisation benachteiligter Kinder im Vordergrund steht, so sind aus der Perspektive der Pädagogik doch die Befindlichkeiten möglicher „Bildungsverlierer" dann für die behandelte Fragestellung wichtig, wenn die Zielgruppe sich vielleicht oder tatsächlich einer erweiterten Medienberieselung[1180] ausgesetzt sieht und Medien im Verhältnis etwa zur Familie eine tragende Rolle als „Sozialisierungsagenten" [1181] einnehmen. Anschlussfähig sind auch die Ausführungen zur mediengeförderten Identitätsbildung und Sozialisierung[1182] sowie die plakativen Fallbeispiele, in denen bspw. der Rückzug eines Kindes in mediendominierte Welten und Machtphantasien deutlich wird.[1183]

1171 A.a.O., S. 135 ff.
1172 A.a.O., S. 215
1173 A.a.O., S. 153 ff.
1174 A.a.O., S. 175 ff.
1175 Göttlich, Udo / Krotz, Friedrich / Paus-Haase, Ingrid: Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen, Opladen 2001, S. 31 ff.
1176 A.a.O., S. 53 ff.
1177 A.a.O., S. 159 ff.
1178 A.a.O., S. 139 ff.
1179 A.a.O., S. 265 ff.
1180 Paus-Hasebrink, Ingrid / Bichler, Michelle: Mediensozialisationsforschung – Theoretische Fundierung und Fallbeispiel sozial benachteiligte Kinder, Innsbruck 2008, S. 101 ff.
1181 A.a.O., S. 181 ff.
1182 A.a.O., S. 127 ff.
1183 A.a.O., S. 246 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

3.5.2.1 Der reale und der „Scheinraum": Aneignung und Adaption sozialökologischer und virtueller Lebenswelten

Der in den Sozial- und Sozialarbeitswissenschaften zunehmend verwendete Begriff der „Sozialökologie" umschreibt das Lebensfeld des Menschen als „Raum" in einem möglichst umfassenden Sinn, von dem Schütz sagt, er sei geformt von der Realität des Subjekts („*The origin of all reality is subjective, whatever excites and stimulates our interest is real. To call a thing real means that this thing stands in a certain relation to ourselves.*"[1184]).

Dieser Sinn ist durchaus mit modernen Medien und Informationstechnologien kompatibel. Allerdings erscheint es zunehmend schwer oder sogar unmöglich, mit einem einzigen Realitäts- oder Raumbegriff

> „die Vielfalt sich gleichzeitig überlappender Räume zu erfassen. Gerade weil in der dualistischen Argumentation ein an sich existenter, für alle gleichartiger, homogener Raum angenommen wird, ist es unmöglich, die Gleichzeitigkeit der verschiedenen symbolisch und materiell sich konstituierenden Räume zu erfassen. Wenn Räume als Territorien oder konkrete Orte verdinglicht werden, wird die Konstitution im Cyberspace systematisch ausgeschlossen. Diese basiert zwar nach wie vor auf Lokalisierungen, jedoch nur als eine Dimension der Raumbildung.
>
> Was jedoch die Kinder und Jugendlichen betrifft, die mit Cyberspace-Technologien aufwachsen, so ist meine Schlussfolgerung, dass in virtuellen Räumen systematisch wiederholt wird, was bereits in der verinselten Raumaneignung vorgegeben wird: Die Bezugnahme auf einen nicht einheitlichen Raum. Die kulturell tradierte Vorstellung, im Raum zu leben, die durch das euklidische Denken, wie es in Schulen vermittelt wird, gestützt wird, wird insofern irritiert, als die Räume des Cyberspace erstens nicht mehr als materielle erlebt werden und zweitens die Kontinuität des Raumes in Frage stellen."[1185]

Die in diesem Zitat verwendeten Begriffe der *verinselten* und *angeeigneten* Lebenswelt sind zur Versinnbildlichung moderner sozialer Sachverhalte sehr hilfreich, haben jedoch eine relativ lange Geschichte und können als Prozessbeschreibungen sozialökologischer Realitäten aufgefasst werden.

1184 Schütz, Alfred: Collected Papers I – The Problem of Social Reality, Den Haag 1973, S. 207

1185 Löw, Martina: Raumsoziologie, Frankfurt 2009, S. 100 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Berücksichtigt werden hierbei nicht nur das Individuum selbst und die Ressourcen, die ihm zur Verfügung stehen. Im Zentrum stehen auch andere Individuen sowie sämtliche Aspekte des „Ökosystems" Sozialraum.

Bereits die „Chicagoer Schule" der US-Soziologie der 20er Jahre des 20. Jahrhunderts bemerkte, dass sich Menschen mit ähnlichen Problemlagen häufig im gleichen Raum konzentrieren und kamen zu dem Schluss, dass dieser Raum gleichsam präge wie auch tendenzverfestigend wirke[1186]. Hierdurch entstünden Strukturen des „Benachteiligt-seins" und daraus resultierend häufig Bedrohungen der als gemeingültig angesehenen sozialen Ordnung.

Die Lebenswelten von Menschen werden durch sie geprägt und wirken auf die Menschen selbst wieder zurück. Gleichzeitig richten sich Menschen zunehmend auf „Lebensweltinseln" ein. Die so (für) *wahr-genommene* Realität[1187] in einer individuellen Vorstellungswelt formt und reagiert auf Angst- und Hoffnungsräume. In den Sozial- und Sozialarbeitswissenschaften wird mit sozialräumlichen Orientierungsprozessen gearbeitet; Individuen ziehen sich hier in ganz bestimmte Lebensbereiche zurück, richten sie sich ein, werden aber auch positiv oder negativ durch sie beeinflusst bzw. stigmatisiert („Quartierseffekt"). Diese Erkenntnisse sind für die Soziologie nicht neu, möglicherweise können sie aber auch interessante Impulse für die *Game Studies* liefern.

Das Bewusstsein, im Stadtteil nicht nur wirken zu können, ihn nicht nur zu „besiedeln", sondern auch eine Rückwirkung hinzunehmen (und sie verarbeiten zu müssen!), hat der sowjetische Psychologe Alexej Nikolajew Leontjew 1973 formuliert. Ihn interessierten vor allem die Entwicklungspotenziale und -prozesse von Kindern und Jugendlichen.

> „Die tatsächliche Umwelt, die das menschliche Leben am meisten bestimmt, ist eine Welt, die durch menschliche Tätigkeit umgewandelt wurde. Als eine Welt gesellschaftlicher Gegenstände, die die im Laufe der gesellschaftlichhistorischen Praxis gebildeten menschlichen Fähigkeiten verkörpern, wird sie dem Individuum nicht un-

1186 Hierzu auch insbesondere zu Lebenswelten von Jugendlichen: Baum, Detlef: Armut durch die Stadt oder Urbanisierung der Armut, in: Mansel, Jürgen / Brinkhoff, Klaus-Peter (Hrsg.) Armut im Jugendalter. Soziale Ungleichheit, Ghettoisierung und die psychosozialen Folgen, Weinheim / München 1998, S. 62 ff.

1187 Zu den mannigfaltigen Wirklichkeiten (multiple realities) nach Schütz mit explizitem Bezug auf Videospiele siehe: Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 65 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> mittelbar gegeben; in diesen Eigenschaften offenbart sie sich jedem Menschen als Aufgabe."[1188]

Leontjew ging grundlegend davon aus, dass der Mensch in einen Raum eindringe und dort, um überleben zu können, sich „Werkzeuge" schaffe sowie symbolische Produkte. Während die „Werkzeuge" tatsächlich Elemente des täglichen Lebens sind, handelt es sich bei den „Symbolen" um die gesellschaftliche Realität formende und organisierende Aspekte der Lebenswelt. Beides diene einem unmittelbaren Zweck, richte sich aber gleichsam zurück an die Erschaffer und forme ihre Zukunftsantizipation. Der Mensch schafft sich also bspw. neben einem Ausbildungs- auch ein politisches System. Dieses besteht nicht einfach fort, sondern formt Wahrnehmung und Lebensentwurf von Menschen in der Zukunft.

> „Selbst die einfachsten Werkzeuge und Gegenstände des täglichen Bedarfs, denen das Kind begegnet, müssen von ihm in ihrer spezifischen Qualität erschlossen werden. (...) Das Kind muß an diesen Dingen eine praktische oder kognitive Tätigkeit vollziehen, die der in ihnen verkörperten menschlichen Tätigkeit adäquat (obwohl natürlich nicht mit ihr identisch) ist."[1189]

Konkret bedeutet dies, dass der Zugang eines Menschen zu einem existierenden „Werkzeug" durchaus persönlicher und individueller Natur sein kann. Plastisch geschildert: Eine Spraydose kann zum Lackieren einer Schrankwand benutzt werden – und ebenfalls als Mittel zur Produktion von Kunst sowie als Werkzeug im politisch-diskursiven Kampf.

> „Die geistige, die psychische Entwicklung einzelner Menschen ist demnach das Produkt eines besonderen Prozesses der Aneignung , den es beim Tier nicht gibt, ebenso wie bei diesem auch der entgegengesetzte Vorgang die Vergegenständlichung von Fähigkeiten in den Produkten der Tätigkeiten nicht existiert."1190

Das Individuum mit seiner kreativen und schöpferischen Schaffenskraft erzeugt Werkzeuge, Produkte sowie Symbole mit gesellschaftlicher (Ordnungs-) Wirkung, um in der sich ihm bietenden Umgebung überleben zu können. Diese Erzeugnisse und Symbole beinhalten die Ergebnisse seiner Fähigkeiten, Erfahrungen sowie Traditionen und prägen so die äußeren Lebensbedingungen

1188 Leontjew, Alexejew Nikolajew: Probleme der Entwicklung des Psychischen, Frankfurt 1973, S. 281

1189 Ebd.

1190 A.a.O., S. 282

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

des Menschen, die wiederum auf den Menschen zurückwirken.[1191] Der so wahrnehmbare gesamtgesellschaftliche Schaffensprozess wird vom Individuum ebenfalls angeeignet und prägt die *individuellen Lebensbedingungen*. Der Mensch schafft sich seine Regeln und Werkzeuge, unterwirft sich ihnen, überwacht sie und entwickelt sie fort.

Das heißt, dass die Übernahme oder erzwungene Anpassung an von außen kommende Signale erwünschten oder ermöglichten Verhaltens das Ergebnis intrapsychischer Prozesse ist, die irgendwann das auslösende Signal nicht mehr benötigen, sondern mittelbar selbst erzeugt werden und zu einer elementaren Struktur des Willsensaktes werden.).

Der Mensch gibt den Dingen Bedeutung (das Tier erkennte sie nicht) und nimmt diese Bedeutung neben der reinen Funktionalität eines Gegenstandes oder Symbols als gegeben hin.

Lebensräume sind demnach nicht nur Sozialräume, sondern vor allem auch *Aneignungsräume*:

> „Weil Räume, vor allem städtische Räume, nicht naturbelassen, sondern ganz und gar vom Menschen "vor-behandelt", gestaltet, verändert und strukturiert sind, müssen sich die Kinder und Jugendlichen diese Räume und die in ihnen enthaltenen Bedeutungen genauso aneignen wie Gegenstände und Werkzeuge der unmittelbaren Umgebung."[1192]

Das bedeutet:
Menschen *wachsen* in eine Gesellschaft hinein, kommen mit ihren Normen und Werten in Berührung – erkennen sie in Relation zu gesellschaftlichen und sozialen Aushandlungsprozessen an, aber...

Menschen reagieren immer *transformativ*. Aneignung ist ein aktiver Prozess nicht der „Übernahme" sondern der Verarbeitung, Veränderung, Verinnerlichung und Adaption von gesellschaftlichen Bedingungen[1193]

Gesellschaftliche Verhältnisse, Bedeutungen und Kompetenzen werden somit nicht automatisch aufgesogen und verinnerlicht, sondern stets be- und ver-

1191 Siehe auch: A.a.O., S. 285

1192 Deinet, Ulrich (Hrsg.): Sozialräumliche Jugendarbeit. Grundlagen, Methoden, Praxiskonzepte, Wiesbaden 2005, S. 37

1193 Es sei verwiesen auf Roger Caillois Schilderung des Bekreuzigens als (Abwehr-, Bearbeitungs-, Verarbeitungs-) Reaktion auf den geheiligten inneren Raum einer Kirche (siehe Kap. 2.3.5)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

arbeitet. Durch die Reaktion auf Inspiration inspiriert der Mensch stets neue Reaktionen!

Nach Ansicht von Zeiher sind öffentliche Räume jedoch nicht nur Bühnen der Aneignung, sondern auch gesellschaftliche Kommmunikationsflächen. Unter Anknüpfung an Chombart de Lauwes[1194] Konzept der Sozialgeographie, nach der Stadt immer mehr als bloß ein geographischer Raum sei[1195], sondern es sich vielmehr um einen Raum verschiedener kultureller, sozialer, gesellschaftlicher etc. Lebenswelten handele, zwischen denen der Mensch sich bewege[1196], definierte Zeiher 1983 ihr Modell der individuellen „Lebensinseln"; insbesondere Jugendliche (aber grundsätzlich wohl alle Menschen) lebten hiernach auf Inseln, die sie sich aktiv aneigneten und auch verteidigten.

Zu diesen Lebensinseln gehörten private sowie öffentliche Räume, wie der eigene Haushalt / das eigene Zimmer, öffentliche Freiräume (Parks, Spielplätze, Fußgängerzone...), öffentlich zugängliche „verhäuslichte" **Räume** (Kaufhaus, Bahnhof...) und natürlich „institutionalisierte" öffentliche Räume (Schule, Kirche, Sportplatz...).[1197]

> „Im traditionellen Modell ist der Lebensraum durch die Wohnumgebung, in die ein Kind hineinwächst, schicksalhaft gegeben. Lebensraum wird ohne Beteiligung des Bewußtseins des Individuums konstituiert, weil er mit einem nicht frei wählbaren realen Raumsegment identisch ist, in dem alle einzelnen Bedingungen fest miteinander verbunden sind. Dagegen verlangt der verinselte Lebensraum größere Mitwirkung der Betroffenen an seiner Konstitution. Er be-

1194 Unabdingbar zum Thema Sozialgeographie: Wagner, Kirsten: La découverte aérienne de la ville. Der diagrammatische Blick auf die Stadt, in: Sick, Franziska (Hrsg.): Stadtraum, Stadtlandschaft, Karte. Literarische Räume vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart, Tübingen 2012, S. 25 ff.

1195 Hierzu auch: Nissen, Ursula: Kindheit, Geschlecht und Raum. Sozialtheoretische Zusammenhänge geschlechtsspezifischer Raumaneignung, Dissertation, Weinheim und Basel 1997, S. 133 f.

1196 Während Chombart de Lauwe noch handschriftlich menschliche Bewegungsmuster im urbanen Raum anfertigen musste, ermöglichen Mobiltelefone heute automatisch (und wohl meistens unbewusst und unfreiwillig) die Anlage von „Heatmaps", also Schwerpunkt der Aktivität im urbanen Raum: „Everything the Internet knows about me (Because I asked it to)": http://blogs.wsj.com/digits/2010/12/22/everything-the-internet-knows-about-me-because-i-asked-it-to/, 16.6.2013

1197 Zeiher, Helga: Die vielen Räume der Kinder. Zum Wandel räumlicher Lebensbedingungen seit 1945, in: Preuss-Lausitz, Ulf u.a. (Hrsg.): Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg, Weinheim und Basel 1983, S. 176 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> steht außer aus vorgegebenen auch aus frei wählbaren Elementen; zu Veranstaltungen, Vereinen, Urlaubsorten, Läden, Lokalen und Sporteinrichtungen kann man gehen, man kann wegbleiben, man kann woanders hingehen. Die Gestalt des verinselten Lebensraums ist keine notwendige, sie besteht vielmehr aus einer Kombination von Elementen, die erst aktiv hergestellt werden muß. Sie wird auch nicht durch eine einzige, sondern durch viele aufeinander folgende Entscheidungen hergestellt."[1198]

Der Wunsch nach kreativer Aneignung insbesondere durch Kinder und Jugendliche wird konterkariert durch die öffentliche Bereitstellung normierter Lebenswelten. Zeiher nennt hier Spielplätze als Beispiel:

> „Wenn Kinder sich im Wald eine Höhle bauen oder durch ihr Spiel eine Straßenecke zu ihrem Territorium machen, geben sie Räume durch ihr Tun Bestimmungen, die durch die räumlichen Gegebenheiten erlaubt, aber keineswegs determiniert werden. Daß Kinder eine besondere Vorliebe für Trümmergrundstücke, stilliegende Bauplätze oder Dachböden voller Gerümpel haben, liegt wohl daran, daß es hier viele Handlungsgelegenheiten gibt, deren Funktionsbestimmungen aber weitgehend außer Kraft gesetzt sind. Anders ist es beim hergerichteten Spielplatz. Hier ist vorab jedes Detail für bestimmte Tätigkeiten von Kindern geplant. In die räumliche und materiale Beschaffenheit sind sehr genaue Vorstellungen darüber eingelassen, was Kinder dort tun sollen. Im Hinblick auf die Übung körperlicher Geschicklichkeit kann ein Klettergerät vielleicht den Zaun oder Baum der nicht auf Spielplätze angewiesenen Kinder ersetzen. Das Klettergerät ist jedoch eine vergegenständlichte Aufforderung an Kinder zu ganz spezifischem Klettern, während der Baum nicht nur für Kinder da ist, weder Klettern überhaupt noch spezifisches Klettern vorgibt; man kann auch unter ihm sitzen, Blätter abreißen oder sich hinter dem Stamm verstecken. Auf dem Spielplatz kann, außer im Sandkasten, nichts verändert, gestaltet, hergestellt werden. Alle Dinge sind fest im Boden verankert. Das ganze Arrangement sowie Benutzungsregeln suchen zu unterbinden, daß Kinder anderes als das vorab Geplante dort tun."[1199]

1198 A.a.O., S. 188
1199 A.a.O., S. 184

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Grundsätzlich kann bereits an dieser Stelle festgestellt werden[1200]:

a) Aneignungsprozesse sind schöpferische Eigenleistungen (des Individuums)
b) Sie sind gerahmt und bedingt durch Anforderungs- und Möglichkeitsstrukturen der Realität – also abhängig von äußeren Bedingungen (Möglichkeit, Sicherheit, Inspiration)
c) Zusammenhänge von Aneignung und Lebenswelt werden mit sozialökologischen Theorieansätzen erklärt und bspw. in den Sozialarbeitswissenschaften nutzbar gemacht, es deuten sich hier jedoch unweigerlich auch Bezüge für die Medienpädagogik und Pädagogik insgesamt an
d) Aneignung ist das Gegenteil von Anpassung – aktive Adaption von Lebenswelt ist ggüb. der kritiklosen Hinnahme von Nutzungsmöglichkeiten zu verstehen
e) Übertragung und Adaption gesellschaftlicher Symbol-Produktion (Gegenstände, Regeln, Werte / Normen, politische Theorien und Systeme...) im Prozess der „Interiorisierung" erfolgen im Rahmen lebensweltlicher Raumaneignung

Aneignungseffekte werden im öffentlichen Raum durchaus sichtbar – sowohl durch „zweckentfremdete" Alltagsgegenstände (Geländer, die für das Skateboarding benutzt werden) wie auch durch „Street Signs" wie Graffiti oder „Tags" (Namenskürzel). In den Sozialwissenschaften herrscht diesbezüglich großes Interesse an der Beschaffenheit dieser realen wie auch sozial und kulturell gefüllten oder angereicherten Lebenswelten. Nicht zufällig hat einer der Begründer der Chicagoer Schule, Robert E. Park, übrigens seine Studenten aufgefordert, sich ihre Stadtteile zu erwandern.[1201] Nur wenn sie röchen, sähen und spürten was auch die Betroffenen spüren, könnten sie die Problemlagen von Menschen verstehen[1202] – Kritikern von Videospielen wäre dieses ebenfalls anzuraten. Insbesondere im virtuellen Raum entstehen vollkommen neue Erlebniswelten, die zwar bislang aufgrund technischer Bedingungen in gewisser Weise „normiert", wenigstens aber sehr begrenzt waren. Gleichwohl

1200 In Ergänzung zu: Deinet, Ulrich: „Spacing", Verknüpfung, Bewegung, Aneignung von Räumen – als Bildungskonzept sozialräumlicher Jugendarbeit, in: Deinet, Ulrich / Reutlinger, Christian (Hrsg.): „Aneignung" als Bildungskonzept der Sozialpädagogik", Wiesbaden 2004, S. 178 f.

1201 Ebenso anschaulich wie unterhaltsam: Girtler, Roland: 10 Gebote der Feldforschung, Münster 2009, S. 53

1202 König, René: Schriften zur Kultur- und Sozialanthropologie, Wiesbaden 2008, S. 97

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ermöglichen die neuesten Entwicklungen im Grafikbereich wie auch hinsichtlich von Speicherungstechnologien eine Weite und Detailnähe von Spielwelten, die einer extremen Ausweitung von Spielmöglichkeiten entspricht, die längst nicht mehr auch skriptifizierten „Missionen" basieren wie in der Vergangenheit. Das entgrenzte Spiel in einer Welt ohne (sichtbare) Grenzen aber unter Einbeziehung sozialer Netzwerke wird die Spielwelt, wie sie jetzt noch zu erleben ist, vollkommen verändern. Spiele werden dann nicht mehr aktiv durch das Einlegen einer CD-ROM installiert und gestartet, sondern sind bereits aktiv und laufen im Hintergrund, eine ständige Herausforderung darbietend für den Spieler, der selbst möglicherweise gerade etwas anderes macht aber um die im Hintergrund weiter ohne ihn ablaufenden Prozesse weiß. Das Prinzip des „produktiv realitätsverarbeitenden Subjekts" nach Hurrelmann (siehe auch **Kap. 6.1**) erfährt durch die Virtualität eine vertiefende Bedeutung.

Zeiher hatte diesen Aspekt der Erweiterung der geographisch lokalisierbaren Lebenswelt durch Kommunikationsmedien bereits früh bedacht:

> „Verinselter Lebensraum kann nicht als sinnliche Einheit erfahren werden, sondern nur als abstrakte gedacht werden. Erlebbar sind nur die Teilräume. Zusammenhang entsteht in anderen als räumlichen Medien: in der Vorstellung, durch Kommunikationsstränge, wie zum Beispiel Straßen, Telefon- und Funkverbindungen, und durch zeitliche Verknüpfungen in der individuellen Tageslauf-Abfolge der Raumaufenthalte. (...) Technische Medien heben die Eigenschaft des Raums, daß Zeit gebraucht wird, um Distanzen zu überbrücken, auf. Das Telefon stellt persönlichen Kontakt in einer Weise her, die alle Entfernungen egalisiert: ebenso wie man Freunde im Ausland anruft, ruft man auch den Wohnungsnachbarn an. Das Fernsehen macht die ganze Welt zum Pseudo-Lebensraum. Es simuliert für den Zuschauer daheim im Wohnzimmer Aufenthalte in Räumen, die er nicht real aufsucht, und Raumbewegungen, die er nicht selbst vollzieht. Auch der Scheinraum, um den es den realen Raum erweitert, ist vollständig verinselt, weil keine Vorstellungen über die Zwischenräume vermittelbar sind."[1203]

Der virtuelle Raum, 1983 demnach noch „Scheinraum" genannt, bietet und fordert ebenso wie der reale Raum Formen der Aneignung und verlangt nach Adaptionsprozessen. Deinet sieht etwa in LAN-Partys, die in Jugendzentren

1203 Zeiher, Helga: Die vielen Räume der Kinder. Zum Wandel räumlicher Lebensbedingungen seit 1945, in: Preuss-Lausitz, Ulf u.a. (Hrsg.): Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg, Weinheim und Basel 1983, S. 188

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

durchgeführt werden, solchermaßen gelungene Verknüpfungen von „Rauminseln" einerseits und virtuellen „Scheinräumen" andererseits:

> „Die Jugendlichen nutzen den Ort der Jugendarbeit mit seinen Ressourcen und schaffen einen sozialen Raum, der mit vielen anderen sozialen Räumen verknüpft werden kann. Nahraum und verinselte (virtuelle) Räume stehen so in einer gelungenen Verknüpfung."[1204]

Für die Religionspädagogik wie auch die Sozial- und Jugendarbeit, der diese Ausführungen zuarbeiten möchten, bieten sich durch die Verbindung von Erkenntnissen aus medialen wie auch praktischen Erkenntnissen neue Zugänge ebenso wie Spieleentwicklung und Game Design von der Verbindung der Erkenntnisse aus unterschiedlichen Bereichen profitieren dürften.

3.5.2.2 Aktive und kognitive Beeinflussung von Nutzern durch Videospiele

Besonders in kommerzieller Hinsicht sind die Fragen der Verhaltensänderung oder Inhaltsübernahme interessant, die gerade von der Werbewirtschaft angestrebt werden. Es ist demnach nicht überraschend, dass Videospiele nicht nur im Forschungsfeld medienpsychologischer sowie -pädagogischer Berücksichtigung finden, sondern auch im Blickfeld von durch handfeste kommerzielle Interessen geleiteten Gruppierungen auftauchen.

Bei der Untersuchung von Werbemöglichkeiten in Spielen wird vielfach nach der Wirkung von Bannerwerbung in Sportspielen oder Werbetafeln am Spielfeldrand in Actionspielen oder Rennspielen gefragt. Hierzu existieren bereits erste Studien:

> „Is this kind of blatant in-game product placement effective? Nielsen Entertainment and Activision tried to find the answer by polling 1,350 active male gamers between the ages of 13 and 44 in a recent study. Their findings show that gamers not only don´t mind product placement within games, but that it actually improves awareness and purchase intent of a brand."[1205]

1204 Deinet, Ulrich: „Spacing", Verknüpfung, Bewegung, Aneignung von Räumen – als Bildungskonzept sozialräumlicher Jugendarbeit, in: Deinet, Ulrich / Reutlinger, Christian (Hrsg.): „Aneignung" als Bildungskonzept der Sozialpädagogik", Wiesbaden 2004, S. 185

1205 Hein, K.: Gaming Product Placement Gets Good Scores in Study, in: Brandweek, Vol. 46, Issue 44, S. 16

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Tatsächlich führen Werbetafeln in Spielen so wohl nicht nur zu einem höheren Realismuserleben (Sportübertragungen im TV zeigen auch Bannerwerbung), sondern auch zu einer erhöhten Erinnerungswirkung gegenüber einem Produkt, wie Schneider und Cornwell feststellten. Spiele erscheinen so (was selbst die Forscher überrascht hat) als das ideale Werbemedium schlechthin:

> „The nature of computer games is such that an individual repeatedly plays the game until they have either finished it or lose interest. This repetition provides constant exposure to the brands within the game, something this study has not captured. In providing participants with only a short window of exposure, the full effect of brand placements was not measured. However, even with such a restriction on the exposure, the strengths of the results show the potential impact that brands within computer games can have, and that the research design may simply underestimate the phenomenon."[1206]

Positiv wird hier der Faktor genannt, dass Spieler sich aktiv mit dem Medium auseinandersetzen und die Umgebung wahrnehmen müssen – gerade dies rückt jedoch auch kulturelle Faktoren in den Vordergrund, denn die Spielebotschaften müssen auch verstanden werden.[1207] Allerdings führt dies auch zu Verwechslungen: nicht immer wird in der Retrospektive nach Beobachtung von Nelson die richtige Marke wiedererkannt. Zwar werden „passende Marken" besser erkannt als unpassende (Autozubehör in Rennspielen wird akzeptiert, „*A big flashing sign in Medieval Times would be a spoil*"[1208]). Relevant ist jedoch auch die „novelty" von unerwarteten Marken gegenüber „typical brands" (im Beispiel Motoröl und Pepsi gegenüber Google und Music Online).[1209] Die höhere Aufmerksamkeit eines Spielers in einem Spiel, verglichen mit einem Film, hat wohl eine stärkere Wahrnehmung wie auch eine größere Ablenkbarkeit zur Folge. Der Spieler hat eben in den seltensten Fällen die Möglichkeit länger an einem Ort zu verweilen und die Eindrücke aufzunehmen und zu verarbeiten. Alleine durch die lange Spieldauer von 2-25 Stunden pro Spiel (bezogen auf die von Nelson berücksichtigen Rennspiele, bei Rollenspielen dürften bis zu mehrere hundert Stunden zusammenkommen) kann Ingame-Werbung eine erhebliche Wirkung entfalten.

1206 Schneider, Lars-Peter / Cornwell, T. Bettina: Cashing in on Crashes via brand placement in computer games. The effects of experience and flow on memory, in: International Journal of Advertising, 24 (3), 2005, S. 337

1207 A.a.O., S. 338

1208 Nelson, Michelle R.: Recall of Brand Placements in Computer / Video Games, in: Journal of Advertising Research, March / April 2002, Vol. 42 (2), S. 87

1209 A.a.O., S. 89 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Als Messverfahren wurde sowohl von Nelson wie auch von Schneider / Cornwell der *Recall*-Test gewählt. Bei dieser Bewertungsmethode wird untersucht, inwiefern Erinnerungen von befragten Personen an Marken oder Produkte einer bestimmten Stütze bedürfen oder nicht – ob also die Markenwahrnehmung an bestimmte Reize gekoppelt ist oder die Marke auch so erinnert werden kann.

Die Werbemöglichkeit in Spielen ist sicher, wenn sie wirksam sein soll (und dafür müsste sie eine positive Aufnahmereaktion hervorrufen), limitiert. Während Bandenwerbung noch den Realismus unterstützt, werden „Pop-Ups" (Werbeeinblendungen am Bildschirmrand) schon als unangenehm empfunden und nur insoweit toleriert, als das Spiel dadurch kostenlos wäre.

Noch schwieriger dürfte es sein, inhaltliche Botschaften wie religiöse oder politische Propaganda zu vermitteln. An Versuchen politischer wie religiöser Gruppen und Institutionen (wie z.B. der US-Streitkräfte in „America´s Army"[1210]) fehlt es nicht.

Dem Wunsch der Nutzer nach Autonomie – wohl einer der Gründe, warum man den Beschränkungen der Realwelt überhaupt entfliehen möchte – dürfte eine allzu eindeutige Beeinflussung widersprechen.

Unterschwellige Werbung und der Versuch der Beeinflussung durch subliminale Wahrnehmung wird seitens der Medienpsychologie nicht als erfolgversprechend verstanden. In entsprechenden Untersuchungen konnten Wirkungen nur unter Laborverhältnissen und in sehr begrenztem Ausmaß erzielt werden.[1211] Eine „Autosuggestion", also eine Selbstbeeinflussung der Nutzer aufgrund der unterschwelligen und in Handlungsimpulse konvertierten Botschaften war in entsprechenden Versuchen nicht nachweisbar.

Wie auch die Ansätze im Bereich der klassischen Medienforschung gezeigt haben, ist das Entscheidungs- und Kaufverhalten von Videospielnutzern abhängig von deren Motivation und emotionaler Verfassung.

Die bereits erwähnten Versuche der subliminalen (unterschwelligen) Wahrnehmung von Werbebotschaften, die insbesondere nach den vielversprechen-

1210 Bogost, Ian: Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames, Cambridge / MA 2007, S. 79

1211 Aronson, Elliot / Wilson, Timothy D. / Akert, Robin, M.: Sozialpsychologie, München 2008, S. 223

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

den (letztlich aber gefälschten) Studienergebnissen von Vicary[1212] im Jahr 1957 sehr populär geworden waren, haben keine verwertbaren Ergebnisse erbracht. Hier ging die Grundannahme davon aus, dass das Einblenden von Bildern etwa einer Colaflasche oder von Popcorn für den Bruchteil von Sekunden dazu führen würde, dass Zuschauer ein unterbewusstes Bedürfnis nach dem Konsum eben jener Produkte entwickeln würden. Wäre dies nachweisbar, böten sich erhebliche Chancen für die Werbewirtschaft auch abseits des offensichtlicheren „product placements" wie auch die politische Agitation. Dieser Effekt wäre vergleichbar mit „Gewohnheitskäufen mit geringem oder sehr geringem Involvement", bei denen die Käufer aufgrund entsprechend induzierter Gewohnheitsbilder kaufen, ohne darüber nachzudenken:

> „Ein Beispiel ist der gedankenlose Kauf einer Seifenmarke, die schon von der Mutter gekauft wurde. Das Verhalten ist dann im Laufe der Sozialisation gelernt worden und läuft gleichförmig, ohne gedankliche Beteiligung ab."[1213]

Auch Spiele könnten hiervon profitieren, wenn dieses Verfahren denn existierte. Dass es entsprechende Wahrnehmungen unterschwelliger Botschaften gab, war in Laborversuchen nachweisbar, aber Art und Inhalt der Werbung wurden nicht erinnert.[1214] Dennoch ist offenbar noch im September 2000 im US-Wahlkampf ein Wahlwerbespot des Präsidentschaftskandidaten George W. Bush aufgefallen, der diese Form der Beeinflussung nach Ansicht von Kritikern versucht hat.[1215]

Dem Autonomiebestreben der Nutzer sowie ihrer Medien- und Weltaneignungskompetenz entgegen kämen jedoch viel eher soziale, religiöse und kulturelle Informationsangebote, die die Nutzer mit entsprechenden Inhalten, Riten und Botschaften konfrontierten, aber nicht auf eine offensive, sondern eine rein dokumentarische Art.

Nutzer würden so informiert und könnten sich zwar aus der Distanz, jedoch auch im direkten Umgang spielerisch mit fremden und möglicherweise angstbesetzten Themen auseinandersetzen. Hierdurch würden auch im interreli-

1212 Brand, Horst W.: Die Legende von den „geheimen Verführern". Kritische Analysen zur unterschwelligen Wahrnehmung, Weinheim / Basel 1978, S. 9 f.

1213 Kroeber-Riel, Werner / Weinberg Peter: Konsumentenverhalten, München 2003, S. 175

1214 Aronson, Elliot / Wilson, Timothy D. / Akert, Robin M.: Sozialpsychologie, München 2008, S. 222

1215 A.a.O., S. 220 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

giösen und interkulturellen Kontext Barrieren gesenkt und das Potenzial für Missverständnisse abgebaut.

Für Videospiele von größerer Bedeutung dürfte demnach die „Cognitive-Load-Theorie" sein, die auch im E-Learning eingesetzt wird. Diese auf John Sweller[1216] zurückgehende Annahme, dass Informationsdichte ein belastendes Element sei und daher die Komplexität des Medieninhalts, der Kenntnisstand des Mediennutzers ebenso wie die Art der Mediengestaltung dafür entscheidend sind, wie anspruchsvoll und kognitiv herausfordernd eine Medienpräsentation ist. Die „Cognitive-Load"-Theorie untersucht demnach die kognitiven Aufnahmekapazitäten für gelenkte Informationsvermittlungsprozesse. Auch sie kommt jedoch zum Ergebnis, dass die Aufnahme- und Verarbeitungsressourcen des Individuums begrenzt sind (Sweller unterscheidet hier Aufnahme- und Verarbeitungsprozesse, die das menschliche Kurz- bzw. das Lanzeitgedächtnis betreffen, die beide unterschiedlich leistungsfähig sind). Dies aber nicht in erster Linie, *„because of the intrinsic nature of the material, but because of the manner in which the task is structured."*[1217]

Lerninhalte und -vorgänge seien demnach nicht nur von der Menge an Informationen beeinflusst, sondern auch von der Vermittlung und davon, ob Lernende in ihrer Aufmerksamkeit ständig hin- und herschalten müssen („split attention") und Informationen aus verschiedenen Quellen verarbeitet werden müssen, bevor sie verstanden wurden:

> „Paul Chandler and I hypothesised that students learning to use computer software or scientific apparatus must frequently split their attention between the hardware and a manual. Cognitive resources used to integrate material in the manual with information on a computer screen or information associated with the current configuration of hardware is, according to cognitive load theory, unavailable for learning. In contrast, if students only have access to a manual that contains all of the necessary information, they should learn more rapidly because they do not have to split their attention between the manual and the apparatus. To this point, our results indicate that with some materials, students are much better at using the apparatus if they have learned without having access to it during the learning

1216 Sweller, John: Some cognitive processes and their consequences for the organisation and presentation of information, in: Australian Journal of Psychology, Vol. 45 – Issue 1, S. 1 ff., April 1993

1217 A.a.O., S. 3

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> phase. With other materials, it makes no difference whether or not students have access to the hardware during learning."[1218]

Für die Entwicklung von Videospielen ist dies hingegen keine neue Erkenntnis oder Herausforderung. Spieleentwickler waren immer schon dazu gezwungen, auch den x. Teil einer Spieleserie (z.B. der „Grand Theft Auto"- oder „Die Sims"-Reihe) anspruchsvoll genug für Fans der Serie und Spieler der bereits erschienen Spiele zu gestalten wie auch Neueinsteigern erste Erfolgserlebnisse zu gestatten und sie dadurch an die Serie zu binden. Sid Meier, der Schöpfer der seit 1991 weltweit erfolgreichen Spieleserie „Civilization", und sein Team folgen daher einer 1/3-Regel: während ein Drittel eines Spiels aus neuen Funktionen besteht, bleibt ein Drittel erhalten und ein weiteres Drittel erfährt Verbesserungen. Dies ermögliche bisherigen Spielern eine schnelle Vertrautheit mit dem neuen Programm und neuen Spielern das Anknüpfen an tradierten Funktionen, auf Basis derer dann das neue Spiel erfahren werden kann.[1219]

Interaktive Tutorials oder Missionseinführungen noch während des Spiels halfen die früher üblichen dicken Handbücher überflüssig zu machen und ließen den Nutzer seine Aufmerksamkeit vollkommen auf die neuen Inhalte richten, die intern mit früheren Spielerlebnissen abgeglichen wurden.

Viel- und Wenigspieler konnten sich so an den gleichen Spielen versuchen. Für die einen durfte der „Cognitive Load" daher nicht zu dicht, für die anderen nicht zu seicht sein. Andererseits verweist Bonfadelli auf eine große Zahl von Fernsehzuschauern, die durchaus neben der Inhaltsaufnahme noch essen, bügeln, sich unterhalten oder anderen Tätigkeiten fröhnen können.[1220]

Ebenfalls zu berücksichtigen bei der Gestaltung interaktiver Spiel- (wie auch Lern-) Umgebungen sind mögliche Störungen durch das unterschiedliche Gewicht von Zeichensystemen, die vermeidbar oder nicht vermeidbar, aber gleichwohl weitestgehend zu steuern sind. Hierbei handelt es sich um die Zeichensysteme Text oder Abbildungen in gedruckten sowie Bewegtbild, Sprache im Medium Film wie auch bspw. die Verbindung von all dem im Rahmen von

1218 A.a.O., S. 7

1219 Takahashi, Dean: Civilization: 25 years, 33M copies sold, 1 billion hours played, and 66 versions, Venture Beat, February 2016, online: https://venturebeat.com/2016/02/18/civilization-25-years-66-versions-33m-copies-sold-1-billion-hours-played/, 1.8.2017

1220 Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung. Band 2 – Anwendungen in Politik, Wirtschaft und Kultur, Konstanz 2000, S. 155 ff., hier S. 170 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Multimediaprogrammen. Ohne moderierende Verbindung bzw. Bezugnahme und Berücksichtigung der Medienteile durch erfahrene Texter, Gestalter oder eben Spieldesigner treten Be- und Überlastungseffekte bei den Nutzern auf.

Vermittlungs- und Aufnahmestörungen dieser Art werden mittels des „split attention effects", des „Redundanzeffektes"[1221] oder des „modality effects" beschrieben: So wäre es nach ersterem wenig hilfreich, zwischen unterschiedlichen Informationssätzen hin- und herzuschalten, der Redundanzeffekt umschreibt die häufig auch in Vorlesungen auftretende Problematik, dass der gleiche Inhalt mehrfach präsentiert (vorgetragen und gleichzeitig identisch auf einer Präsentationsfolie) ebenfalls zu einer Belastung der Aufnahmekapazität führt (Sweller und Chandler stellten fest, dass bspw. die grafische Darstellung des Herz- / Lungenblutkreislaufs vollkommen ausreichend für das Verständnis war und dass ein beigefügter beschreibender Text sogar den Lerneffekt behinderte[1222]) und letzterer umschreibt die Notwendigkeit der komplementären Darbietung von Informationen über einander zuarbeitenden Sinneskanäle in der Form verbaler oder bildlicher Darstellung – in Lernumgebungen muss demnach vermieden werden, allzu unterschiedliche „Datensätze" von Informationen jedweder Art parallel zu vermitteln.

> „Die Verwendung mehrerer visueller dynamischer Informationen, z.B. Videoclip in Kombination mit transientem, veränderlichem Text als einer dritten denkbaren Strategie ist dagegen aufgrund des split-attention Effekts an enge Grenzen gebunden. Sie macht eine Gestaltung erforderlich, bei der es dem Nutzer möglich ist, trotz dieser simultanen Änderung von Text und Videoclip in seiner Aufmerksamkeit zwischen beiden Präsentationsformen ohne Informationsverlust zu wechseln. (...) Ein typisches Beispiel ist eine virtuelle Ortsführung, bei der der Zuschauer mittels Videoclip durch die Stadt geleitet und an wichtigen touristischen Sehenswürdigkeiten ein Textfenster mit einer Kurzbeschreibung des Bauwerks eingeblendet wird."[1223]

1221 Siehe auch: Sweller, John: Some cognitive processes and their consequences for the organisation and presentation of information, in: Australian Journal of Psychology, Vol. 45 – Issue 1, S. 1 ff., April 1993, S. 5

1222 Ebd.

1223 Schwan, Stephan.: Video in Multimedia-Anwendungen. Gestaltungsanforderungen aus kognitionspsychologischer Sicht, in: Krampen, Günter / Zayer, Hermann (Hrsg.): Psychologiedidaktik und Evaluation II: Neue Medien und Psychologiedidaktik in der Haupt- und Nebenfachausbildung, Bonn 2000, S. 62

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Schwan sieht in der weitgehenden Nutzerinteraktivität bei der Auswahl grundlegender inhaltlicher Alternativen („Makrointeraktivität"[1224]) oder bei der Beeinflussung dargebotener Inhalte („Mikrointeraktivität" [1225]) vielversprechende neue Formen und Freiheitsgrade der Informationsverarbeitung:

> „Die Nutzer werden damit gewissermaßen selbst zu Regisseuren, die das Informationsangebot im Hinblick auf ihre Informationsbedürfnisse, Lernstrategien und Verarbeitungsressourcen adaptieren."[1226]

Absicht, Vermittlung und Verarbeitung ist somit, auch wenn Gewaltdiskussionen dies immer wieder nahelegen, nicht von Nutzern und ihrer Aufnahme- und Lernbereitschaft sowie ihrem Willen zur Steuerung der Aufnahme neuer Informationen zu trennen. Reine Propaganda in Spielen müsste demnach sehr subtil erfolgen, da sehr unterschiedliche Aufnahme-, Verarbeitungs- und Reaktionsebenen adressiert werden.

Spiele bleiben demnach in allererster Linie erst einmal Spiele – schon deshalb, weil sie von den Nutzern in den meisten Fällen als solche ausgesucht wurden.

Es scheinen im Licht der bisherigen Betrachtungen dennoch unterschiedliche Wege möglich, zusätzliche Inhalte in Spielen zu vermitteln:

a) „*Anreicherungs-Modell*": Spiele werden bewusst mit Inhalten angereichert, um Lern- oder Gewöhnungseffekte zu erreichen. Im positiven Sinne sind hier Befremdungsgefühle zu verringern, indem politische Inhalte und kulturelle oder religiöse Riten als Teil der Spielnarration dargestellt werden. Der Spieler kann sie gefahrlos kennenlernen, ohne sich ihnen unterwerfen zu müssen. Sie sind Teil des Spieles, aber umfassen nicht das Spielziel
b) „*Aufklärungs-Modell*": Spiele werden bewusst mit einer Beeinflussungs- oder Aufklärungsabsicht entwickelt. Auf Werbespiele trifft dies bereits zu, ebenso auf Spiele des Verfassungsschutzes oder von politischen Parteien bzw. Umweltschutzvereinigungen, die eindeutig auf einen Lerneffekt setzen. Der Lerneffekt ist der eigentliche Nutzen des Spiels, der Nutzer soll seinen Horizont auf eine bestimmte Weise erweitern
c) „*Dedikations-Modell*": Spiele werden zielgerichtet so entwickelt, dass sie unter Heranziehung didaktischer und pädagogischer Möglich-

1224 A.a.O., S. 64 ff.
1225 A.a.O., S. 67 ff.
1226 A.a.O., S. 69

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> keiten eine ganz bestimmte Weltsicht propagieren und die Absicht verfolgen, der Nutzer möge sich diese Weltsicht aneignen. Hier wird weniger ein Lerneffekt als vielmehr eine regelrechte Übernahme und Inkorporierung der Inhalte angestrebt

Dass Medien die Weltsicht von Menschen konditionieren und hierbei kognitive und emotionale Bedeutungszusammenhänge vorprägen[1227] (und möglicherweise auch die Erwartung von Gewaltszenen auch in Nachrichtensendungen erst wecken[1228]), wie Winterhoff-Spurk dies im Zusammenhang mit dem Fernsehen früh anmerkte[1229] dürfte ebenso für interaktive Medien gelten, deren grafischer und haptischer Realismus wie auch die Einbindung sozialer Netzwerke Welt nicht mehr nur darstellen, sondern bereits beeinflussbar machen.

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

Ein gänzlich neues Phänomen rein server-basierter Spiele setzt sich zunehmend durch und schickt sich an, den Markt für Videospiele nachhaltig zu verändern: Spiele werden nicht mehr bloß mit einem Joystick kontrolliert, dessen Steuerungsbefehle dann von der Konsole vor dem Fernseher berechnet und grafisch umgesetzt werden. Die Kontrolleinheit selbst wird vielmehr zu einer intelligenten Fernbedienung reduziert.

Sogenannte „Server-Games" (zu denen gehören „World of Warcraft", „Maestia", „Siedler Online", „Command & Conquer", „Planetside 2" und viele andere größere und kleinere Spiele für Anfänger und Profis sowie alle Geschlech-

1227 Auch was nicht zeigbar ist (fehlendes Material, brutale Bilder) kann durch Computertechnik zugänglich gemacht werden: „Im Nachrichtenkontext schließen digitale Animationen eine visuelle Lücke des Ereignisses und erzeugen damit eine Nachfrage nach weiteren visuellen Schließungen. Durch die lückenlose Beweisführung werden Evidenzen aus Bildercollagen produziert." Adelmann, Ralf: Computeranimation als televisuelle Evidenzproduktion, in: Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Evidenz... Das sieht man doch!, Münster 2004, S. 54

1228 Winterhoff-Spurk, Peter: Medienpsychologie. Eine Einführung, Stuttgart 1999, S. 70 ff.

1229 Winterhoff-Spurk, Peter: Fernsehen und Weltwissen. Der Einfluß von Medien auf Zeit-, Raum- und Personenschemata, Opladen 1989

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ter und Altersgruppen[1230]) werden nicht mehr physikalisch auf Datenträgern ausgeliefert, sondern existieren rein auf den Servern der Hersteller. Nutzer kaufen sich hierzu lediglich zeitlich begrenzte Nutzungsrechte. Das Verfahren wird zunehmend auch für Anwendungsprogramme eingesetzt. Bekannte Hersteller von Antivirensoftware arbeiten mit diesem Vertriebsmodell[1231] wie neuerdings auch Microsoft. Das Programmpaket Office wird nicht mehr im Laden gekauft, sondern als Lizenz erworben und, durch den lokalen Rechner als Schnittstelle angebunden, über die „Cloud" genutzt.[1232] Die „Cloud" umschreibt hier den Rahmen der serverbasierten *virtuellen* Datenexistenz, auf die von Zugangspunkten wie PCs, Smartphones etc. zugegriffen werden kann.

Dieses Vorgehen hat eine Vielzahl von Auswirkungen. Die Nutzer müssen ihre Eigenleistungen der Vergangenheit nicht mehr erbringen: Sie müssen kein Produkt mehr kaufen und installieren und sich um Updates kümmern.

Die Hersteller können die Software jederzeit anpassen und verändern, neue Funktionen integrieren und über die Auswertungen ihrer Serverprotokolle gleich die Reaktion der Nutzer testen: Wird die Funktion angenommen, wie wird sie genutzt? Entwickler können damit in Echtzeit auf die Wünsche der Kunden reagieren.

Dies hat zunächst Vorteile für die Spielenden. Lässt sich feststellen, dass vorgezeichnete Spielaufgaben oder Missionen resp. Handlungsabfolgen sich doch als langweilig herausstellen, können sie umgehend verändert werden:

> „Even balanced units sets can create an uninteresting game if it is obvious to the players what the optimal strategy is."[1233]

Weitere Vorteile sind eher ökonomischer Art: Der Vertrieb der Software wird ausgeschaltet. Sämtliche Profite, die im physikalischen Vertrieb um Produktion, Verkauf und Vermarktung (bspw. durch Anmietung von Regalfläche im Laden) in der Vergangenheit geschmälert wurden, verbleiben nun bei den Herstellern.

Während in der klassischen Softwareentwicklung ein Videospiel visionär vorausschauend auf Basis der Erfahrungen mit vergangenen Spielen entwickelt

1230 Exemplarisch: http://www.prosiebengames.de/, 29.6.2013
1231 http://support.kaspersky.com/de/8631, 19.6.2013
1232 http://www.tecchannel.de/server/cloud_computing/2033736/microsoft_office_365_komplettloesung_aus_der_cloud/, 29.6.2013
1233 Mahlmann, Tobias: Modelling and Generation Strategy Games Mechanics, Kopenhagen 2013, S. 142

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

werden musste und auch bei sehr potenten Franchises stets das Restrisiko eines Misserfolgs bestand, wird Spieleentwicklung zunehmend eine Echtzeitaufgabe. Die Konsequenzen werden einschneidend sein.

Das traditionelle Videospiel wurde von einem Entwicklerteam konzipiert, einem Produzenten finanziert und vermarktet. Kundenreaktionen konnten in den ersten Wochen nach der Veröffentlichung gemessen werden, bevor die Verkaufszahlen sich verringerten und das Interesse abflachte.

Spiele unterliegen dabei nach wie vor einer Reihe auch technisch bedingter Grundgesetze: Sie umfassen gem. der Definition des MDA-Ansatzes von Hunicke / LeBlanc und Zubek[1234] die Einzelbereiche *Mechanics, Dynamics* und *Aesthetics.* Während die „Mechanics" den Programmcode und die Spielregeln repräsentieren und die „Dynamics" den technischen Prozess des Programmablaufs sowie den Spieleverlauf als Prozess beschreiben, bilden die „Aesthetics" das ab, was „Spaß" macht, die Wirkung, die Grafik, das Gesamtbild – es entsteht ein „System Behavior":

> „A video game's „system behavior" consists of the execution and governing of rule procedures: adding or subtracting points, instantiating the behavior of artificial intelligence through virtual characters, triggering scripted events in the game world, judging a player's performance, and so on."[1235]

Der Kunde bzw. die Spieler *sehen* die ästhetischen Komponenten und *erspüren* den Spielablauf, sie *erahnen* mit dem „Systemverhalten" jedoch nur die zugrundeliegenden technischen Gesetzmäßigkeiten. Sie konnten in der Vergangenheit einigermaßen die technischen Grundlagen erahnen und mit Sachverstand einschätzen, denn die Basis war die selbst angeschaffte Hardware sowie Komplettspiele der Vergangenheit, die wiederum Spieleentwicklern als Vorbild gedient haben.

Installationsprozeduren und das Aufspielen von Updates („Patches") zur Fehlerbehebung war einerseits lästig, schärfte jedoch andererseits auch das Verständnis für technische Zusammenhänge – Nutzer waren in die Fehlersuche und Verbesserung integriert.

1234 Sehr empfehlenswert zum Grundverständnis für Spielmechanik: http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf, 29.6.2013

1235 Järvinen, Aki: Understanding Video Games as Emotional Experiences, in: Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader 2, New York 2009, S. 88

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Spiele in der Cloud sind hingegen für die Endnutzer vollkommen intransparent. Sie können keine Modifikationen vornehmen und auch nicht mehr patchen oder cheaten (schummeln). Sie sind und bleiben in der Konsumentenrolle. Hersteller werden den Wunsch nach kreativer Eigenleistung so auf spielinterne Elemente umleiten müssen und wollen – mit denen sich immerhin auch Umsätze erzielen lassen (Auswahl neuer Kleidung für den Spielecharakter, Waffen, Verschönerungen etc.).

Während aber grundsätzlich Visualisierung und Erleben des Spiels für den Endnutzer auch im Cloud-Gaming ähnlich bleiben, ändert sich für die Entwickler so gut wie alles, in vielfacher Hinsicht.

Spiele laufen zunehmend in Browsern oder anderen Umgebungen. Die Nutzerzahlen dieser Online- / Browserspiele steigen deutlich.[1236] Das Spiel findet optisch am Bildschirm des Spielers statt, der Rechner desselben fungiert aber nur noch als digitale Vermittlungsstelle zwischen dem Eingabemedium / lokalen Terminal und der Verwaltungseinheit beim Hersteller des Spiels, auf dessen Servern (so gesehen eine Rückkehr zu den dezentral gesteuerten Haupteinheiten der Großrechner der 60er und frühen 70er Jahre) die Funktion geschieht.

Das bedeutet:

- jede Aktion des Spielers kann protokolliert werden. Der Spieler und alle seine Handlungen sowie Äußerungen in Chats sind sichtbar und transparent, auf eine klar identifizierbare Person eines menschlichen Spielers (inkl. Kreditkartenkonto und postalischer Adresse etc.) zurückzuführen[1237]
- durch die chronologische Aufzeichnung sind Handlungen mit wörtlichen Äußerungen (Chats) minutengenau abzugleichen, hierdurch werden emotionale und reaktive Voraussagen möglich

1236 Schultheiss, Daniel: Im Reich der interstellaren Händler: Internetgames als innovative Spielform, Ilmenau 2009, S. 44

1237 Dawes und Hall schildern schon früh die Bemühungen, möglichst viele Nutzerdaten zu sammeln, um Spiele „gerechter" zu machen und auszubalancieren. Bei ihnen dominierte jedoch die unkritische Sicht der Spieleentwickler: Dawes, Mark / Hall, Richard: Towards Using First-Person Shooter Computer Games as an Artificial Intelligence Testbed, in: Khosla, Rajiv / Howlett, Robert J. / Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): Knowledge-Based Intelligence Information and Engineering Systems. 9th International Conference, KES 2005 Melbourne, Australia, September 2005, Proceedings, Part 1, Berlin / Heidelberg / New York 2005, S. 276 ff., hier 278; ein grafisches Schema hierzu findet sich dort auf S. 280

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

- die Spieler können nicht nur im Nachhinein, sondern in Echtzeit beobachtet werden[1238]
- das Nutzerverhalten wird analysiert, Änderungen werden sofort vollzogen, neue Funktionen werden testweise eingeführt und bei Akzeptanz ausgebaut und erweitert

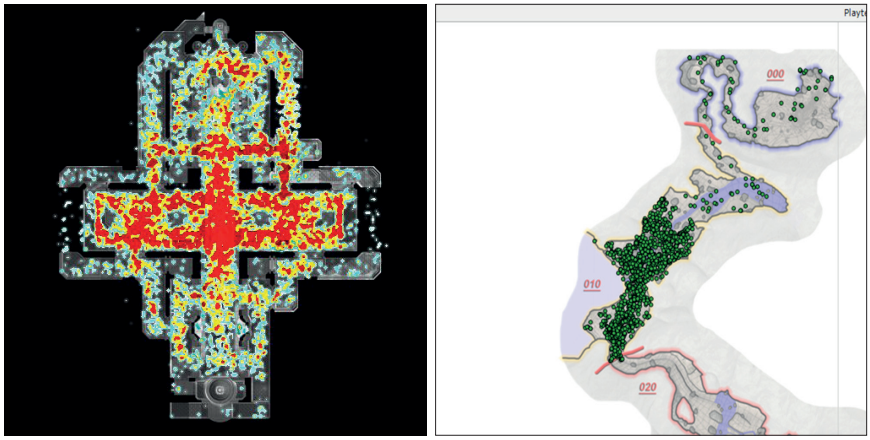


Abb. 91a+b: Halo 3 – Level. Wo „sterben" die meisten Spieler (links), wie kommen sie voran und wo sind Schwerpunkte des Aufenthalts der Spielerfiguren (rechts)

Für die Spieleentwicklung ergibt sich hieraus ein Paradigmenwechsel.
Die Spieler sind keine reinen Endkunden mehr, sondern (wenn auch ungefragt und damit unfreiwillige) Partner in der Entwicklung. Hinzu kommt: Es ist *nicht mehr nur der Spieler*, der lernt. Traditionelle Spiel-Lern-Modelle[1239] sahen den Spieler integriert und eingebettet in einen „Lernzyklus", der das eigene Nutzerverhalten mit den Gegebenheiten des Spiels misst und die nächsten Schritte basierend auf die Reaktionen aus dem Spielsystem heraus plant.

Dies hat sich nun mit „Server-Games" verändert. Spieler *und* Entwickler befinden sich in getrennten Lernzyklen mit aufeinander bezogenen und reagierenden Schnittmengen. Bruns appliziert auf kollaborative Entwicklungszu-

1238 Wie übrigens inhaltlich schon im klassischen Science-Fiction Film „Westworld" (MGM, 1973) oder „Rollerball" (United Artists, 1975) oder dem deutschen Fernsehspiel „Das Millionspiel" (WDR, 1970) berücksichtigt

1239 Vgl. Garris, Rosemary / Ahlers, Robert / Drsikell, James E.: Games, Motivation & Learning: A Research and Practise Model, in Simulation & Gaming, Dezember 2002, Vol. 33 No. 4, S. 441 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sammenarbeit (am Beispiel von „The Sims") das Kunstwort „Produsage" und beschreibt damit die gleichzeitge Handlung als *Nutzer* und *Produzent* – erkennt hierbei aber durchaus die Probleme urheberrechtlicher Art bei kommerziellen Produktionen, die, anders als bspw. Wikipedia, zwar auf die Hilfe von Nutzern angewiesen sind, gleichzeitig jedoch die Umsätze nicht gleichberechtigt sozialisiert werden können oder sollen.[1240]

Spieler sind nun das Lernfeld für Entwickler, die ihrerseits ein Spiel kaum je endgültig fertigstellen können, sondern stets an das veränderte Nutzerverhalten anpassen.

Die Reaktionen der Spieler, in Echtzeit analysiert, bilden jetzt die Grundlage für Innovationen und Veränderungen. Damit werden nicht zuletzt Entwicklungsaufgaben an die Nutzer delegiert, die in der Vergangenheit die hausinterne Produktqualitätsabteilung erledigen musste (siehe unten **Kap. 6.3** „crowdsourcing"). Welche Faktoren ein Spiel interessant machen, was Spielspaß verursacht, war von Entwicklern in der Vergangenheit hauptsächlich durch eigenes Spielerleben einzuschätzen oder aus Berichten in Spielezeitschriften zu entnehmen[1241]. Direktes Feedback von Spielern zu Entwicklern in Form von Antwortkarten, Mailings oder direkter Kontaktaufnahme war eine zusätzliche, jedoch quantitativ und qualitativ sehr schwer einschätzbare Quelle. So verblieb stets ein *„Enjoyment Gap between Game Developers and Players"*[1242] – eine Spaß- oder Wahrnehmungslücke.

„Server-Games" schließen diese Lücke durch eine vollkommene und lückenlose Überwachung. Nutzer spielen ein Spiel und merken nicht, dass sie bei der Lösung einer Mission oder bei der Bekämpfung eines neuen Gegners genau analysiert werden und Teil einer Testumgebung sind – sie wähnen sich als autonome Anwender eines von ihnen bezahlten Spiels, werden jedoch gleichzeitig genutzt zur Generierung neuer Erkenntnisse.

Spiele werden heute nicht mehr grundlegend konzipiert und dann über Jahre entwickelt, bevor sie auf den Markt gebracht werden, sondern erscheinen als Mini-Games im Internet in stark verringerter Form und können in der

1240 Bruns, Axel: Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond, New York 2008, S. 289 ff.

1241 Wang, Shen und Ritterfeld haben versucht, „Fan Factors" aus Spieletests zu ermitteln: Wang, Hua / Shen, Cuihua / Ritterfeld, Ute: Enjoyment of Digital Games – What makes them „Seriously" Fun?, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009, S. 30 ff.

1242 A.a.O., S. 28

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Anfangszeit häufig umsonst oder für sehr wenig Geld gespielt werden,[1243] während im Hintergrund Schritt für Schritt das Spiel um neue Funktionen erweitert wird. Nutzer sind hier Teil der früher hausinternen Testabteilung. Sie helfen nach Ansicht des Entwicklers Jonathan Dankoff (Assassin's Creed, Ubisoft 2010) durch ihre Spielaktionen mit, das Spiel zu verbessern, zu stabilisieren und zu erweitern ebenso wie sie Informationen liefern, die in die Entwicklung kommender Spiele einfließen:

> „If you play videogames while connected to an online service, there´s a good chance someone is paying attention. At Ubisoft, we have a set of tools called DNA which use tracking data from multiple sources in order to allow us to examine telemetric data of how players are experiencing our games. We are able to track players in both production, and in post-launch. Production tracking is used to give insight on the game in progress of being made and allow designers to adjust the gameplay between playtests. Post-launch data is used for a wide variety of things: improving the game with a patch, helping to orient expansions and downloadable content for the game, and to advise the creators of the next game in the brand, or even other brands."[1244]

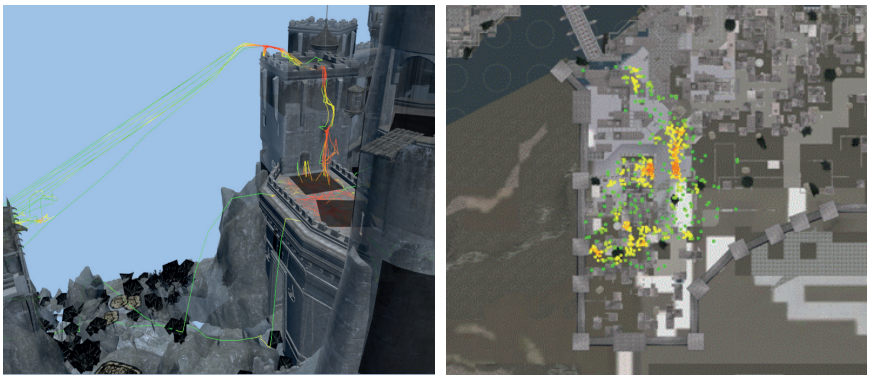


Abb. 92-93: Assassin's Creed (links): sechs Spieler gehen den vorbestimmten Weg, zwei verhalten sich unerwartet; eine „Heatmap" aus einem Level von „Assassin´s Creed: Brotherhood" markiert den Fortschritt von Spielern

1243 Sehr aufschlussreich über die Entwicklung von iPhone-Apps: Wooldridge, Dave: Money for Nothing: When It Pays to Be Free:, in: Wooldridge, Dave / Schneider, Michael: The Business of iPhone App Development. Making and Marketing Apps that Succeed, New York 2010, S. 107 ff., auch S. 115

1244 http://www.gamasutra.com/blogs/JonathanDankoff/20140320/213624/Game_Telemetry_with_DNA_Tracking_on_Assassins_Creed.php, 17.12.2015

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Server-Games erfüllen heute die schon 1994 von Degele formulierte Erwartung, dass Softwareentwicklung die „Beziehung" zwischen Nutzern und Entwicklern berücksichtigen müsse, denn bei der Programmentwicklung handele es sich um die Übertragung von Expertenwissen (und eine adäquate Abbildung desselben im Programm) und die rekonstruktive Abrufung dessen durch die Nutzer.[1245]

> „In interaktive Prozesse gehen Merkmale der Situationsdefinition, der Perspektivität und der Rollenübernahme ein, was in soziologischer Theoriebildung vor dem Hintergrund wechselseitiger Erwartungen diskutiert wird. Auf der reflexiven Ebene bildet der Nutzer ein Modell von sich selbst. Was weiß er über sein Wissen, ist er sich seines Wissens und seiner Lücken bewußt? Diese Reflexivität muß bei der Nutzermodellierung umgesetzt werden. Dazu muß das System als Bedingung fehlerfrei und perfekt arbeiten. Das ist für den zweiten Aspekt, das Modell des Nutzers vom Programm, relevant. Welche Modelle haben Nutzer vom Computer, welche Ziele, Pläne und Strategien verfolgen sie, in welcher Breite halten sie ihre Intentionen für umsetzbar? Sind daraus Vorlieben und Abneigungen ableitbar? Diese Fragen sind Voraussetzungen für den Bau von Nutzermodellen, werfen aber allein deshalb massive Probleme auf, weil ihre Beantwortung die Organisation des Denkens und des Gedächtnisses zu berücksichtigen hat. Die Kognitionswissenschaften unterstellen nämlich eine Einheit von Verarbeitungs- und Repräsentationsmechanismen, von Denk- und Erinnerungsvorgängen (Schank 1982: 81). Soll die Repräsentation und Aufbereitung von Wissen und Lösungen an die menschliche Informationsverarbeitung angepaßt werden, muß diese Einheit für eine nutzerfreundliche Konzeption von Programmen aufgelöst werden."[1246]

Die umfassende Analyse des Spielerverhaltens ist somit konkreter Teil der modernen Spieleentwicklung, die immer kostspieliger wird und deshalb immer stärker darauf angewiesen ist, das Spielerlebnis möglichst nutzerorientiert zu gestalten:

> „Eliminating inferior choices and dominant strategies serves the goal of allowing a less predictable gameplay, without randomising the course of the game where the players' moves have no impact on the game. (...) Game mechanics should provide and encourage interesting games where players increase their chances by employing the right

1245 Degele, Nina: Der überforderte Computer. Zur Soziologie menschlicher und künstlicher Intelligenz, Frankfurt / New York 1994, S. 94

1246 A.a.O., S. 95 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> strategy rather than just pure randomness. Our assumption is that a game is interesting if it keeps a player engaged in conflict. One aspect of engaging conflict is its outcome, i.e. who will win or lose."[1247]

Erst auf Basis dieser initialen Erkenntnisse wird bei umfangreicheren Spielen später das Entwicklungsteam aus- und aufgebaut und das Endprodukt projektiert. Sich den Spielern und ihren Tempi und Rhythmen anpassende Unterhaltungswelten sind dadurch in der Lage, langfristig spannend zu bleiben und nicht vorhersehbar zu werden. McGonigal urteilt demzufolge nahezu euphorisch (und unkritisch) über die „Service Records" in Halo 3 (Microsoft, 2009):

> „In April 2009, Halo 3 players celebrated a collective spine-tingling milestone: 10 billion kills against their virtual enemy, the Covenant. That´s roughly one and a half times the total number of every man, woman, and child on earth. To reach this monumental milestone, Halo 3 players spent 565 days fighting the third and final campaign in the fictional Great War, protecting earth from an alliance of malevolent aliens seeking to destroy the human race. Together, they averaged 17.5 million Covenant kills a day, 730,000 kills per hour, 12,000 kills a minute."[1248]

Diese Zahlen zu erheben ist nur möglich durch das Konzept der „Server-Games". Auch alle anderen Spielhandlungen wären auszuwerten und zu visualisieren. Wie oft werden Waffen nachgeladen, an welcher Stelle in der Spielwelt rennen die Spieler, wo gehen sie langsam, wo verstecken sie sich? Wo sterben sie?

Durch die Veränderung von Stärken und Schwächen von Gegnern sowie der Rahmenparameter eines Spiels *während es läuft* sind die Nutzerreaktionen steuerbar – der Spieler *leistet zurück* und trägt zur Spielentwicklung bei.

> „There are data visualizations of every possible kind: interactive charts, graphs, heat maps. They help you learn about your own strengths and weaknesses: where you make the most mistakes, and where you consistently score your biggest victories; which weapons you´re most proficient with, and which you´re weakest with; even which teammates help you play better, and which don´t. Thanks to Bungie´s exhaustive data collection and sharing, everything you do in Halo adds up to something bigger: a multiyear history of your own personal service to the Great War. (...) The moments all add up. The millions of individual personal service records taken together tell the

1247 Mahlmann, Tobias: Modelling and Generation Strategy Games Mechanics, Kopenhagen 2013, S. 142

1248 McGonigal, Jane: Reality is broken – Why games make us better and how they can change the world, London 2011, S. 95

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> real story of Halo, a collective history of the Great War. They connect all the individual gamers into a community, a network of people fighting for the same cause."[1249]

Aus der Sicht von Videospielern wird ihr Spiel sichtbar, *nacherzählbar* (!), zur *oral history*. Jugendliche können wie Kriegsveteranen Kampferlebnisse austauschen. Das Spiel bleibt kein Spiel, es entspringt in die Realwelt.[1250]

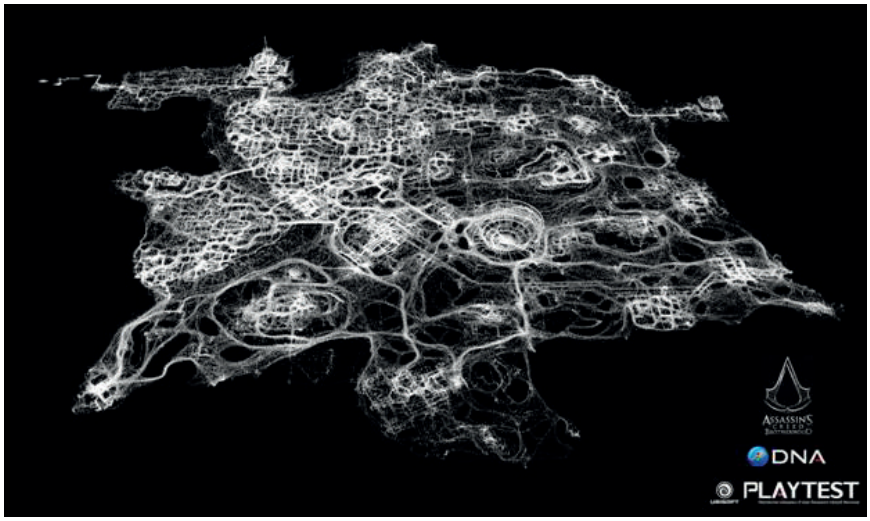


Abb. 94: Ein dreidimensionaler Spielelevel, in dem Bewegungen und Positionen von Spielern nachvollziehbar sind

Die Industrie gewinnt aus solchen Handlungen und „Geschichten" Daten, die die Herangehensweise von Spielern an Spielelemente wie Gegner oder andere Hindernisse darstellen[1251] und die vor allem kommerziell verwertbar werden[1252]. Während die Basisspiele also meistens noch kostenlos sind,

1249 A.a.O., S. 102

1250 Thompson, Clive: Halo 3: How Microsoft Labs Invented a New Science of Play, Wired Magazine 15 (9), 2007: http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/magazine/15-09/ff_halo?currentPage=all, 17.7.2013

1251 Hierzu Joorabchi, Mona Erfani / El-Nasr, Magy Seif: Measuring the Impact of Knowledge Gained from Playing FPS and RPG Games on Gameplay Performance, in: Anacleto, Junia / Fels, Sidney / Graham, Nicholas / Kapralos, Bill / El-Nasr, Magy Seif / Stanley, Kevin (Hrsg.): Entertainment Computing – ICEC 2011. 10th International Conference, ICEC 2011, Vancouver, Canada, October 2011, Proceedings, Heidelberg / Dordrecht / London / New York 2011, S. 300 ff.

1252 Rede von Jens Begemann (Wooga Games) bei der Casual Connect Europe 2011: http://casualconnect.org/lectures/community-social/social-games-making-publishers-obsolete/, 19.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

kosten Zusatzfunktionen wie stärkere Waffen Geld. Wird nun innerhalb eines Spiels plötzlich die Botschaft von einer magischen Stadt verbreitet, die aus dem Nichts aufgetaucht sei, man diese aber nur durch die Überwindung einer Wächterkaste betreten könne, ist der Verkauf von Zusatzinhalten, die jeweils einzeln nicht viel Geld kosten (aber in der Summe erhebliche Umsätze generieren), gut vorherseh- und planbar. Für die Spieler bleibt das Geld nicht abstrakt, sondern es dient der Erweiterung der eigenen „Geschichte"!



Abb. 95-96: Planetside 2 ist ein MMO-Science-Fiction Shooterspiel der neuesten Generation und bietet kontinuierlichen Krieg in Echtzeit, der mit zusätzlichen zu kaufenden Waffen individualisierbar ist

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Für die Monetarisierung von Videospielen sind die Echtzeitanalysen von extrem großer Bedeutung und wenig überraschend das Geschäftsfeld von darauf spezialisierten Firmen wie Burstly.com, die als Dienstleister für viele große Verlagshäuser der Spieleindustrie auftreten.[1253]

Diese Umsatzplanung anhand von angepassten Spielregeln wird als „Monetarisierungs-Pattern" bezeichnet. Solche „Profitmuster" ersetzen zunehmend in der Vergangenheit wichtige Einzelelemente eines Spiels wie Funktionen, Storyline oder auch die Innovationskraft ganz bestimmter Entwickler. Umsätze werden durch erfolgreiche Profitmuster generiert, nicht mehr vornehmlich durch geniale aber letztlich singuläre Spielideen; diese sind ihrerseits abwandelbar und können in das bestehende System integriert bzw. aus diesem entfernt werden. Im Blick der Industrie sind hierbei vor allem die branchenintern „Whales" (Wale) genannten Extremnutzer, die monatlich von hunderten bis zu mehreren tausend Dollar in ihr Spielvergnügen investieren:

> „The „whales" of the social-gaming world are a mystery to most of us. As the biggest spenders, they make up a tiny group (think about 2 percent of audiences) that drives most of the revenues for publishers of these games. (...) It´s easy to think of whales anonymously because we´re not quite sure who they are or how they think – they´re often elusive due to the stigma that surrounds them. We know they play social games, but are they social? Are their habits casual or obsessive? What kind of people are they?"[1254]

Inwiefern sich nunmehr aus den erhobenen Daten Suchtmuster oder Anzeichen für kriminelles Verhalten durch Vielspieler (Betrug, Veruntreuung, Geldwäsche, illegale Finanzierungen von Terroraktivitäten durch „Schein"-Online-Spiele) ableiten lassen und ob sich hieraus Fragen der Verantwortlichkeit an die Betreiber oder den Staat (Stichwort Glücksspiel-Verordnung) stellen, ist noch unklar.[1255]

1253 http://www.burstly.com/, 29.6.2013

1254 Hierzu aktuell: Carmichael, Stephanie: What it means tob e a „whale" – and why social gamers are just gamers: http://venturebeat.com/2013/03/14/whales-and-why-social-gamers-are-just-gamers/, 19.6.2013

1255 Siehe analog zum Automaten- und Glücksspiel: Beck, Michaela: Wenn Geldspielautomaten süchtig machen. Präventionsmöglichkeiten der Sozialen Arbeit, Bachelor-Thesis, Evangelische Hochschule Ludwigsburg, Ludwigsburg 2009, S. 9 – online verfügbar: https://www.uni-hohenheim.de/fileadmin/einrichtungen/gluecksspiel/Sucht/Bachelorthesis_MBeck.pdf, 17.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Auch der ehedem bedeutende und bisweilen in der Szene bekannte und sogar verehrte Spiele-Entwickler selbst wird austauschbar. Vor dem Hintergrund der geringen Verweildauer vieler Mitarbeiter in der Branche sowie der sich wandelnden Kundenvorlieben sind „Server-Games" aus Sicht der Arbeitgeber konsequent. Hersteller werden unabhängig von Einzelpersonen in der Entwicklung wie auch von bestimmten Nutzergruppen.

Um genau liefern zu können was die Nutzer wollen und abzukehren vom klassischen „Guess-Ship-Pray"-Prinzip (entwickeln was interessant scheint, auf den Markt bringen und hoffen, dass es ein Erfolg wird) beobachten die *Game Analytics* die „Metrics" eines Spiels. Hier werden sämtliche Parameter eines laufenden Systems protokolliert und analysiert sowie visuell darstellbar gemacht.[1256] Hierdurch entstehen bereits erwähnte „Heatmaps", also digitale Landkarten[1257], auf denen die Schwerpunkte spielerischen Handelns erkennbar sind: wo sterben die meisten Spieler, welche Missionen werden besonders häufig begonnen, nach welchen Objekten suchen die Spieler, erscheinen die ansonsten identischen Flügelwesen besonders angsteinflößend wenn sie grau oder gelb sind etc.[1258]

> „There are many ways to work with and utilize this highly useful source of user behavior data both during production and post-launch and ours is just one of these. Apart from the differences between single and multiplayer games, the degree of non-linearity and whether the game in question supports a persistent world or not, game type is also highly important. In essence, working with traditional boxed single/multi-player games [klassisch im Laden zu kaufende Spiele in ihrer Verpackung – SP] is somewhat different from persistent-world massively multi-player online games and social online games [die direkt online zu starten, zu spielen und zu bezahlen sind – SP] (...)., where a substantial focus is on the application of gameplay metrics analysis and synthesis to tune game design on a running basis, as

1256 Siehe auch die Echtzeit-Visualisierung des Spiels „Just Cause 2" als Video: https://www.youtube.com/watch?v=Ixvr1Rgl_Qc&feature=player_embedded, 9.8.2013 – beschrieben auch online durch den Programmierer Jim Blackhurst selbst: http://jim-blackhurst.com/wp/2011/05/17/heatmaps-point-clouds-and-big-data-in-processing/, 9.8.2013

1257 Übersichtlich und informativ dargestellt auf einer interaktiven Karte des Spiels „Counter Strike", wo die verschiedenen Darstellungsfilter angezeigt werden können: http://blog.counter-strike.net/science/maps.html, 9.8.2013

1258 Vgl. Drachen, Anders: Gameplay Metrics in Game User Research: Examples from the Trenches, in: El-Nasr, Magy Seif / Drachen, Anders / Canossa, Alessandro (Hrsg.): Game Analytics. Maximizing the Value of Player Data, London 2013, S. 285 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> well as monitoring churn rates, average revenue per user and similar business metrics. Even within the confines of the shooter genre, there are different approaches to game analytics, but there appears to be a general consensus that gameplay metrics mesh well with other user-oriented approaches for evaluating and testing games."[1259]

Diese Daten sind unverfälscht den Herstellern nur in Server-Games zugänglich, da sie der nachträglichen Kontrolle und dem Einfluss der Spieler entzogen sind. Die Spielekonsolen der neuesten Generation Playstation 4 und Xbox One verfahren nach diesem Prinzip. Die Kinect-Kamera der Xbox One kann darüber hinaus ebenfalls in Echtzeit die Spielerreaktionen (und das Spielerumfeld) aufzeichnen und dem Hersteller zur Verfügung stellen.[1260] Die Kritik entzündet sich nicht nur an dem Faktum selbst, sondern an seiner Einbettung in größere gesellschaftspolitische Debatten:

> „So you have an "always-on" Xbox tracking you with the Kinect "eye," beaming info back to some Microsoft cloud ceneter which, as we now know, is tapped by the government. (...) Technology is our society. Look around you. Any street corner. Any office. Any shopping mall. Any restaurant. You will see people tapping on touchscreens. We come home and turn on the TV. We play video games. We play Wii bowling and Snapchat chats that don't really delete with our significant others. Technology is constantly evolving. We wait and foam at the mouth when E3 shows us the new Xbox, or WWDC gives us the next Apple gadget. We want Siri to understand us better and Kinect to respond to our hand motion better. We want technology to be more seamless, more integrated in our lives. The new Xbox gaming system and the "top secret" PRISM scandal: At the intersection of two completely different news items we see the future of privacy battles. The future of technology is also the future of civil liberties."[1261]

Tatsächlich muss festgestellt werden, dass aus sozial- und politikwissenschaftlicher Sicht es sich hier nicht lediglich um eine neue Funktion einer Spielkonsole handelt, die lediglich das Spielerlebnis erweitert. Was für Spieleentwickler hilfreiche Funktionen sind und kritiklos aufgenommen oder sogar begrüßt wird, stellt für Datenschützer und Bürgerrechtler eine immense Ge-

1259 A.a.O., S. 315 f.

1260 Hiergegen erhebt sich zunehmend Widerstand wenigstens seitens von Datenschützern: http://www.chip.de/news/Xbox-One-Kinect-spielt-ueberwacher-im-Wohnzimmer_62168031.html, 16.6.2013

1261 Miles, Chris: Xbox1: Why the Kinect and Always-On Features are so scary: http://www.policymic.com/articles/47877/xbox-1-why-the-kinect-and-always-on-features-are-so-scary, 28.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

fahr ständiger Überwachung dar. Hierauf weist Miles hin, wenn er den Bezug zu aktuellen Überwachungsskandalen herstellt, in welche US-Regierungsstellen verwickelt sind und sein Vergleich zum alles sehenden „Großen Bruder" in Orwells Fiktion „1984" an anderer Stelle in seinem Text ist gewichtig.[1262]

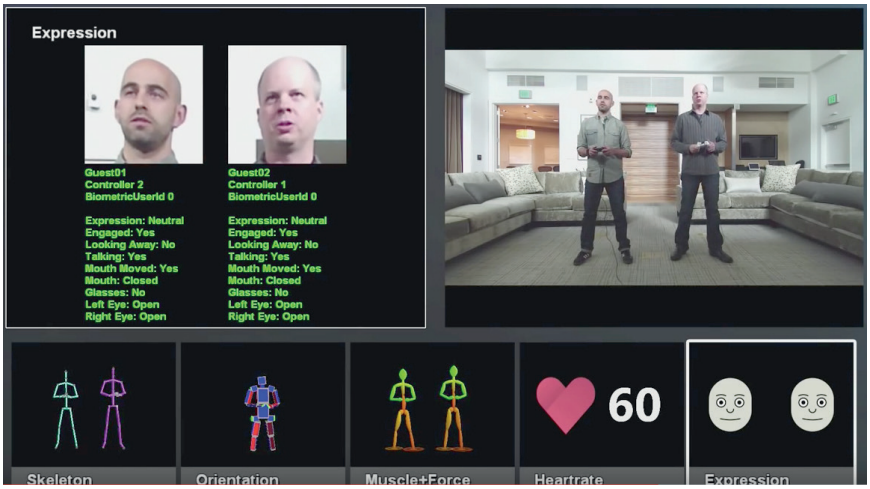


Abb. 97: Das Kinect-Kamerasystem von Microsofts Xbox sammelt und analysiert Nutzerdaten in Echtzeit. Hierzu gehören auch Gesten und Mimik

Für Spieler erscheint das Spiel als eine Abfolge von Missionen, Spannungs- sowie Entspannungssituationen. Entwickler erschaffen es als einen Satz von Fragen an die Spieler, auf die jene durch ihre Reaktionen antworten. Intention und Muster hinter diesen „Spielfragen" sind für den Nutzer per se nicht ersichtlich. Die Spieler lösen ihre Rätsel und Aufgaben stets auf der Oberfläche der Spielumgebung und ihrer Spieleraufmerksamkeit. Hierdurch wäre es indes so auch möglich, menschliche Spieler als Zuträger eines Bot-Netzes zu missbrauchen, das im Spiel als komplexes Puzzle erscheint, real jedoch die Kreativität der Nutzer zur Bearbeitung eines komplizierten Verschlüsselungsmechanismus verwendet. Sog. Bot-Netze sind in der Vergangenheit immer wieder dadurch aufgefallen, dass sie durch Schadsoftware in Einzelrechner eindringen und Rechenkapazitäten abzweigen und anderen Aufgaben zur Verfügung stellen[1263]. Projekte wie das SETI-Programm zur Entdeckung au-

1262 Das amerikanische Online-Magazin „Wired" hat ein Video über die Funktionsweise und die Analysemöglichkeiten über die Reaktionen des Spielers erstellt: http://www.youtube.com/watch?v=Hi5kMNfgDS4, 9.8.2013

1263 Definition: http://www.microsoft.com/de-de/security/resources/botnet-whatis.aspx, 17.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ßerirdischen Lebens[1264] nutzen dieses „crowd sourcing" Verfahren offen unter Beteiligung an der Raumfahrt Interessierter ebenso wie illegale Spionagenetze, deren Urheber häufig unentdeckt bleiben.

Degele forderte bereits 1994 zunehmende Programmreflexivität und reorganisierenden Nutzerbezug, um aus der stereotypisierenden Modellierung von Programmen auszubrechen, welche mögliche Nutzerreaktionen vorausnimmt und bestrebt ist, mit fertigen Lösungen diesen Ahnungen gerecht zu werden – die Nutzer hätten sich hier dem Funktionsumfang, der in Erwartung möglicher Nutzererwartungen entsprechend in Umfang und Bedienung implementiert wurde, anzupassen.[1265]

Aus damaliger Sicht stellte sie statt dessen vornehmlich Tendenzen der „Nutzermodellierung" fest.

> „Bei der Akquisition von Informationen über den Nutzer können explizite (direkte Fragen) und und implizite Methoden (das System zieht aus Fragen und Bemerkungen des Nutzers Schlüsse über dessen Profil) unterschieden werden. Arbeitet man mit Standardwerten über den Benutzer, handelt es sich um generelles Wissen des Designers über einen durchschnittlichen Nutzer, was bei der Erstellung jedes herkömmlichen Computerprogramms vorausgesetzt werden muß (s.o.). Ziel ist dagegen der Aufbau eines Nutzermodells durch ein Programm aufgrund von Annahmen, die es aus Dialogbeiträgen des Benutzers gewinnt. Dazu gehören Aussagen, Entscheidungsfragen, Ergänzungsfragen, Anweisungen und indirekte Sprechakte."[1266]

Ein Videospiel zu spielen war schon immer ein Ausdruck der eigenen Persönlichkeit: von der Auswahl des Spiels, seinem Setting in einem bestimmten Sujet bis hin zum Umgang des Spielers mit dessen Inhalten. Dieses Spiel war jedoch eine rein private Angelegenheit, ein durchaus intimer Vorgang. Ob jemand in GTA: San Andreas die Spielzeit damit verbrachte das Fahrradfahren zu perfektionieren, die Muskeln der Spielfigur zu entwickeln oder Frauen in zwielichtigen Clubs beim Tabledance zuzuschauen blieb Angelegenheit des Spielers allein bzw. seiner näheren, ihn dabei eventuell beobachtenden Umgebung.

1264 http://setistars.org/, 19.5.2013
1265 Degele, Nina: Der überforderte Computer. Zur Soziologie menschlicher und künstlicher Intelligenz, Frankfurt / New York 1994, S. 99
1266 A.a.O., S. 97

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zukünftig wird umfassend und lückenlos aufgezeichnet und damit deutlich, wer sich im Spiel auf den Diebstahl von Objekten konzentriert, wer am liebsten Orks abschlachtet oder im Strategiespiel ein bestimmtes Panzermodell fährt, sich bei welcher Armeeeinheit anmeldet (US-Luftwaffe, Rote Armee, Résistance, Waffen-SS...) oder ein bestimmtes Szenario spielt – wie schon bei Online-Versandhändlern sind alle diese Informationen natürliche Anknüpfungspunkte für die Unterbreitung zusätzlicher Unterhaltungsangebote – Werbung. Ähnliche Analysemethoden liegen unter den Modellen für Online-Videoverleih oder Medienstreaming. Angeboten wird, was bisherigen Nutzungsmustern entspricht, das durch „Web Mining" sichtbar gemacht werden kann.[1267] Das Ziel ist es stets, dem Kunden das nächstgewünschte Produkt zu verkaufen, möglichst bevor der Kunde den Wunsch danach verspürt. Kombiniert mit sozialen Netzwerken jedoch wird der Mensch nicht nur zum transparenten Kundenmodell, sondern auch einschätzbar hinsichtlich seiner privatesten Vorlieben und Handlungsweisen.

Degeles Erwartungen sind diesbezüglich demnach Realität geworden und sogar übertroffen, da die Programmsysteme heute aufgrund des Abgleichs einer Vielzahl von Daten (allein dies wäre 1994 gar nicht möglich gewesen, geschweige denn die entsprechende grafische Darstellung) auf das Nutzerverhalten reagieren können, welches sie andererseits vielfältig *modellieren* können.

Ohne notwendige Eigenaktivität und ohne eine Möglichkeit, dies realistisch zu unterbinden, tragen Nutzer vernetzter Medienangebote dazu bei, einen persönlichen „Kondensstreifen der eigenen Online-Sozialisation" zu erschaffen, der durch Abgleich verschiedener Quellen sichtbar wird – dessen Dicht und Länge sie selbst jedoch kaum überblicken können.

1267 Die Funktionen der „Wunschliste" oder „Empfehlungen" anderer Nutzer werden durch den Onine-Buchhändler Amazon mittels der Onlineanalyse fremden Kaufverhaltens ermittelt, dieses Verfahren wird „Web Mining" genannt – auf die unterschiedlichen Varianten und Ausprägungen kann hier jedoch nicht eingegangen werden: Srivastava, Jaideep / Desikan, Prasanna / Kumar, Vipin: Web Mining – Concepts, Applications & Research Direction, S. 59 f., Online: http://www-users.cs.umn.edu/~desikan/publications/wmo.pdf, 20.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

3.5.2.4 Kulturelle Einflüsse – Spiele(n) als Teil, Fortsetzung und Inkubator von Alltagskultur und Alltagserleben

Wie Filme und Gesellschaftsspiele insgesamt sind auch Videospiele Kulturgüter und zeugen von den Themen, Herausforderungen und Ereignissen ihrer Zeit. Sie sind von Alltagsleben und -kultur geprägt und prägen zurück. Die einseitige Kritik etwa von Jugendschützern oder Pädagogen an Videospielen übersieht, dass Spiele, die 1916 oder 1941 auf den Markt kamen, stets auch Themen und Hintergründe ihrer Zeit und des jeweiligen Zustands der Gesellschaft reflektierten – dies übrigens wieder differenziert hinsichtlich der Nation, in der sie erschienen. Betrachtet man sie als Produkte wirtschaftlicher Betätigung[1268], so werden sie gleichsam zu „Containern" und erhellen nicht nur die kulturellen, sondern auch marktwirtschaftlichen Dispositionen ihrer Zeitumstände.

Stets gilt: Menschen stellen spielerisch das nach, was sie beschäftigt. Große Sportereignisse oder herausragende Einzelleistungen von Sportlern treiben Menschen auf die Sportplätze oder in die Tennisvereine. Kinder stellen Gewalttaten nach, die sie real oder im TV gesehen haben und die sie so verarbeiten. Sie basteln selber Gesellschaftsspiele zu Themen die ihnen wichtig sind, wenn sie kein entsprechendes kommerzielles Angebot kennen, besitzen oder sich leisten können. Spiele, die im kommerziellen Raum vertrieben werden, erfahren eine durch den Zweck der Vermarktung bedingte inhaltliche und thematische Erhöhung zentraler Inhalte – ein „Image" wird kreiert, eine atmosphärische Aura. Diese muss den Spieler ansprechen und ihm anbieten, Teil davon zu werden. Dies gilt für die Verpackungen von Brettspielen ebenso wie für Videospiele.

Das Western-Set aus dem Spielzeugfachgeschäft besteht im Grunde aus Plastik- und Holzteilen in unterschiedlichen Farben. Der kundige jugendliche Spieler füllt das Set imaginär mit dem, was er eventuell aus dem Fernsehen kennt. Die Holzteile stellen dann Wände und Häuser eines Forts dar, die verschiedenfarbigen Plastikfiguren sind Soldaten in unterschiedlichen Uniformen oder Indianer. Der Spielverlauf könnte jeder sein, wird aber in den allermeisten Fällen keine Märchen und auch keine Rittergeschichten abbilden,

1268 Krotz, Friedrich: Computerspiele als neuer Kommunikationstypus, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 37

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sondern eben der Handlungsstruktur klassischer Western entsprechen. Der Spieler füllt das Spielset mit Inhalten und eignet sich diesen Raum damit an (siehe auch **Kap. 3.5.2.1**). Allerdings wären Alternativen durchaus denkbar: Sicher könnte man zur Not auch einen Ritterfilm mit einem Westernset nachspielen, auch ein Tischfußballspiel ließe sich mit den Figuren und einer Kugel simulieren. Diese Ausbruchsmöglichkeit aus dem Rahmen vorgegebener Spielmöglichkeiten bietet ein Videospiel nur dann, wenn die Designer es vorgesehen haben (wie in „open world"- oder „Sandbox"-Spielen). Der Spieler allein ist dazu nicht in der Lage bzw. müsste schon erhebliche Abstraktionsfähigkeiten aufbieten und aufrecht erhalten, um sich permanent vorzustellen, dass er in „World of Warcraft" nicht eine Fantasy-Figur sondern ein Soldat der kaiserlichen japanischen Marine des Jahres 1942 ist.

Hinzu kommt, dass insbesondere Videospiele nicht nur mit den Inhalten „aufgeladen" werden, die zum Zwecke der Produktgestaltung (und Vermarktung) notwendig sind. Längst sind sie selbstverständliche Werbeträger für Firmen und auch Parteien, die ihre je eigenen Ziele verfolgen. Während bei einem „Fruchttiger"-Werbespiel die Vermarktung des Saftes im Vordergrund steht, wird es bei politischen Werbespielen schwieriger, Inhalt von Spielleistung zu trennen.

Was Spiele und *Spielen* gesellschaftlich bedeuten, hat Albert Camus am Beispiel des Fußballs beschrieben:

> „Was ich schließlich am sichersten über Moral und menschliche Verpflichtung weiß, verdanke ich dem Sport."[1269]

Wie kommt der französische Philosoph darauf, dies über seine Kindheit und Jugend in den 1920er Jahren zu sagen? Camus familiäre soziale Situation war sehr schwer. Anerkennung fand und suchte er offenbar nur auf dem Sportplatz. Die Kirche brauchte er hier nicht – zu erkennen ist der Einfluss äußerer Prozesse auf die innerweltliche Entwicklung von Moral und Vernunft – *auch ohne Religion*! Camus hat das Leben auf dem Fußballplatz gelernt, durch sportliches aber gleichzeitig soziales Spiel. Mit Begriffen wie „Moral" und

1269 Zitiert in: Klein, Gabriele: Urbane Bewegungskulturen. Zum Verhältnis von Sport, Stadt und Kultur, in: Funke-Wieneke, Jürgen / Klein, Gabriele (Hrsg.).: Bewegungsraum und Stadtkultur. Sozial- und kulturwissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2008, S. 18 (Anmerkung: Dieses Zitat wird häufig, wie hier, etwas verkürzt dargestellt. Es findet sich vollständig in den übersetzten Worten Camus bei: Camus, Albert: Was ich dem Fußball verdanke, in: Pitous, Abel Paul: Mon cher Albert. Ein Brief an Albert Camus, Zürich 2014, S. 84)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

„Verpflichtung" verlässt er den Sportplatz als Ort des regelflankierten Wettbewerbsgeschehens und taucht in komplexe Zusammenhänge menschlichen Lebens und menschlicher gesellschaftlicher Kommunikation ein. Der Kampf zwischen Gut und Böse findet sich auch in Ballspielen.[1270] Gleichzeitig standen populäre Spiele schon immer in dem Verdacht, gesellschaftlich abträglich zu sein, Zeit zu stehlen sowie die Schaffenskraft abzulenken.[1271] Die Entwicklung des Fußballspiels als Volkssportart und ihre wechselvolle Geschichte ist hier eine naheliegende Analogie: schon früh populär, wurde es bald vom englischen Adel für sich entdeckt und an Privatschulen gespielt, wo die ersten Regelwerke entstanden und das derart modifizierte Spiel zurückwirken konnte auf das breite Volk, wo die neuen Regeln gleichsam flankierend für die allgemeine gesellschaftliche Regelkonformität wirken mochten.

Wie Videospiele erlebte auch der Fußball als populäre Massensportart Phasen gesellschaftlicher Kritik und Verbote – er gilt vielen als zu brutal und unästhetisch, wobei immer auch Vorurteile über das Verhalten der *Fans* Bedeutung tragen; auch hier findet sich eine Analogie zu Videospielen, denn auch dort wird vom Verhalten von Spielenden / Nutzern auf das Medium zurückgeschlossen, wie beim Fußball Fanrandale an Aspekten des gewaltbetonenden Fußballspiels festgemacht wird. So wie Videospiele voraussetzen, dass der Spieler über eine grundlegende technische Ausstattung und Kenntnisse verfügt, entwickelte sich die Fußballbegeisterung zu Beginn im städtischen Raum und mochte als Ablenkung des arbeitenden (bzw. beschäftigungslosen) Proletariats in den Städten des 19. Jh. dienen, verbreitete seine Faszination jedoch auch bald in den ländlichen Raum – auch Videospiele üben ihren Reiz nicht nur auf technikaffine Menschen aus, sondern ziehen Gelegenheitsspieler an und bringen andere erst dazu, sich eine Technikplattform zum Spielen zuzulegen.

Doch kann der Fußball als die archaische, brutale, unästhetische Form der individuellen Betätigung, als die er in seiner Geschichte bezeichnet wurde, hinsichtlich der kulturellen Einschätzung von Videospielen helfen? Zumindest teilen beide ähnliche gegen sie vorgebrachte Vorurteile.

1270 Tschuschke, Volker: Fußball und archaische Lust. Eine Flanke aus der Tiefe des archaischen Raums, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006, S. 118

1271 Dunning, Eric: Die Entwicklung des Fußballspiels zu einer Weltsportart, in: a.a.O., S. 22 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wo Fußball durch das nicht-planbare, das Überraschende, die Sensation fasziniert und den Wunsch einer Gesellschaft nach Irritation darstellt[1272], so spielen dort wie auch in Videospielen stets Perfektion in der Beherrschung der Technik, Ästhetik in der Ausübung von Handlungsprozessen und Kraft und Willen sowie Durchhaltebereitschaft eine große Rolle. „Fußball machen" ist gleichzeitig Arbeit, Spiel, Kunst, handwerkliche Perfektion – wie sie ebenfalls bei der Erstellung eines Videospiels notwendig werden. Hinzu kommen erlebte und erlebbare Muster von Opferbereitschaft sowie ethisch-moralische Dispositionen von Gerechtigkeit und durchaus auch „Rache" als „*Form der Vergeltung und Emotion, die das Ziel hat, einen Ausgleich für erlittene Kränkungen und Ehrgefühl zu schaffen*"[1273], die es erlauben, den Sieg über eine vermeintlich überlegende Mannschaft („Endgegner") zu bejubeln und Verluste („Verletzte") hinnehmbar – wenn nicht sogar notwendig – erscheinen lassen.

Caillois Ansatz, die Faszination des Fußballs als „regelgeleitetes Spiel" (*Agon*) zu erklären, das seinen Reiz aus der festen Struktur gewinnt, innerhalb derer das Spiel ansonsten frei zu realisieren ist[1274], erlaubt weitreichende (indes tatsächlich überraschende) Parallelen zum Videospiel. Caillois sieht den Fußball[1275] als menschliches Betätigungs- und Handlungsfeld von Trieben beherrscht, die ihrerseits zutiefst in der menschlichen Natur verankert sind. Er bezeichnet sie als „Paidia[1276]" und „Ludus" – die spontane Freude (und Begeisterungsfähigkeit) sowie den Antrieb zum Spielen überhaupt und die Freude an Übung und Regelung. Die grundsätzlich vorhandene Freude, der menschliche Spieltrieb (*Paidia*) erlebt seine gleichzeitige und akzeptierte Regelung sowie kulturelle Nutzbarkeit (*Ludus*).

Die beiden grundlegenden Haupttriebe erleben ihre Realisation vermittels menschlicher Eigenschaften, die ebenfalls auch in Videospielen beobachtet werden können bzw. deren Faszination unterstützen. Hier war ja bereits auf

1272 Hortleder, Gerd: Faszination des Fußballspiels. Soziologische Anmerkungen zum Sport als Freizeit und Beruf, Frankfurt 1974, S. 140 f., zitiert durch: Pilz, Gunter A.: Fußball ist unser Leben? Zur Soziologie und Sozialgeschichte der Fußballfankultur, in: a.a.O., S. 66 f.

1273 Spektrum Akademischer Verlag (Hrsg.): Lexikon der Psychologie – Band 3, Redaktion Gerd Wenninger, Heidelberg 2001, S. 412

1274 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen, München 1958, S. 38 ff., siehe auch Tabelle S. 46

1275 Hierzu: Evers, Ralf: Spieler oder Pilger? Spiel- und ritualtheoretische Einwürfe zum Thema Fußball-Fans, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006, S. 95 ff.

1276 Siehe vorne: Kap. 2.3

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

die freie Betätigung ohne Zwang etc. hingewiesen worden und darauf, dass das Spiel zwar fiktiv ist und so auch wahrgenommen, dennoch aber mit einem ganz bestimmten Bewusstsein durchgeführt wird.[1277]

Vier Grundkategorien des Fußballspiels seien zudem auf die Gesellschaft allgemein übertragbar und stellen Konstanten menschlicher wirtschaftlicher und von Freizeitbetätigungen dar: „Agon", der Wettkampf; „Alea", die Suche nach und Nutzung von Chancen; „Mimicry", die Verkleidung als Realisation von Veränderungswünschen und -hoffnungen und „Ilinx", der Rausch. Diese vier Motivationskonstanten scheinen tatsächlich geeignet, eine Vielfalt menschlicher Handlungsabsichten zu erklären.

So wird die Suche nach und das Ringen um Vergleichbarkeit und von Chancen immer wieder unterbrochen durch die Hoffnung nach Veränderung von Situationen und individuellen Involviertheiten. Ist ein Zustand erreicht, kann dieser niemals bestehen bleiben. Es muss weitergehen, das Ringen um Vorherrschaft beginnt erneut und gipfelt in dem Versuch anderer, erneut Chancengleichheit herzustellen.

Mit Caillois muss wohl festgehalten werden, dass der Fußball – wie auch das Videospiel – grundlegende Triebe der menschlichen Natur befriedigt und ihnen Ausprägungsmöglichkeiten verleiht, die hier wie dort sogar sozialverträglich kanalisiert werden durch feste spielimmanente Regeln wie auch die Regelungswerke außerhalb der eigentlichen Spielarena (Ordnungsdienst im Stadion, „Netiquette" im Online-Miteinander). Grundtriebe und -leidenschaften, die aufgrund gesellschaftlicher Konformitätserwägungen und -bestrebungen gezügelt und unter Kontrolle gehalten werden, können hier im *geschützten und schützenden* Rahmen ausgelebt werden.

Spieler erleben bereichsübergreifend eine Reduzierung der Weltkomplexität auf wenige wesentliche Faktoren, die aber erkennbar bleiben und durch ihre Stellvertreterfunktion konfliktauflösend oder -verlagernd wirken können. Tschuschke spricht von „symbolisiertem statt realem Sterben", aber dennoch geht es um Sieg und Niederlage.[1278] Eigene Sprache, Riten und Merkmale erlauben zudem eine Abgrenzung von der Außenwelt sowie eine Festigung

1277 Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen, München 1958, S. 38 ff., siehe auch Tabelle S. 16 f.

1278 Tschuschke, Volker: Fußball und archaische Lust. Eine Flanke aus der Tiefe des archaischen Raums, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006, S. 121

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

der Strukturen nach innen. Vereinsanhänger erfahren so über tradierte Symbolik Zusammengehörigkeitsgefühl und Alltagssolidarität, die sich auch bei Onlinespielergruppen („Clans") wiederfinden.[1279] Real vorhandene Gewaltbereitschaft kann simulativ realisiert werden, die Kanäle sozial erwünschter und akzeptierter Handlungsmuster werden nicht verlassen. Lust am Kampf wie auch am Wirken in einer Gemeinschaft finden sich im realen Sport wie auch im virtuell ausgetragenen Wettbewerb oder Kampf. Solidarisches Handeln kann praktiziert werden, muss es aber nicht. Der Mensch im Spiel ist nicht gezwungen, aus dem Naturzustand herauszutreten und durch Besitz seine hilfsbedürftige Natur dauerhaft zu verändern, wie Jean-Jaques Rousseau etwa den Zustand der menschlichen Gesellschaft und ihren Sündenfall beschrieb.[1280]

Realen Besitz im Spiel gibt es nicht bzw. durch die Virtualität und Flüchtigkeit des Spielzustandes bleibt Besitz immer relativ, da er sich nur über Umwege in realen Besitz transferieren lässt (bspw. durch Preisgelder etc.). Dadurch werden gesellschaftliche und ethnische Unterschiede weniger wichtig und spürbar – Fragen nach der Herkunft werden nicht gestellt. Sie erlauben es, sich abzureagieren, seinen geheimen und offenkundigen Leidenschaften zu fröhnen (etwa durch *Mimicry*, die Verkleidung) aber auch, sich seiner Geschlechtlichkeit („Männlichkeit") zu vergewissern – im Fußball sieht Tschuschke eben jenes aber zunehmend durch *„Sitzplätze überall und Catering-Service in Separée-Logen"*[1281] bedroht.

Festgehalten werden kann jedoch: Elementare Fragen von Existenz und Zukunftskonzeptionen werden im Rahmen von Spielen adressiert und lassen sich reflektiv stellen. Sie geben möglicherweise keine endgültigen Antworten, rufen aber auch keine Aggressionen und Verluste durch „falsche" Reaktionen hervor sondern lassen Raum für die Antizipation.

Wenn Spiele also traditionell identitätsstiftend und verbindend wirken, warum soll dies nicht für Videospiele gelten? Die öffentliche Behandlung von Vi-

1279 Wimmer, Jeffrey / Quandt, Thorsten / Vogel, Kristin: Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 149 ff.

1280 Schmidt, Johannes / Zintl, Reinhard: Gesellschaftsvertrag und Staat, in: Becker, Michael / Schmidt, Johannes / Zintl, Reinhard (Hrsg.): Politische Philosophie, Paderborn 2009, S. 66 ff.

1281 Tschuschke, Volker: Fußball und archaische Lust. Eine Flanke aus der Tiefe des archaischen Raums, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006, S. 130

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

deospielen als Unterhaltungsmedium und ihren Inhalten war von Anfang an eher kritisch: Man störte sich an Gewalt und Kriegsverherrlichung sowie an der Zurschaustellung von Brutalität. Hierbei differierte die Kritik oberflächlich nicht an früheren Phänomenen der Zurückweisung neuer Technologien. Ähnliche Reaktionen waren zuvor gegen die Einführung des Radios oder des flächendeckenden Fernsehens zu beobachten gewesen. Diese Form gesellschaftlicher Ablehnung eines noch jungen Mediums, die selektiv-negative Wahrnehmung seiner Möglichkeiten und Erfolgsfaktoren und vor allem die Intensität der Angriffe ist offenkundig *auch* vor dem Hintergrund des Ost-West-Gegensatzes zu sehen und vor der Angst vor möglicherweise jederzeit ausbrechender militärischer Gewalt in Zentraleuropa[1282]. Nicht von ungefähr erschien die Ablehnung gerade in Westdeutschland höher als in anderen westeuropäischen Ländern. Die Entwicklung führte allerdings zu einem Nischendasein von Videospielen als akzeptierter Unterhaltungsform, zu einer Existenz als „peer-group-Medium".[1283] Einflüsse und Rückwirkungen des Mediums auf seine Zielgruppe und Nutzer rücken so nicht in den Mittelpunkt der Betrachtung, sie werden übersehen. Während die kulturellen Auswirkungen und gesellschaftlichen Themensetzungen etwa von Sport noch gut untersucht sind[1284], steckt die Forschung diesbezüglich zu Videospielen noch in ihren Anfängen. Natürlich prägen Medien auch kulturell und beeinflussen ihre Nutzer sowie deren Verhalten. So wie die Erzählgeschwindigkeit von Filmen durch eine Veränderung der Schnitttechnik zugenommen hat, so werden heute Spiele nicht nur technisch anders erzählt und präsentiert. Als peer-group-Medium sind diese inhaltlichen Veränderungen jedoch nicht so präsent wie bei im Fernsehen ausgestrahlten Programmen.

1282 Die Wahrnehmung eigentlich neutraler Information vor dem Hintergrund der eigenen psychisch-kognitiven Befangenheit als „verzerrt" oder alarmierend wird als „Hostile Media Effekt" bezeichnet: Vgl. zu einem konkreten lokalpolitisch bedeutsamen, aber gesellschaftlich polarisierenden Thema: Mende, Anna-Maria: Wahrnehmung von Tendenzen in der Lokalberichterstattung. Überprüfung des Hostile-Media-Phänomens am Thema der Dresdner Waldschlößchenbrücke, Münster 2009, S. 5 ff.

1283 Krotz, Friedrich: Computerspiele als neuer Kommunikationstypus, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008, S. 36

1284 Hütig, Andreas / Marx, Johannes (Hrsg.): Abseits denken. Fußball in Kultur, Philosophie und Wissenschaft, Kassel 2004 oder Jütting, Dieter H. (Hrsg.): Die lokal-globale Fußballkultur – wissenschaftlich beobachtet, Münster 2004

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Aufmerksamkeitsspanne von Kindern und Jugendlichen entspricht ihrem Lebensalter[1285], vertreten wird jedoch auch die Beobachtung, diese Aufmerksamkeitsspanne von Schülern habe sich dem Rhythmus von Videoclips angepasst und durch verstärkten Mediengebrauch verkürzt.[1286] Länger als 3-4 Minuten sei ein Thema vielen Schülern nicht mehr zu vermitteln, dann müsse etwas Neues kommen. Der Grund hierfür liege im Aufkommen von Musikvideos seit den frühen 80er Jahren; diese haben auch die Erzählweise von Filmen nachhaltig beeinflusst. Insgesamt werde heute schneller erzählt und Handlungsstränge variierten in größerem Tempo.

Während Eltern, Lehrer und andere Bezugspersonen diese Auswirkungen noch beobachten und Rückschlüsse auf die Ursachen ziehen konnten (so sie mitbekamen, ob und wann ein Fernseher lief), ist dies heute angesichts der Vielfalt abspielfähiger Endgeräte kaum noch möglich. Quasi unbemerkt können über Mobiltelefon, tragbare oder stationäre Videospielkonsolen komplette Unterhaltungsgenres konsumiert werden. Zusätzlich entwickeln und realisieren sich im Rahmen von sozialen Netzwerken neue kommunikative Bedürfnisse und Partizipationsformen, die nur bei Ausnahmeereignissen an die Öffentlichkeit gelangen (aus dem Ruder gelaufene Facebook-Parties z.B.). Doch auch diese gehören heute zum Alltagshandeln, zum *digitalen Alltagshandeln*.

Wie eingangs bereits erwähnt, werden gesellschaftliche Themen selbstverständlich auch in Videospiele getragen oder von diesen initiiert. Werbespiele sind ein klassisches Beispiel, wenn auch leicht erkennbar. Spiele der Bundeswehr[1287] als Auftraggeber oder von Bundesministerien[1288] sind da schon schwerer zu kategorisieren. Handelt es sich hier um klassische Werbespiele oder kommen die Auftraggeber ihrem eigentlichen verfassungsgemäßen Auftrag nach? Wird geworben oder primär informiert? Was ist die Intention? Wie nimmt der Nutzer sie wahr?

1285 Sprenger, Marilee: Damit was hängen bleibt! Wie Sie so unterrichten, dass Ihre Schüler mehr behalten, Weinheim und Basel 2011, S. 39 f.

1286 Leider nicht entsprechend belegt: Boran, George: Jugend und Zukunft der Kirche. Verständnishilfen für Religionslehrer und Jugendseelsorger, Münster 2001, S. 88 ff.

1287 „Helicopter Mission" (1994), http://www.militainment.info/2011/12/07/bundeswehr-spiele/, 14.6.2013, „Dunkle Schatten" (1995)

1288 http://www.mik.nrw.de/fileadmin/user_upload/Redakteure/Verfassungsschutz/Dokumente/Seiten/vs/historie/vs_fair.htm, 14.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Analog zum Sport, der ja landläufig als „Schule der Gesellschaft" oder „Sozialstation der Gesellschaft"[1289] gilt, sind Videospieler aber nicht vollkommen losgelöst von Konventionen und Verpflichtungen. Sie müssen sich stets den im Spiel gültigen Normen anpassen, wenn sie nicht von den Mitspielern domestiziert, gezügelt, bestraft oder sogar ausgeschlossen werden wollen. Sie sind bzw. werden Teil eines innerhalb der Spielwelt gültigen Kosmos' von Regeln, Werten und Einstellungen sowie Handlungsweisen. So wie ein Fußballer sich an das auch durch Regeln schwer zu definierbare *Fair Play* halten muss, so sind Videospieler den Regeln des Spieledesigners bei einem Einzelspielerspiel unterworfen. Entziehen sie sich (durch welche Form der Aktivität oder Inaktivität auch immer) findet das Spiel als Regelsystem nicht statt. In Mehrspielerspielen gelten ebenfalls Regeln, die aber meistens von einem Spielleiter oder dessen Team, die das System technisch warten und überwachen, definiert wurden. Hier unterwirft der Spieler sich demnach einem „gütigen Gott", der die Regeln setzt, sie überwacht, die Systemstabilität garantiert und ansonsten nicht eingreift (bzw. nicht als solcher erkennbar, sondern der als unerkannter Avatar an seiner Welt teilnimmt). Analogien zum „Leviathan" von Thomas Hobbes und dessen „gütigem Gott" als Herrscher der Welt, ohne den alle Menschen augenblicklich in den Naturzustand des totalen Krieges aller gegen alle zurückfielen, drängen sich nicht ganz zufällig auf.

Noch eines soll nicht unerwähnt bleiben. Kommunikation innerhalb und zwischen Spielern findet weltweit statt. Technologiekritik und gesellschaftliche Formen von Aufmerksamkeit bestimmten Themen gegenüber werden im weltweiten Maßstab aber nicht überall gleich geteilt.

Kommunikationserwartungen, die in Europa und anderen westlichen Ländern vielleicht von *Befürchtungen* determiniert werden, werden in anderen Teilen der Welt von *Hoffnungen* gestützt. Hoffnung auf Gleichberechtigung, auf Teilhabe, auf Kontakte zu Menschen in anderen Teilen der Welt, in entwickelteren Teilen der Welt. Das Videospiel, sorgenvoll betrachtete Freizeitgestaltung in Europa, kann in Südost-China oder Afrika Teil einer positivistischen Zukunftskonzeption sein.

Religionspädagogisch betrachtet können Videospiele nicht zuletzt auch ein Medium sein, mit dem man mit anderen Menschen ins Gespräch kommt und

1289 Mutz, Michael: Sport als Sprungbrett in die Gesellschaft? Sportengagements von Jugendlichen mit Migrationshintergrund und ihre Wirkung, Weinheim und Basel 2012, S. 12 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

durch welches Verkündigung geschehen kann. Um Menschen zu erreichen, gingen die Apostel in der Antike nicht an einsame Stellen an einer Küste sondern auf den Marktplatz einer Stadt. Sie verurteilten nicht die Tätigkeiten der Menschen dort, sondern sprachen zu ihnen, mit den Mitteln, den Worten und den Inhalten, die den Menschen etwas sagten. Verkündigung kann Denkprozesse anregen, Verurteilung beendet diese abrupt.

3.6 Zusammenfassung

Nicht jeder Nutzende von Unterhaltungssoftware sieht das gleiche in einem Spiel, erwartet das gleiche, will das gleiche tun – dies wird erst langsam von Entwicklern berücksichtigt. Die Spiele der Zukunft werden mitlernen und den Spielern die für sie richtige Umgebung und einen passenden Satz an Aufgaben bieten[1290]; warum soll zukünftig ein Spieler weiterhin gezwungen werden, etwas Bestimmtes zu tun? Bislang war die Limitierung der technischen oder kognitiven Fähigkeiten oder die Vorstellungskraft des Entwicklers gleichbedeutend mit den für den Spieler im Spiel gesetzten Grenzen. Warum sollten Spieler sich dies bieten lassen, wenn sie gemeinsam durch ihr interaktives Einwirken dem Spiel selbst Form verleihen können und dies bereits jetzt als Teil des Entwicklungsprozesses anerkannt wird[1291]?

Ein Regelsatz für alle wird bald nicht mehr zeitgemäß sein und dem Spieler nicht mehr gerecht, wenn man ihn ernst nehmen will. Das gilt auch für Multiplayerspiele: nicht mehr die Spieler spielen nach einem festen Regelsatz, sondern das Spiel muss Offenheit zeigen für eine Vielfalt durch die Spieler.

MMOs und MMORPGs sind das beste Beispiel für die auch inhaltliche Entwicklung von Spielgenres, die sich bisweilen aneinanderlehnen. Rollenspiele und der Typus der klassischen Actionspiele wachsen zusammen: Action wird plausibler begründet, Geschichten werden tiefer erzählt, Rollenspiele werden zunehmend einfacher spielbar und sind nicht mehr so kompliziert wie frü-

1290 GTA Vice City Stories verfügte schon über eine rudimentäre Bandensimulation innerhalb des Actionspiels

1291 Vgl.: Camilleri, Vanessa / Busuttil, Leonard / Montebello, Matthew: Social Interactive Learning in Multiplayer Games, in: Ma, Minhua / Oikonomou, Andreas / Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): Serious Games and Edutainment Applications, London 2001, S. 492

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

her. Actionspieler erleben die Wirkung errungener Charakterpunkte in ihren Kampfspielen, Rollenspieler müssen keine Fantasy-Nerds mehr sein.[1292]

Auch die ehemals auf separaten technischen Plattformen und in inhaltlichen Genres verortete Welt der Videospiele wird multikultureller und globalisierter.

Die vorgenommene Klärung des Verhältnisses von Wirkung und Bedeutung von Videospielen zeitigte interessante Ergebnisse:

a) die Betrachtung des Mediums Videospiel hat sich durch den Einfluss und inhaltlichen Output der Game Studies emanzipiert und professionalisiert. Damit ist gemeint, dass die rein negativierende Darstellung und Verknüpfung der Themenschwerpunkte von Videospielen und Gewalt, so sehr sie die populären Medien nach wie vor beherrscht, abgelöst wurde von sehr reflektierenden Darstellungen technischer und inhaltlicher Möglichkeiten sowohl zum Erzählen von Geschichten wie auch dem Schaffen von Lernumgebungen. Die Informationslage hier ist quantitativ geradezu explodiert
b) von Seiten der Game Studies gibt es zunehmendes Interesse an philosophischen Fragestellungen (der Begriff „Religion" kommt indes so gut wie nicht vor), die zudem mit den technischen Möglichkeiten zur Schaffung und Besiedelung virtueller Räume verknüpft werden. Gleichsam gibt es unter Verweis auf Dinter, Nord, Reinders, Detweiler, Bevc und andere Interesse an Game Studies auch aus klassischen geisteswissenschaftlichen Fachbereichen **(Kap. 6.)**
c) Fragen der Rezeptionsforschung werden, wenigstens in der internationalen Literatur, zunehmend auch auf andere gesellschaftliche Bereiche transformiert und die Versuche nehmen zu, Erkenntnisse aus dem Spielerverhalten in wirtschaftliche und gesellschaftliche Kontexte zu übertragen. Insbesondere hier fällt zweierlei auf:
    a. die weitgehende Sprachlosigkeit der deutschen Religionspädagogik, die den Wandel offenkundig verspürt, aber kaum produktiv begleitet – sie verharrt beobachtend
    b. die nur selten erkennbare Beschäftigung mit philosophischen oder religiösen Fragen in der Literatur zu und über Videospiele und Unterhaltungsmedien allgemein, wie sie etwa

1292 Auch behandelt in: Perreault, Gregory: Rpg Religion – Depictions of Religion in Contemporary Console Games, in: International Conference on Digital Religion at the University of Colorado-Boulder Center for Media, Religion and Culture, Boulder / CO, 2012, S. 21

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> Weizenbaum und Sloterdijk[1293] früh aufwarfen. Zwar finden sich in der Grundlagenliteratur zum Videospiel vielfach Bezüge zu Huizinga (und seltener Caillois), die Warnungen insbesondere von Weizenbaum scheinen jedoch vergessen, wenngleich sein Programm „Eliza" häufig als Beleg für frühe artificial intelligence erwähnt wird. Man erinnert sich des Werkes, aber nicht der kritischen Analyse seines Schöpfers! Hier scheint seine Befürchtung der mechanistisch-selektiven Transformation menschlichen Denkens wahr geworden zu sein.

Die Kehrseite einer sich stetig verbessernden Literaturlage ist eine zunehmende Selbstreferenzialität – die Diskurse werden immer spezialisierter und gehen weiter in die Tiefe. Dies ist begrüßenswert, gleichwohl greifen sie aber nach wie vor nur selten über den Rand der eigenen Wahrnehmung hinaus. Immer neue Generationen von Wissenschaftlern kommen hinzu, die ihre eigenen Spielerfahrungen mit sich tragen und denen das Medium wie selbstverständlich erscheint. Dominierte in Spielen früher der einsame Held, spielen heute zwar viele Menschen Multiplayerspiele, aber sie befinden sich doch häufig in der Gesellschaft *anderer einsamer Helden*, mit denen sie gleichzeitig agieren oder gegen die sie sich wenden können. Soziokulturalität erfährt hier eine Umwidmung.

Nur vereinzelt ergeben sich Versuche, die Schwarmintelligenz des Netzes mit Techniken des „crowd funding"[1294] oder „crowd computing" (wie beim SETI-Projekt, wo Nutzer in „opportunistic networks" überall auf der Welt Kapazitäten ihres Rechners freigeben können für die Suche nach außerirdischem Leben[1295]) zu verbinden und für eine proaktive Problemlösung einzusetzen, wie etwa in dem Online-Spiel von Jane McGonigal „World without Oil"[1296].

1293 Etwa: Sloterdijk, Peter: Kritik der zynischen Vernunft – Zweiter Band, Frankfurt 1983, S. 559 ff. / S. 893 ff.

1294 Sowohl Spiele wie auch Filme werden vermehrt mithilfe von „Spenden" von Fans realisiert, die sonst keine Realisationsmöglichkeiten im Rahmen etablierter Produktionsmodelle gefunden hätten: z.B. „Völgar die Viking" (Spiel) oder „Iron Sky" (Film): http://www.gamers.de/news/17676/voelgarr-the-viking/kickstarter-zum-16-bit-arcade-game-endet-in-10-stunden.html, http://www.ironsky.net/site/support/finance/, 27.3.2013

1295 Murray, Derek G. / Yoneki, Eiko / Crowcroft, Jon / Hand, Steven: The Case for Crowd Computing: http://conferences.sigcomm.org/sigcomm/2010/papers/mobiheld/p39.pdf, 18.2.2013

1296 http://worldwithoutoil.org/, 18.2.1013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Eine nämliche Richtung versucht mit „crowd sourcing" Geld zu verdienen[1297]. Dies ist jedoch nicht immer erfolgreich. Die Bemühungen des Gründers der Firma Blue Byte, eine „Crowd funding"-Finanzierung zur Revitalisierung eines der erfolgsreichsten Strategiespielfranchises der 1990er Jahre aufzulegen[1298], musste nach wenigen Tagen eingestellt werden, weil sich bis dahin nicht genügend Interessenten für sein Spiel „Battle Isle: Threshold Run" fanden.[1299]

Stets neu erhobene Nutzerzgruppen wie solche jenseits der 50 und der Transfer von Spielmechanismen in die Arbeits- und Alltagswelt machen *Game Design als Wissenschaft* und *Videospiele als Unterhaltungsmöglichkeit wie auch Werkzeug kommunikativen Handelns* bedeutsam für kulturelle, gesellschaftliche und auch politische Fragestellungen außerhalb des eigenen Kernbereichs. Die stärker wahrnehmbaren Versuche, nach „philosophical gaming" zu fragen sollte daher auch die Medien- und Religionspädagogik beschäftigen, die ihrerseits im Mutterland des Protestantismus und des Lutherischen Bildungsideals nicht unberechtigt nach Mustern und Möglichkeiten des „spiritual gaming" rufen und suchen sollte.

Die Zielgruppe der Untersuchung ist kulturell und gesellschaftlich interessant sowie auch aus Sicht der Spieleindustrie selbst von Bedeutung, da sich hier die Auftragnehmer der Zukunft finden.

1297 Frieling, Jens: Zielgruppe Digital Natives. Wie das Internet die Lebensweise von Jugendlichen verändert, Hamburg 2010, S. 62 ff.

1298 http://www.gamepro.de/mobile/spiele/ios/battle-isle-threshold-run/news/battle_isle_threshold_run,49526,3027673.html, 9.10.2014

1299 http://www.gamepro.de/mobile/spiele/ios/battle-isle-threshold-run/news/battle_isle_threshold_run,49526,3028023.html, 9.10.2014

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

4. Thematische Klärung 3: Religion

Eine allgemein gültige und gleichermaßen anerkannte Definition von „Religion" gibt es nicht.[1300] Zu unterschiedlich sind die Definitionen schon innerhalb der christlichen Kirchen (Katholiken, Protestanten, Orthodoxe, Anglikaner etc.[1301]), als dass man die weltweiten religiösen Bewegungen auf einen gemeinsamen Nenner bringen könnte.[1302] Slezak hält den Begriff für *„vielschichtig und somit schwer zu bestimmen, wiewohl es geradezu unzählige Definitionsversuche gibt"*.[1303]

Entsprechende Definitionsversuche versuchen substantiell (gemeinsame oder trennende, jedenfalls aber charakteristische) Inhalte[1304] zu erfassen oder funktionell nach Position und Rolle von Religion zu fragen.[1305]

„Religion" im landläufigen Sinne ist wohl zu bezeichnen als die Inbeziehungsetzung eines Menschen zu übermenschlichen, überirdischen Weisheiten, Gottwesen oder Lebensformen und rekurriert auf Lebens- und Verhaltensprinzipien die erkannt oder erlernt wurden. Dies schließt bewusstes wie unbewusstes und freiwilliges wie erzwungenes Erkennen (Bekennen oder Unterwerfung) und „Lernen" mit ein, ebenso wie als erkenntnisleitende Impulsgeber überirdische Entitäten oder auch nur Sphären und Mystizismen gemeint sein können. Stets enthalten sind ein persönlicher „Glaube", also ein nicht auf „beweisbare" Fakten gestützter Entwurf von Leben und Welt, sowie in den meisten Fällen eine weitgehende Akzeptanz tradierter Riten und Traditionen wie auch Regeln der Religionsgemeinschaft oder Konfession, der man sich an- oder zugehörig fühlt.

Für Simmel prägte aus soziologischer Sicht Religion die besondere Qualität in der Beziehung zwischen Personen, deren Grenzen nicht einmal klar umrissen sein müssen, denn er erkennt sowohl in der Beziehung des Kindes zu

1300 Figl, Johann (Hrsg.): Handbuch Religionswissenschaft. Religionen und ihre zentralen Themen, Innsbruck 2003, S. 14 ff.
1301 Siehe auch: Stricker, Gerd: Noch kein Tauwetter. Orthodoxe und Katholiken in Russland, Herder Korrespondenz 12/2006, S. 626-631
1302 Feldtkeller, Andreas: Warum denn Religion?, Gütersloh 2004, S. 9 f.
1303 Slezak, Ulrike: Religiöse Erziehung. Biographische Studien im Horizont der Stufentheorie nach Oser / Gmünder und religionspädagogische Konsequenzen, Dissertation, Kassel 2008, S. 18
1304 Figl, Johann (Hrsg.): Handbuch Religionswissenschaft. Religionen und ihre zentralen Themen, Innsbruck 2003, S. 65 ff.
1305 A.a.O., S. 67 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

den Eltern, wie aber auch des Patrioten zu seinem Vaterland, des Feudalen zu seinem Stand, des Soldaten zu seiner Armee und sogar des Unterworfenen zu seinem Beherrscher Elemente des Religiösen[1306].

> „Alle Religiosität enthält eine eigenartige Mischung von selbstloser Hingabe und eudämonistischem Begehren, von Demuth und Erhebung, von sinnlicher Unmittelbarkeit und unsinnlicher Abstraktion; damit entsteht ein bestimmter Spannungsgrad des Gefühles, eine specifische Innigkeit und Festigkeit des inneren Verhältnisses, eine Einstellung des Subjektes in eine höhere Ordnung, die es doch zugleich als etwas Innerliches und Persönliches empfindet."[1307]

Schüle schreibt, dass Religion die gemeinschaftliche, tradierte Form religiösen Verhaltens sei, während Religiosität selbst die individuelle spirituelle Erfahrung umschreibe[1308]. Es gibt jedoch auch keine menschliche Gesellschaft oder historische Form eines menschlichen Zusammenlebens, in der Religion nicht vorgekommen wäre. Heute, so scheint es, bedürften Postmoderne und Globalisierung nüchterner Einsicht und rationalen Gestaltungswillens. Religion erscheint unnötig, wenngleich Slezak sie als „eine Grundkomponente des Lebens – da zur Sinnfindung beitragend"[1309] ansieht. Die Verwandtschaft von „modern" und „säkularisiert" werde heute unterstrichen, denn *„irrationale, nicht-empirische, transzendente Glaubenssätze hätten nichts in einer Welt zu suchen, welche die rationale und objektive Wissenschaft brauche, um ihre Sachzwänge zu artikulieren*".[1310] Diese Sicht wird jedoch nicht den Möglichkeiten und Mechanismen von Religion gerecht, die ihr seit Jahrtausenden zu immer neuer Bedeutung verholfen haben und weiter verhelfen.

Auch im wissenschaftlichen Feld wird die Verbindung der Religionswissenschaft zu anderen Fächern immer deutlicher, *„die einerseits durch Abgrenzung hinsichtlich des Forschungsgegenstandes und andererseits durch die Übernahme wissenschaftlicher Methodik gekennzeichnet ist. Die Unterteilung der Religionswissenschaft in die Teilbereiche historische und systematische Religionswissen-*

1306 Helle, Horst-Jürgen (Hrsg.): Georg Simmel. Gesammelte Schriften zur Religionssoziologie, Berlin 1989, S. 38

1307 Ebd.

1308 Schüle, Christian: Warum glaubt der Mensch, GEO 01/2006, S. 26 ff.

1309 Slezak, Ulrike: Religiöse Erziehung. Biographische Studien im Horizont der Stufentheorie nach Oser / Gmünder und religionspädagogische Konsequenzen, Dissertation, Kassel 2008, S. 18

1310 Felling, Albert / Peters, Jan/Schreuder, Osmund: Religion im Vergleich: Bundesrepublik Deutschland und Niederlande, Frankfurt 1987, S. 16

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

schaft und in die Teildisziplinen Religionssoziologie, -psychologie und -geographie sind ein Ausdruck dieser Überlappung von Interessensgebieten."[1311]

Religion ist jedoch vornehmlich noch immer vor allem eines: Eine viele Facetten menschlichen Zusammenlebens umfassende und umschließende Meta-Geschichte, die sich abseits der sehr theoretischen Definition von Religion seit dem Anbeginn menschlichen Lebens vornehmlich in tradierten Erzählungen oder Verhaltensweisen präsentiert hat, welche den Gläubigen an Elementen einer heiligen Erzählung teilhaben lässt, wie dem Herumreichen des Kelchs beim Abendmahl des reformierten Gottesdienstes. Ein wesentliches Merkmal von Religion ist es somit, *Sinn* zu stiften. Der Gott, der sich den Menschen auf vielfache Weise darbietet und sich ihnen gleichzeitig wieder entzieht und auch in ihrer Vorstellungskraft nicht erfassbar ist, soll und muss durch einfache reproduzierbare Handlungen greifbar werden.[1312]

Schon in vorhistorischer Zeit haben Ängste und Fragen der persönlichen Existenz die Menschen beschäftigt und ermutigt, sich dem nicht sichtbaren, dem verstandesmäßig nicht fassbaren zu öffnen. Waren es in frühester Zeit heilige Objekte (Totems oder Götzen, wie es sie in allen Religionen und Kulten gab) oder Orte in der Natur, so gingen die ersten Hochkulturen dazu über, ihre religiösen Vorstellungen mittels genau kodifizierter und reproduzierbarer Handlungen zu manifestieren.

> „Das Begehen von Ritualen hilft darin, Übergänge, (Auf-) Brüche, Verletzungen, Neuanfänge zu gestalten und darin die Frage nach der sich verändernden Identität zu verfolgen: Was wird aus mir? Wo will es hin? Was wird mich tragen? Was kann ich ertragen? Das Ritual bietet einen Raum, um den Bedeutungshorizont solcher Fragen zu bearbeiten."[1313]

Die sich schon in der Antike ausbreitenden Handelswege und -beziehungen führten dann dazu, dass die Lehren einzelner Religionsstifter wie Moses, Jesus oder später Mohammed verbreitet wurden und auch außerhalb des ursprünglichen Herkunftsgebietes Anhänger fanden. Auch hier verbinden sich wieder religiöse Aktivitäten mit den Möglichkeiten eines jeweiligen Zeitalters und finden ihren Ausdruck in aktiver Prophetie, die wiederum erst durch

1311 Thofern, Detlef: Darstellung des Islams in DER SPIEGEL, Hamburg 1998, S. 6
1312 Vgl. Schüle, Christian: Warum glaubt der Mensch? in: GEO 1/2006, S. 26 ff.
1313 Gössmann, Elisabeth (Hrsg.): Wörterbuch der Feministischen Theologie, Gütersloh 2002, S.477

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

die menschliche Autonomie möglich werden[1314] – göttliche Botschaft und menschlicher Wille wirken zusammen mit den Möglichkeiten der Zivilisation.

Ein weiterer Unterschied zwischen den frühen Kulten und den mit der Antike aufkommenden Weltreligionen liegt in der Form ihrer Verkündigung. Moderne Religionen bieten eine Offenbarung an, eine Verkündigung, meistens in Form eines „heiligen Buches", auf das sich nachfolgende Generationen berufen und an das sie sich halten können.

Diese Offenbarung verleiht den eigenen Anhängern gegenüber der Umwelt zudem eine gewisse heilige Eigenständigkeit. Die Ausgießung des Heiligen Geistes in der Apostelgeschichte des Lukas (2, 1–41)[1315] zeigt, wie die religiöse Sonderstellung einer kleinen Gruppe sie besonders macht – und erst durch dieses Attribut, diese Unterscheidung kann sie andere Menschen ansprechen, die an dieser Unterscheidbarkeit teilhaben wollen – die Abgrenzung von anderen ist so ein wesentliches Merkmal von Religion, wenn sie nicht auf Dauer wieder beliebig werden und von der gesellschaftlichen Bühne abtreten will.

Versucht man also einen genaueren Blick auf eine Religion zu werfen, wird deutlich, wie wichtig die Bewertung ihrer Abgrenzungstendenzen wird, mit denen die Anhänger einer Religion versuchen, aus ihrer Sicht Ordnung zu schaffen bzw. das natürliche Chaos zu begreifen und den Menschen einen „heiligen Kosmos"[1316] schaffen zu lassen. Nicht allein der Blick auf die innere Verfasstheit einer Religion oder ihrer Anhänger verleiht hier Eindeutigkeit, sondern vor allem die Betrachtung der ihr innewohnenden Versuche, sich selbst ab- oder andere auszugrenzen. Um Religion gesellschaftlich sicht- und erfassbar zu machen, werden in entsprechenden Studien qualitative und quantitative empirische Methoden eingesetzt.

1314 Twardella, Johannes: Autonomie, Gehorsam und Bewährung im Koran, Hildesheim 1999, S. 386

1315 Privilegierte Württembergische Bibelanstalt (Hrsg.): Die heilige Schrift, Stuttgart 1960, S. 137 ff. – alle weiteren Bibel-Zitate und -Verse beziehen sich auf diese Ausgabe

1316 Paulus, Christiane: Interreligiöse Praxis postmodern – Eine Untersuchung muslimisch-christlicher Ehen in der BRD, Frankfurt 1999, S. 21

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

4.1 Begriffliche Klärung „Religiosität"

Neben der Betrachtung von Begriffen der Religion (oder auch dem einer „Medienreligion"[1317]), soll sich ebenfalls dem Begriff *Religiosität* genähert werden. Angesetzt werden soll an der sog. Säkularisierungsthese[1318], nach der die Moderne einhergeht mit einem breiten Relevanzverlust religiösen Denkens und der Kirchen als Institutionen. Hiergegen wandte sich früh Thomas Luckmann, der diesen Relevanzverlust auf die kirchlichen Institutionen bezogen verstand, nicht aber auch religiöse Grundgefühle selbst.[1319] Ebenso wie der moderne Mensch sich gemäß der „Individualisierungsthese" selbstbestimmt und weitgehend frei von traditionellen Strukturen und Erwartungen definieren könne, gelte dies für sein religiös selbstbestimmtes Leben, in welchem sich die Formen von Religiosität pluralisierten:

> „Aus einer institutionell vorgegebenen Religion werde eine diffuse, instabile, subjektivierte Form der Religion."[1320]

Gabriel sekundierend beobachtet Schluß:

> „Noch weiter als Thomas Luckmann geht Karl Gabriel, wenn er behauptet, dass die Religiosität in der Moderne nicht nur nicht abnähme, sondern sogar zunähme, da mit der Individualisierung und Modernisierung der Gesellschaft Unsicherheiten für das Individuum erzeugt würden, die nicht anders als durch religiöse Sinnanbietersysteme aufgefangen werden könnten. Religion dringt so auf Gebiete vor, die ihr lange Zeit verschlossen waren, wie z.B. den Alltag, denn da auch auf diesen Gebieten Verunsicherung entsteht, muss ihr auf diesen Gebieten auch begegnet werden. Der Umgang mit Kontingenz wird bei Gabriel als Religion bezeichnet."[1321]

1317 Siehe etwa: Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006; insbesondere auch Kap. 5.

1318 Zurückgehend auf Max Weber, der die Zurückdrängung religiöser Überzeugungen durch Wissenschaft, Kunst und Literatur seit dem 18. Jh. als „Entzauberung der Welt" bezeichnet hatte. Siehe hierzu übersichtlich: Jakubowski-Tiessen, Manfred: Religion zwischen Kunst und Politik. Aspekte der Säkularisierung im 19. Jh., Göttingen 2004, S. 178 ff.

1319 Hierzu: Schluß, Henning: Religiöse Bildung im öffentlichen Interesse. Analysen zum Verhältnis von Pädagogik und Religion, Wiesbaden 2010, S. 64 f.

1320 A.a.O., S. 65

1321 A.a.O., S. 65 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Religion unterläge einer individuellen Veränderung und subjektiven Re- und Neuinterpretation, verschwinde jedoch nicht.

Wie Religion gelebt werde, sei aber „für den Vollzug des sozialen Lebens unerheblich".[1322] Der Mensch setze sich damit in der Hauptsache privat auseinander und entwickle „religiöse Urteilsfähigkeit"[1323] und eine Kompetenz zur Anwendung religiöser Deutungsstrukturen.

Auch Hass versteht hierunter einen allgemeinen Bedeutungsverlust von Religion und des Religiösen in der Alltagswirklichkeit, verweist jedoch richtigerweise auf das Erstarken von Religion und Religionsgemeinschaften in osteuropäischen Ländern nach dem Zusammenbruch des Kommunismus und auch die verbindende Aktualisierung von Religion als Teil eines politischen Systems und Element gesellschaftlicher Transformation im Falle der Türkei.[1324] Zur Visualisierung einer religiösen Entwicklung im Prozess des Lebenslaufs sind verschiedene Modelle der religiösen Entwicklung vorgelegt worden, von denen jene von Oser / Gmünder (bzw. auch Fowler) häufig rezipiert werden[1325], wenngleich sie vielfach kritisiert und als zu ungenau bzw. der individuellen Entwicklung der Persönlichkeit nicht entsprechend bezeichnet wurden. Auch Büttner und Dieterich (als Vertreter kritischer Positionen) erkennen zwar den Vorteil der genannten Modelle, die verschiedene Lebensalter und Entwicklungsstufen in den Blick nehmen, geben jedoch zu bedenken, dass menschliche Entwicklung keinen Zugang durch „Schematismus" oder tabellarische „lineare Entwicklung bzw. Höherentwicklung" erlaube.

> „Der Schematismus impliziert zudem einen technischen Zugriff auf den Menschen wie auf seine Entwicklung, wenn etwa Oser / Gmünder selbst behaupten, „gültige Formen der Persönlichkeitsorganisation" zu erfassen und mit ihrem Modell „klare Voraussagen über Begründungen von Handlungen" zu ermöglichen."[1326]

1322 A.a.O., S. 71

1323 Rodegro, Meike: Urknall oder Schöpfung? Eine empirische Untersuchung im Religionsunterricht der Sekundarstufe II, Kassel 2009, S. 244 ff.

1324 Haas, Michael: Religion und Neue Medien. Eine Untersuchung über (quasi-)religiöses Verhalten von Jugendlichen in ihrem gegenwärtigen Mediengebrauch. Dissertation, Universität Köln 2013, online: http://kups.ub.uni-koeln.de/5421/, 15.6.2017, S. 67 f.

1325 Wenngleich hier nicht weiter vertiefbar. Hierzu ausführlicher: Kulcsar, Benjamin: Die religiöse Entwicklung in der Adoleszenz. Wissenschaftliche Kontroverse über die traditionellen kognitiv-strukturellen Stufentheorien, Dissertation, University of South Africa 2004, S. 47 ff.; Online: http://uir.unisa.ac.za/bitstream/handle/10500/1787/dissertation.pdf, 20.6.2014

1326 Zu den verschiedenen entwicklungspsychologischen Ansätzen und der entsprechenden Kritik an Piaget, Kohlberg, Oser, Fowler: Büttner, Gerhard / Dieterich, Veit-Ja-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Auch sei das Elternhaus und die elterliche Religiosität und ihr Bindungsverhalten zu berücksichtigen, da diese sich ebenfalls auf das religiöse Bewusstsein von Kindern und Jugendlichen auswirkten – wie übrigens auch die religiöse Erziehung außerhalb der Familie zu einem positiven Gottesbezug beitragen kann.[1327] Gerade wenn eine sichere Bindung der Eltern zu den Kindern vorliegt, sei aber (nach Kirkpatrick) die Übertragung oder sogar Intensivierung der elterlichen Religiosität auf die Kinder besonders groß – wie übrigens auch die Übertragung religiöser Unsicherheit![1328]

Organisatorisch verfasste Religion wie etwa Kirchenmitgliedschaften sind bei bestimmten Lebenssituationen, Milieus und dort mitunter aus Tradition wichtig. Religion ist nach Schluß[1329] wenig betroffenen von Modernisierungsdruck und nötige dem Individuum kaum Entscheidungen ab. Sie sei im Übrigen, wie von Büttner und Dieterich bestätigt, trotz aller Modernisierung die noch von den Eltern „ererbte Religion".[1330]

Was ist aber nun Religion genau und wie religiös sind die Menschen in Deutschland? Ebenso wie der Religionsbegriff selbst sind eindeutige Ergebnisse nicht zu erfassen.

Zwar ist richtig, was Schluß analysiert, dass divergierende Aussagen wie jene des Religionsmonitors, dass gerade Jugendliche besonders gläubig seien, kontrastiert werden von Befragungen wie der Shell-Studie mit einem gegensätzlichen Ergebnis:

> „Solche divergierenden Aussagen sind nicht nur auf unterschiedliche Beurteilungen der gleichen Datenlage zurückzuführen, sondern zu einem nicht geringen Teil auch darauf, was jeweils unter Religiosität verstanden und erfragt wird."[1331]

Auch in der jüngsten Kirchenmitgliedschaftsuntersuchung (KMU.V) konnte diese Divergenz festgestellt werden. Hier fällt sie sogar noch frappierender

kobus: Entwicklungspsychologie in der Religionspädagogik, Göttingen 2013, hier S. 61

1327 A.a.O., S. 152 f.

1328 A.a.O., S. 151

1329 Schluß, Henning: Religiöse Bildung im öffentlichen Interesse. Analysen zum Verhältnis von Pädagogik und Religion, Wiesbaden 2010, S. 72. Diesen Schluss legt auch die jüngste Kirchenmitgliedschaftsuntersuchung nahe, vgl. Bedford-Strohm, Heinrich und Jung, Volker: Vernetzte Vielfalt. Kirche angesichts von Individualisierung und Säkularisierung, Gütersloh 2015, S. 131 ff.

1330 A.a.O., S. 73

1331 A.a.O., S. 74

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ins Auge, weil die gleichen Grunddaten von unterschiedlichen Interpretengruppen jeweils gegensätzlich bewertet werden. So stehen Säkularisierungstheoretikern (wie Gert Pickel oder Detlef Pollack), die das Schwinden der Religion in unserer Gesellschaft für belegbar halten und die an dem Schwinden explizit-religiöser Praxis (wie z.B. Kirchenmitgliedschaft, Gebet usw.) festmachen, sogenannte Individualisierungstheoretiker (wie Jan Hermelink oder Birgit Weyel) entgegen, die davon ausgehen, dass Religion in der Moderne immer sublimere subjektive Formen annimmt, nicht aber schwindet – schwinden tun nach ihrer Ansicht nur Religionsdienstleister (z.B. Kirchen), die nicht in der Lage sind, Angebote für die individuelle Religiosität der Menschen zu finden.[1332]

Ob und wie aber nun die gesellschaftliche Umwelt als religiös eingestuft und damit „Religion" als gesellschaftlich relevantes Thema erkannt werden kann, ist nicht zuletzt *auch* eine Frage der medialen Darstellung und Präsenz von Religion, wie auch religiöse oder konfessionelle Wahlentscheidungen „häufig in die Richtung, die mit der dominierenden gesellschaftlichen Tendenz korreliert"[1333] getroffen würden. Gesellschaftliche Themen, Moden und *Tendenzen* sind nicht zu trennen von Medien und ihren Themen, die gerade seit 1990 mit dem Internet sich erheblich verbreitert haben. Hinzu kommt für die Bezüge der Religionspädagogik die Fassung religiöser Kompetenz als „Zielbeschreibung des Religionsunterrichts" und die Maßgabe sie messbar und im Sinne einer „Outcomesteuerung" erfassbar und bewertbar zu machen.[1334] Dies führt, gibt Schluß kritisch zu bedenken, möglicherweise zu einem „reduktionistischen Begriff religiöser Kompetenz und damit des Religionsunterrichtes insgesamt".[1335] Die Auffassung, dass Religion und Religiosität sich nicht auf überprüfbare Kompetenzen oder Outcomes reduzieren lässt, ist nahezu Konsens in der Religionspädagogik – paradigmatisch formuliert der Nestor der deutschsprachigen Religionspädagpgik, Friedrich Schweitzer: *„Das Beste am Religionsunterricht wird von Standards nicht erfasst."*[1336]

1332 Vgl. Bedford-Strohm, Heinrich und Jung, Volker: Vernetzte Vielfalt, Gütersloh 2015. Die Studie trägt bereits im Untertitel den Gegensatz in sich: „Kirche angesichts von Individualisierung und Säkularisierung".

1333 A.a.O., S. 71

1334 A.a.O., S. 79 f.

1335 A.a.O., S. 82

1336 Schweitzer, Friedrich: Elementarisierung und Kompetenz. Wie Schülerinnen und Schüler von gutem Religionsunterricht profitieren, Neukirchen-Vluyn 32013, S. 24.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wenn das so ist, liegt hierin einerseits eine Bestätigung individualisierungstheoretischer Interpretationen der religiösen Lage: Was Religion ausmacht, lässt sich nicht mit Hilfe standardisierter Verfahren messen. Und andererseits liegt hierin eine Stärkung der Rolle der Medien für den religionsaneignenden Prozess: Medien ermöglichen subjektive Aneignungsformen; dies gilt, wie oben gezeigt, im Besonderen für Videospiele.

Aber auch wenn Medien und Religion eine gemeinsame Betrachtung erfahren, ist eine Klärung der Bezüge und Begriffe notwendig. Dass Medien nicht gleich Medien sind oder Medien nicht einfach „geschehen" ist bislang ausführlich dargelegt worden. Hinsichtlich der Frage, welches Verständnis oder welcher Begriff von Religion zugrunde gelegt wird, stehen präzisierende Hinweise noch aus.

Schröder erarbeitet eine Identifizierung „*pragmatischer Zugänge, die sich ihrer theologischen Tradition verpflichtet sehen und medial kommunizierte Religion interessiert, aber ambiguitätsbewusst beobachten.*"[1337] Diese Präzisierung nimmt er vor, indem er die Extreme der Sichtweisen aus einer einem funktionalen Religionsbegriff und einem allgemein-substantiellen Religionsbegriff verpflichteten Perspektive oder im Gegenzug einem spezifisch-materialen Religionsverständnis heraus formuliert[1338] und eine den Umgang mit Medialität von Religion erleichternde „Kriteriologie" einfordert[1339]:

- mit einem funktionalen oder allgemein-substantiellen Religionsbegriff erscheinen religiöse Phänomene in Multimedia, Werbung, Musik etc. als vielfältig und begrüßenswert oder sogar förderungswürdig
- ein spezifisch-materiales Verständnis von Religion im Sinne der sogenannten Dialektischen Theologie oder bezüglich bestimmter Überlieferungsbestände hingegen mag den „medialen Umgang mit Religion tendenziell als unsachgemäß und verflachend"[1340] erscheinen lassen.

1337 Schröder, Bernd: Multimedia und Religion. Rückfragen – Kontroversen – Perspektiven, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 225

1338 Ebd.

1339 A.a.O., S. 226

1340 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

In Bezug auf die hier behandelten religiösen Implikationen von Videospielen ist es nur sinnvoll, den von Schröder skizzierten funktionalen Religionsbegriff anzulegen – ein Abgleich mit dogmatischen Vorstellungen beispielsweise der christlichen Tradition ist nicht nur nicht leistbar, sondern lenkt vor allem von den Interaktionen zwischen Nutzer und der Narration des Videospiels ab, deren Pointe ja geradezu die Subjektivität in dem Sinne ist, dass die Narrationen des Spiels zu eigenen Narrationen modifiziert und in einen Kontext der sinnhaften Selbstdeutung gestellt werden.

Wechselwirkungen zwischen Multimedia und Religion „auf der Ebene der Phänomene" erkennt Schröder in mehrfacher Hinsicht[1341]:

- a) explizite Thematisierung traditioneller Religion in Multimedia
- b) implizite Adaption religiöser Inhalte und Formen in Medien
- c) Übernahme religiöser Funktionen durch Medien
- d) Prägung von Religion durch Medien
- e) Prägung von Medien und Medienrezeption durch Religion

Die im Rahmen dieser Arbeit angesprochene Frage der Bedeutung weltanschaulicher Ansichten von Medienschaffenden / Spieleentwicklern und ihre mögliche Bedeutung und expliziten oder impliziten Einflüsse auf die Medienprodukte ließe sich im Schwerpunkt bei a) verorten, bietet aber auch zu allen anderen genannten Wirkungsbereichen Schnittstellen – so dass hier evtl. eine weitere Kategorie zu bilden wäre:

- f) Wirkungen und Spuren weltanschaulicher Ansichten von Medienschaffenden

Notwendig erscheint das gerade auch deshalb, weil die fachliche Engführung vieler inhaltlicher Zugänge und ihrer Autoren sowie konkurrierende Theoriemodelle den Blick nach wie vor auf schwer nachzuweisende Kausal- und Wirkzusammenhänge richten[1342], wodurch es *„in hohem Maße auf den jeweiligen Rezipienten und die Rezipientin sowie deren Kontexte"*[1343] ankomme. Schröder hat vollkommen Recht, wenn er sagt:

1341 A.A.O., S. 226 f.
1342 A.a.O., S. 227
1343 A.a.O., S. 228

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Medienwirkung erfolgt nicht eindimensional, sondern multikodal, mehrdeutig, eingebunden in ein nach Form und Inhalt heterogenes Gefüge weiterer Medien und anderer Sozialisations- und Erziehungsinstanzen. Medienwirkung entfaltet sich nicht in erster Linie punktuell, sondern über längere Zeiträume, über Habitualisierungen und den Aufbau von Einstellungen, über soziale Verstärkungen; somit spielen kumulative Effekte eine wichtige Rolle. Eindeutige Ergebnisse sind unter diesen Umständen kaum zu erwarten – gewiss ist ein Mehr an einschlägigen Untersuchungen wünschenswert und möglich, doch die Objektivität, Reliabilität und Validität ihrer Ergebnisse steht unter einem sachbedingten und methodologischen Vorbehalt."[1344]

Der Konstruktion allzu linearer Wirkungsvermutungen erteilt er ebenso eine Absage wie „apokalyptischen Visionen"[1345] der Ergebnisse von Mediennutzungen. Von großer Relevanz ist seine Vermutung, dass „Multimedia die Spannungen zwischen moderner Lebenswelt und religiöser Lebensführung" erhöhe.[1346]

> „Die gegenläufige Dynamik traditioneller Formen religiösen, konkret: christlich, jüdisch, muslimisch imprägnierten Lebens einerseits und eines von multimedialer Kommunikation bestimmten Lebensstils andererseits birgt systemisch (für jede und jeden von „uns") enorme Herausforderungen: Kann man ohne Vorbehalt multimedial kommunizieren und zugleich traditionelle religiöse Praktiken bzw. Überzeugungen pflegen? Entstehen neue Formen religiöser Lebensführung, die sich der multimedialen Lebenswelt anschmiegen?"[1347]

Diese Fragen sind dezidiert religionspädagogische Fragen und müssen *auch* im Kontext der Intentionen der Medienschaffer gedacht werden; deren Absichten sind zu berücksichtigt, um die realen Geschehnisse und Auswirkungen medialer Kommunikation auf religiöses Denken und Handeln werten zu können. Es ist ein großer Unterschied, ob Inhalte religiöser oder auch nur politischer oder allgemein-gesellschaftlicher Art mit Absicht vermittelt werden (und wie werden sie sich auswirken) oder unbeabsichtigt. Wenn Schröder erkennt, dass manche ethische Fragen „seltsam am Rande des Diskurses" stehen und u.a. *„die Frage nach wirtschaftlichen Implikationen medialer Innovation, die angesichts der gewaltigen Gewinnmargen einzelner Unternehmen und der*

1344 Ebd.
1345 Ebd.
1346 A.a.O., S. 229
1347 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Durchmischung von Information und Marketing, etwa im Angebot von Suchmaschinen, aufzuwerfen ist"[1348], bildet er einen tragfähigen Grund für seinen nachfolgenden Aufruf:

> „Interaktive Mediennutzung und Mediengestaltung klingen im religionspädagogischen Diskurs nur vereinzelt an – ebenso die unterrichtliche Reflexion auf den Vorgang der Medialisierung und seine rezeptionsästhetischen, ökonomischen, ethischen Implikationen. Insofern steht die Entwicklung eines religionspädagogischen Leitbildes von „Medienkompetenz", die in der Lesart Dieter Baackes Medienkunde, Mediennutzung, Medien(inhalts)kritik und Mediengestaltung umfasst, noch aus."[1349]

Der Bezug auf „Mediengestaltung" würde hier automatisch den Blick richten auf das, was den Medienerschaffer im Moment der Kreation ausmacht, umtreibt und bewegt.

> „Die Rede von der Medialisierung spricht gesamtgesellschaftliche Veränderungsprozesse an, die „Religion" ebensowenig wie andere Teilsysteme unberührt lassen. Sie fungiert für die Religionspädagogik als Kontext, Prägefaktor (nicht zuletzt für die einzelnen Religionspädagogen), heuristischer Horizont – und hat de facto bereits zu einer wachsenden Sensibilisierung für Bezüge und Wirkzusammenhänge zwischen „Multimedia und Religion" geführt. (...) Allerdings fehlen für begründete Gesamteinschätzungen Daten – in empirischer, aber auch in konzeptioneller Hinsicht stellen Multimedia die Religionspädagogik vor neue Aufgaben."[1350]

Angesichts der absehbaren Breite dieser notwendigen Ausführungen können die vielfältigen Möglichkeiten der Erörterung religiöser Empfindungen an dieser Stelle nicht annähernd erschöpfend behandelt werden, sondern statt dessen erfolgt der Verweis auf grundsätzliche religionssoziologische Betrachtungen der gesellschaftlichen Bedeutung und Funktion von Religion, die, wie Knoblauch bemerkt, erheblich gewachsen ist dadurch, dass die Gesellschaft insgesamt unübersichtlicher geworden sei aufgrund zahlreicher (auch migrantischer) religiöser Angebote, deren „*etwas andere Sonderkulturen nicht mehr hunderte Meilen abseits der Zentren*" lägen; „*Subkulturen, Ghettos und kulturelle Nischen finden sich allerorten*"[1351].

1348 A.a.O., S. 229 f.
1349 A.a.O., S. 231
1350 A.a.O., S. 233
1351 Knoblauch, Hubert: Qualitative Religionsforschung, Paderborn 2003, S. 22 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

An dieser Stelle erscheint es ratsam, eine Präzision des Adjektives „religiös" vorzunehmen.[1352] Rothgangel zufolge, der ebenfalls das Fehlen einer „richtigen" Definition beklagt, anstatt derer man mit mehr oder weniger fruchtbaren Arbeitsbegriffen agieren müsse[1353], lässt es sich in eine anthropologische und eine soziologische Kategorie unterteilen. Religion entfalte sich bspw. durch religiöse Bildung in einer Persönlichkeit wie Musikalität und ist nicht biologistisch „schon da". Ihm zufolge ist der leitende Bezugspunkt die „Kommunikation des Evangeliums"[1354], wobei hier der Kommunikationsbegriff in bewusster Abgrenzung vom Verkündigungsbegriff das Dialogische des Vorganges betont.

> „Religiöse Bildung zielt auf die Entfaltung der Religiosität von Menschen durch die Kommunikation des Evangeliums im Kontext einer pluralen Gesellschaft, die in ihrer Vielfalt z.B. von säkular bis multireligiös sowie von relativistisch bis fundamentalistisch zu berücksichtigen ist."[1355]

Auch hier wird Kommunikation, anders als bei der rein verkündigenden Mission, als mehrseitig gerichtete Kommunikation verstanden – wie im Videospiel Weltenerschaffer (Entwickler) und Weltenbewältiger (Spieler) sind auch hier Kommunikationsteilnehmer durch eine Botschaft verbunden, die vermittelt und angenommen wie auch bearbeitet wird, wobei die „Erfolgs"meldungen der Bearbeitung wieder Impulse für weitere und erneute Kommunikation der weltenerschaffenden Seite ist.

Durch entsprechende Kommunikation lässt sich Religiosität – wie nach Rothgangels Ansicht auch Sprachlichkeit und eben Musikalität – entfalten und wird so theologisch und humanwissenschaftlich „anschlussfähig". Auffassungen K. Barths und Hemels vereinend resümiert er:

> „Religiosität ist theologisch betrachtet das menschliche Gesicht der Offenbarung Gottes, das sich humanwissenschaftlich als eine spezifische Weise der Selbst- und Weltdeutung in ihren verschiedenen

1352 Vertiefend: Kulcsar, Benjamin: Die religiöse Entwicklung in der Adoleszenz. Wissenschaftliche Kontroverse über die traditionellen kognitiv-strukturellen Stufentheorien, Dissertation, University of South Africa 2004, S. 13 ff.; Online: http://uir.unisa.ac.za/bitstream/handle/10500/1787/dissertation.pdf, 20.6.2014

1353 Rothgangel, Martin: Was ist Religionspädagogik? Eine wissenschaftstheoretische Orientierung, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 23

1354 A.a.O., S. 22

1355 A.a.O., S. 23 (gem. des Originals nur teil. Kursiv – SP)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> Dimensionen und lebensgeschichtlichen Wandlungen beschreiben lässt."[1356]

Wichtig ist so die Rolle und Hilfestellung bei der individuellen Selbst- und Weltdeutung, vor allem aber auch die Erkennung der Rolle, die Religion als Entlastungs- und Erklärungsmoment bietet. Sie gibt dem vom Menschen Unkontrollierbaren Form und bietet Orientierung, denn:

> „Überall steht der Mensch vor der Aufgabe, seine Welt, die offen und nicht festgelegt ist, zu ordnen und zu kontrollieren; überall ist er mit Mächten konfrontiert, die sich dieser Kontrolle entziehen (seien es nun Mächte der Natur, einer entgegengesetzten politischen Ordnung, des unkontrollierbaren kontingenten geschichtlichen Ablaufs oder auch innerpsychischer Erfahrung); an dieser Stelle sind die religiösen Probleme angesiedelt."[1357]

Nicht zuletzt ist Religion aber vor allem auch, und das ist im hier behandelten Kontext von großer Bedeutung, Kommunikation durch das Gebet als Grundakt des Glaubens.[1358]

Warum aber überhaupt nach Religion fragen? Ist sie nicht längst der postmodernen Beliebigkeit preisgegeben worden und sind soft-individualistische Werte wie Moral nicht Teil eines „fluktuierenden Wertesystems", welches jeweils neu auf die dann geltenden Bedürfnisse zugeschnitten wird?[1359] Möglicherweise erübrigte sich die Frage, wenn Religion eine Modeerscheinung wäre oder Gegenstand einer bewussten Entscheidung, die man treffen oder auch unterlassen könnte. Das machte die Angelegenheit einfacher, wenn Religion bzw. die Suche nach Gott oder die Frage nach Gott, wie nach Ansicht des Psychiaters C. G. Jung, „angeboren" sei[1360] oder doch wenigstens Teil der

1356 Ebd.

1357 Stolz, Fritz: Grundzüge der Religionswissenschaft, Göttingen 2001, S. 33

1358 Nord, Ilona: Religion im Internet. Herausforderungen für die Didaktik des Religionsunterrichts, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 95

1359 Horx, Matthias: Die acht Sphären der Vernunft. Ein Wegweiser für die Kultur des 21. Jahrhunderts, Hamburg 1999, S. 61 ff.

1360 Jung verwendet hier den Begriff des „kollektiv Unbewussten" im Kontrast zum „persönlichen Unbewussten", welches oberflächlich sei, während das „kollektive Unbewusste" nicht mehr der persönlichen Erfahrung zuzumessen, sondern „angeboren" sei und so weltweit zu grundlegenden übereinstimmenden Auffassungen von Gut und Böse führte: Jung, Carl Gustav: Archetyp und Unbewusstes – Grundwerk Band

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

kindlichen Neugier und des Erklärungshorizontes für dessen Verstehen übersteigende Phänomene wäre[1361] und Gegenstand entsprechender (erwachsener) Erklärungsversuche wie bei Frankl[1362].

Gott ist für den Menschen wie für ein Kind, so die Lesart Freuds, der „überhöhte Vater"[1363] und das Verhältnis des Menschen zu Gott entspricht weitgehend dem zum leiblichen Vater; wobei es mit diesem „schwankt und sich verwandelt". Aufgrund der kindlichen (und menschlichen) Hilflosigkeit gegenüber der Natur und zum Schutz vor fremden Übermächten wird „Gott" zum Synonym und Projektionsareal für Abhängigkeiten und Konflikte des Kindes, die aus konfligierenden Eltern-Kind-Relationen entstehen:

> „Der menschheitsgeschichtliche Ort der Entstehung anthropomorpher Gottheiten sei die bittere Reue, die die Söhne in der Urhorde befiel, nachdem sie ihren despotischen Vater erschlagen und verzehrt hätten. Infolgedessen hätten sie ihn ins Totemtier projiziert und schließlich zum Gott erhoben. Entsprechend sei der lebensgeschichtliche Ort der Gottesgeburt die ödipale Situation, in der der Junge seinen Vater insgeheim zu töten wünsche, diese Regungen jedoch verdränge und dabei sein Vaterbild in den transzendenten Bereich projiziere. Denn „im Ödipuskomplex" lägen – menschheits- und lebensgeschichtlich – „die Anfänge von Religion, Sittlichkeit, Gesellschaft und Kunst" (Freud 1986, 439)."[1364]

Auch dieser tiefenpsychologische Aspekt kann hier nur angedeutet werden – für Lachmann sind das Erleben von Geborgenheit und die Erfüllung von körperlichen Grundbedürfnissen in der Beziehung des Kindes zur Mutter

---

2, Olten 1984, S. 77 f. – hier kann nicht weiter auf die Kritik an Jungs These der Übereinstimmung archetypischer Moralitäten etc. eingegangen werden oder Drewermanns Position hierzu, kritisch beleuchtet bei: Lüdemann, Gerd: Texte und Träume. Ein Gang durch das Markusevangelium in Auseinandersetzung mit Eugen Drewermann, Göttingen 1992, S. 22 ff.

1361 Oser, Fritz / Bucher, Anton: Religion – Entwicklung – Jugend, in: Montada, Leo / Oerter, Rolf (Hrsg.): Entwicklungspsychologie, Weinheim 1998, S. 1045 ff.

1362 Frankl, Viktor: Der unbewusste Gott, München 1991, S. 51 ff., siehe auch zu Frankl, Jung und Freud übersichtlich: Belok, Manfred / Kropac, Ulrich: Seelsorge in Lebenskrisen. Pastoralpsychologische, humanwissenschaftliche und theologische Impulse, Zürich 2007, S. 44 ff.

1363 Freud, Sigmund: Totem und Tabu. Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker. Gesammelte Werke – Band 9, Frankfurt 1986 (1944), S. 177 ff.

1364 Bucher, Anton A.: Alter Gott zu neuen Kindern? Neuer Gott zu alten Kindern? Was sich 343 Kinder unter Gott vorstellen, in: Merz, Vreni: Alter Gott für neue Kinder, Freiburg 1994, S. 79 ff. (hier S. 91 f.)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Grundsymbole des Glaubens[1365] und die Mutter stellt für das Kind ohnehin die erste „Gott"-gleiche Instanz dar. An diesen Urerlebnissen menschlicher Existenz richtet sich so die Gottesvorstellung aus – bezogen auf die übermächtigen, schützenden ebenso wie strafenden (und nicht immer sichtbaren) Eltern. Mit Nipkow können hier aber auch „Einbruchstellen für den Verlust des Gottesglaubens"[1366] ausgemacht werden, wenn Jugendliche aus Gottes Hilfsbereitschaft[1367] im Alltag (dem Theodizeeproblem: *„(...) die Schwierigkeit mit einer Rede von Gott, der sich nicht zeigt, nicht konkret eingreift, nicht hilft"*) die Existenz Gottes ableiten und darauf ihren Glauben oder eben den Abfall davon begründen; als wende man sich von einem Freund ab, der nicht so wolle wie man selbst (oder lasse sich am Telefon verleugnen). In der jüngeren religionspädagogischen Debatte haben psychologische Zugänge allerdings an Einfluss verloren.

Jugendliche, deren religiöse Zugänge Freudenberger-Lötz in den Kategorien „unreflektiert" (grundsätzlich positives aber nicht mehr weiter reflektiertes Gottesbild), „reflektiert" (geprägt und entwickelt), „kritisch suchend" oder „kritisch ablehnend" (religiöse Unsicherheit nach einem „Einbruch" im Glauben) charakterisiert, würden nach ihrer Auffassung zu Beginn eines entsprechenden Einbruchs zwar oft noch die Bereitschaft besitzen, die Situation zu reflektieren, dies nehme jedoch bald ab, wenn es keine entsprechende fachlich / professionelle Begleitung gebe. Hier erkennt sie eine Herausforderung für die Religionspädagogik.[1368] Angesichts der Dominanz medialer (Hilfs-) Angebote sind Jugendliche gerade in sensiblen weltanschaulichen Prägungsprozessen auf die Hilfe und den Einfluss der *Peer* bzw. einer auch medial unterstützten Selbstsozialisation angewiesen.

Diese zunächst im Elternhaus vermittelte und im wahrsten Sinne des Wortes „geborene" Religion kommt spätestens im Religionsunterricht der Grund-

1365 Lachmann, Rainer: Grundsymbole christlichen Glaubens. Eine Annäherung, Göttingen 1992, S. 45 ff.

1366 Nipkow, Karl Ernst: Erwachsenwerden ohne Gott? Gotteserfahrungen im Lebenslauf, Gütersloh 2000, S. 49 ff.; Nipkow stellt die Einbruchstellen als Fragen dar: Gott – Helfer und Garant des Guten? (S. 52 ff.), Gott – Schlüssel zur Erklärung von Welt, Leben und Tod? (S. 60 ff.), Gott – bloß ein Wort und Symbol? (S. 65 ff.), Gott – glaubhaft verbürgt in der Kirche? (S. 76 ff.)

1367 A.a.O., S. 33

1368 Freudenberger-Lötz, Petra: Schüler/in – theologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 261 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

schule in Berührung mit der „gekorenen" Religion der Lehrmeinung, die häufig (wenigstens hinsichtlich der Konfession) auch jene der Eltern ist[1369] (was auch die Ablehnung von Religion durch das Elternhaus als Einfluss einschließt) und die noch im Jugendalter nach wie vor prägend bleibt und adaptiert oder abgelehnt werden kann. Das Kind muss in Bezug auf seine Umwelt seine eigene individuelle Positionierung diesbezüglich begründen und verteidigen lernen.[1370]

Dadurch ergibt sich nach Rothgangel, dass die Gottesbilder Jugendlicher oder junger Erwachsener stark von der Erziehung und ihrem individuellen Sozialisationskontext geprägt sind, weniger aber vom Religionsunterricht an sich:

> „Deutlich geht aus den Texten auch hervor, daß die Erziehung und der Sozialisationskontext einen wichtigen Faktor für die Ausprägung des jeweiligen Gottesbildes darstellen. In diesem Zusammenhang werden meistens die Eltern bzw. das Elternhaus genannt, während der Religionsunterricht kaum erwähnt wird." [1371]

Lernprozesse gelten nur zu 20-30% als schulisch vermittelt – der größte Teil lernenden Lebens geschieht außerhalb[1372] – der Religionsunterricht erscheint so eher als eine ausbildende Begleitung der religiösen (Selbst-) Sozialisation des Individuums.[1373]

Allerdings muss betont werden, dass dieser Befund nur für Westdeutschland bzw. Österreich gilt, wo eine relative Mehrzahl der Familien religiös geprägt ist. Anders ist die Situation in mehrheitlich konfessionslosen Kontexten, beispielsweise in Ostdeutschland. Hier spielt der Religionsunterricht eine zen-

1369 Zur Frage, wer Einfluss auf die religiöse Entwicklung hat: Gramzow, Christoph: Gottesvorstellungen von Religionslehrerinnen und Religionslehrern, Hamburg 2004, S. 169 ff.

1370 Grom hat Einflüsse im Zusammenhang von Gottesvorstellung und Elternbeziehung thematisiert: Grom, Bernhard: Religionspsychologie, München 1992, S. 238 ff., konkret S. 242 ff. – in der Ausgabe München 2007, S. 163 ff. verwendet er in diesem Zusammenhang den Begriff des individuellen „god concepts" und stellt kulturelle, familiäre und intrapsychische Einflüsse auf die persönlichen Gottesvorstellungen als Schaubild dar (hier S. 172)

1371 Rothgangel, Martin: Was Erwachsene glauben: Umfrage und Analyse, Würzburg 1996, S. 150

1372 Pirner, Manfred L.: Medienweltorientierte Religionsdidaktik in: Grümme, Bernhard / Lenhard, Hartmut / Pirner, Manfred L. (Hrsg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht, Stuttgart 2012, S. 167

1373 A.a.O., S. 160

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

trale Rolle für die religiöse Entwicklung von Kindern – und es ist nach Jung wahrscheinlich, dass die Abwendung vieler Jugendlicher von kirchlichen Formen der Religiosität mit einer zu wenig auf den sozialisatorischen Kontext eingehenden Form des Religionsunterrichts zu tun hat – folgt man dieser Ansicht, wäre der Religionsunterricht in hohem Maße prägend, und zwar negativ.[1374]

An anderer Stelle zitiert Rothgangel Studien von Reents (1987) und Hutsebaut / Verhoeven (1991), die einen starken Rückgang hinsichtlich der Bejahung der Existenz Gottes zwischen 1970 und 1987 belegen, der auf jugendliche Vorstellungswelten ausstrahlt und ihn zu der Schlussfolgerung bewegt, dass „*im Verlauf der Adoleszenz ein Rückgang in der Anzahl ihrer Gottesrepräsentationen bei gleichzeitiger negativer Konnotation*" festzustellen sei und er zitiert weiterhin Ziebertz (1994) mit der Schlussfolgerung:

> „Sie werden um Bilder ärmer, die sie zur Kommunikation mit Gott heranziehen, und es sind negativ-zweifelnde Haltungen, deren Gewicht zunimmt."[1375]

Die Frage stellt sich, welches Ergebnis auf die Frage nach den Erzeugern und Beeinflussern des Gottesbildes Jugendlicher wohl nicht nur die *nach der religiösen Sozialisation und die Rolle des Religionsunterrichts*, sondern ganz *besonders der Rolle der Medien* allgemein oder *von Videospielen* im besonderen erbrächte?! Auch das Gewicht von Faktoren der Sozialisation, Erziehung oder der Entwicklungspsychologie kann hier nicht weiter vertieft werden, wenngleich Bucher, ähnlich wie Jung argumentierend, darauf verweist, dass der Religionsunterricht in der Schule insbesondere von jenen Schülern als effektiv bezeichnet wurde, die zuhause in der Familie religiös sozialisiert wurden.[1376]

Wie können nun mediale Auswirkungen und Einflüsse auf die (auch weltanschauliche) Sozialisation gewichtet werden? Zumal die Wirkungen von solchen Medien, denen man sich *länger aussetzt* und in die man *gestaltend und steuernd eingreift*?! Klein verweist auf die Bedeutung von Lebensraum und gesellschaftlichen Kontexten auf Jugendliche. Die Pluralisierung von ehemals geschlossenen Sinnkosmen[1377] führte zu Verwirrung, denn „*in der heutigen*

1374 Vgl. Jung, Karsten: Die Mythosfalle, Berlin 2009.
1375 Rothgangel, Martin: Naturwissenschaft und Theologie, Göttingen 1999, S. 61
1376 Bucher, Anton A.: Religionsunterricht: Besser als sein Ruf? Empirische Einblicke in ein umstrittenes Fach, Innsbruck 1996, S. 51 f.
1377 Klein, Stephanie: Erkenntnis und Methode in der Praktischen Theologie, Stuttgart 2005, S. 27

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

hochgradig individualisierten, differenzierten und globalisierten Gesellschaft wandeln sich die Bedingungen des Lebens und Glaubens so schnell, dass die alten Kategorien sie nicht mehr zu fassen vermögen und brüchig werden."[1378]

Dies erhält besondere Relevanz vor dem Hintergrund zunehmender Verdrängung traditionellen Religionsunterrichts durch ethische oder gesellschaftswissenschaftliche Fächer oder dessen schlichte Abwählbarkeit. Dem Schulfach Religion kann der junge Mensch so entgehen, aber er bleibt doch noch immer seiner individuellen Sinnsuche und seinen Versuchen der Sinndeutung ausgeliefert. Ohne weltanschauliche Orientierung – die *moralische Selbstkontrolle* in der Trias mit Emotions- und Verhaltensregulation[1379], ob durch das Elternhaus oder die *Peer* (bzw. auch psychisch) initiiert[1380], bleibt dem Individuum zur Belastungsregulierung (dem Coping: „*In der Coping-Forschung werden religiöse Bewältigungsstrategien zu den emotionalen Coping-Methoden gezählt. Durch eine „Sinngebung" wird die subjektive Bedeutung, welche einem Ereignis zugemessen wird, modifiziert. (...) Insbesondere bei Krebserkrankungen ist diese Art der Problembewältigung untersucht worden*")[1381]) nur die eigenhändige „Bekehrung" und „Entkehrung", also die selbstverantwortliche Deutung und Bewertung religiöser Begriffe, aus der sich Zuwachs oder Minderung religiösen Denkens ergeben kann[1382]. Die Kirchen als Institution werden hier schon länger als wenig hilfreich erkannt[1383].

Religiöse Bildung hingegen wird Rothgangel zufolge „*aufgrund der Unverfügbarkeit des Glaubens nicht einfach zum Glauben*" führen – umgekehrt ereigne sich aber „Glauben nicht ohne religiöse Bildungsprozesse".[1384] Für Theorie und Praxis religiöser Bildung sieht er die Orientierung *an* und Unterscheidung *von* Dimensionen von Religiosität als hilfreich an. Hier differenziert er in Anlehnung an Hemel zwischen *religiöser Sensibilität, religiöser Inhaltlichkeit, religiö-*

1378 A.a.O., S. 14
1379 Grom, Bernhard: Religionspsychologie, München 2007, S. 30
1380 A.a.O., S. 150 ff., Sozialisation und Milieu auch S. 152
1381 Zum Zusammenhang von Religion und Coping und die entsprechende Literatur sei verwiesen auf Kaiser, Peter: Religion in der Psychiatrie, Göttingen 2007, S. 408 ff. / 414 ff.
1382 Grom, Bernhard: Religionspsychologie, München 1992, S. 236 f.
1383 So schon Anfang der 1990er: Barz, Heiner: Postmoderne Religion. Die junge Generation in den alten Bundesländern, Opladen 1992, S. 172 ff.
1384 Rothgangel, Martin: Was ist Religionspädagogik? Eine wissenschaftstheoretische Orientierung, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 24

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sem Ausdrucksverhalten, religiöser Kommunikation und religiös motivierter Lebensgestaltung.

Interessant an dieser stärker qualitativ erfassbaren Konzeption ist, obwohl von ihm nicht explizit benannt, möglicherweise jedoch intendiert, dass es nicht allein auf christliche Religiosität bezogen werden muss.

Vor dem Hintergrund einer multikulturellen oder multireligiösen Gesellschaft muss zunehmend auch nach der Berücksichtigung nicht allein christlicher Gottesbilder gefragt werden. Die Messung solcher die Konfessionen übergreifender Dimensionen von Religion ist schwierig – hier bieten sich bislang vor allem jene im Schwerpunkt quantitativen Erfassungskategorien von Glock und Stark an[1385]. Grom sieht hier die Religionspsychologie in der Position, einen Vermittlungsvorschlag zu machen und bietet an, dass grundsätzlich alles, was Menschen für übermenschlich oder übernatürlich halten, in religiösen Kontexten bewertet werden müsse:

> „Die Religionspsychologie im allgemeinen Sinn hat die psychosozialen und intrapsychischen Bedingungen von faktisch vorhandenen Beziehungen zum Übermenschlichen zu untersuchen – gleich ob diese in einem psychisch gesunden oder gestörten Kontext, in alltäglichen oder außergewöhnlichen Erlebnissen erfahren werden."[1386]

Die (letzte) Wahrheitsfrage solle jedoch Philosophie und Theologie überlassen bleiben[1387]. Der Ansatz klingt vielversprechend, denn viele Funktionen von Religion wie etwa Identitätsstiftung, Handlungsführung, Kontingenzbewältigung, Sozialintegration, Kosmisierung und Weltdistanzierung werden heute tatsächlich neben der Psychologie auch von anderen nicht mehr landläufig als religiös geltenden *zivilgesellschaftlichen* Institutionen erfüllt.[1388] So scheint die Vermittlung von Anstand und Moral durch eine religiöse Erziehung von Kindern oder die Tradierung eines homogenen Weltbildes nicht mehr alternativlos.[1389]

Ziebertz und Riegel pflichten dem unter dem Eindruck der globalen Medialisierung bei:

1385 Siehe hierzu die Ausführungen zu Religionsdimensionen im Kap. 4.2
1386 Grom, Bernhard: Religionspsychologie, München 1992, S. 368
1387 Hervorhebungen im Original, a.a.O., S. 369
1388 Kaufmann Franz Xaver: Religion und Modernität. Sozialwissenschaftliche Perspektiven, Tübingen 1989, S. 82 ff., hier 85 f.
1389 Sauer, Ralph: Neue Glaubenswege erschließen: Gesammelte Beiträge zur religionspädagogischen Diskussion, Münster 2004, S. 71 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Menschen handeln in unterschiedlichen Zeiten, an unterschiedlichen Orten und sie treffen in der Kommunikation auf andere Weltbilder, so dass ein Weltbild zwangsläufig weniger ideologisch-doktrinär strukturiert ist als eine Weltanschauung und stärker als diese wechselnden sozialen und kulturellen Einflüssen unterliegt. Es kann sein, dass das individuelle Weltbild mit einer Weltanschauung in Beziehung steht oder sich in Auseinandersetzung mit dieser konstituiert, ohne dass eine kausale Abhängigkeit vorgenommen werden muss. Es kann aber auch vorkommen, dass das individuelle Weltbild mit einer Weltanschauung zusammenfällt. In diesem Fall übernehmen Menschen eine Weltanschauung als ihr Weltbild. Es gibt jedenfalls keinen Menschen ohne ein Weltbild, aber nicht alle Menschen müssen eine Weltanschauung haben."[1390]

Die gesellschaftlich wahrnehmbare Abkehr von traditionellen Gottesvorstellungen wird begleitet von Kritik an der Rolle und Erscheinungsform der traditionellen Kirchen, die sich zunehmend mit sich selbst beschäftigt und dabei den Zusammenhang zwischen Glauben und Leben aus Auge verloren habe.[1391] Religion wird so heute *immer mehr* und *von immer mehr* in Abgrenzung zu dieser traditionellen kirchlich geprägten, organisierten (und oft gebundenen) Religiosität als durchaus flexibel auszulegende „Weltanschauung" verstanden, die ihrerseits nunmehr Elemente inkorporiert, die der traditionellen kirchlichen Lehre zwar fremd sind, gleichwohl jedoch religiös gedeutet und verstanden werden. Hierunter sind sowohl fremdreligiöse Einflüsse wie auch realweltliche Überhöhungen etwa der Konsumgesellschaft zu verstehen. Diese gleichsam als Erweiterung klassischer Religionsbegriffe wahrnehmbare „Funktionalisierung"[1392] des Religionsbegriffes beschreibt nun Wesen und Inhalt von Religionen als Form religiöser Sinnsuche. Wippermanns Begriff der „substantiellen" Religiosität vermittelt hier, indem er sagt, dass Religion noch immer die Inkorporierung von Grenzerfahrungen wie Geburt oder Tod in das menschliche Sinnschema ermögliche; wo dies nicht funktioniere, habe *„man es mit sozialen Bewegungen, mit kognitiven Erklärungsschemata, oder mit Quasi-Religionen zu tun, nicht aber mit ‚Religion.'"*.[1393]

1390 Ziebertz, Hans-Georg / Riegel, Ulrich: Letzte Sicherheiten. Eine empirische Untersuchung zu Weltbildern Jugendlicher, Gütersloh 2008, S. 56

1391 Jörns, Klaus-Peter: Die neuen Gesichter Gottes. Was die Menschen heute wirklich glauben, München 1997, S. 200 ff., insb. auch S. 226

1392 Hierzu auch: Feil, Ernst: Zur Bestimmungs- und Abgrenzungsproblematik von „Religion", in: ders.: Streitfall „Religion", Münster 2000, S. 14 ff.

1393 Wippermann, Carsten: Religion, Identität und Lebensführung, Opladen 1998, S. 220 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Dennoch ist auch ein funktionaler Religionsbegriff in der Lage, Auswirkungen einer säkularisierten Mediengesellschaft soziologisch erfassbar und religionspädagogisch deutbar zu machen.

Diese grundsätzlich konfessions- und religionsübergreifend angelegte Untersuchung soll einer vermutlich diversifizierten Zielgruppe entsprechen, die ebenso ihre eigenen religiösen und weltanschaulichen Überzeugungen zu weiten Teilen selbst pluralisiert[1394] definiert und „zusammengebaut" hat („Religions-Modding"), aber durchaus nach wie vor religiös empfindet[1395] – wenngleich die Form des persönlichen Empfindens dem traditionell konfessionell angelegten Rahmen und Verständnis möglicherweise nicht mehr entspricht.

Das Gottesbild ist hierdurch sowohl subjektiver wie auch vielfältiger geworden. Wer noch glaubt, tut dies oft bewusster, selbstkritischer und lebt ethisch verantwortlicher als andere.[1396]

Allerdings: Das neue Gottesverständnis in der Theologie des 21. Jh. ist eben auch eines der zu bewältigenden gesellschaftlich-religiöses / interreligiösen Konflikte[1397] geworden. Der Gott des neuen Zeitalters ist einer, der angesichts von Ausschwitz[1398] nach Hans Jonas zwar nicht obsolet ist, aber offenkundig als *ohnmächtig*[1399] gedacht werden muss[1400] und daher auf „Machtteilung"[1401]

1394 Englert, Rudolf: Dimensionen religiöser Pluralität, in: Schweitzer Friedrich / Englert Rudolf / Ziebertz Hans-Georg / Schwab Ulrich (Hrsg.): Entwurf einer pluralitätsfähigen Religionspädagogik, Gütersloh 2002, S. 19

1395 Zinnecker, Jürgen / Behnken, Imbke / Maschke, Sabine / Stecher, Ludwig: null zoff & voll busy. Die erste Jugendgeneration des neuen Jahrhunderts, Opladen 2003, S. 98 ff.

1396 Jörns, Klaus-Peter: Die neuen Gesichter Gottes. Was die Menschen heute wirklich glauben, München 1997, S. 200 ff., insb. auch S. 208 ff.

1397 Zur Islam-Missionierungsdebatte: Kuschel, Karl-Josef: Theologisch gewogen – und zu leicht befunden, in: Miksch Jürgen (Hrsg.): Evangelisch aus fundamentalem Grund. Wie sich die EKD gegen den Islam profiliert, Frankfurt 2007, S. 47 f.

1398 Schiwy, Günter: Abschied vom allmächtigen Gott, München 1995, S. 26 f.

1399 „Doch seit Auschwitz möchte man mit Hans Jonas sagen, nicht weil Gott nicht wollte, sondern weil er nicht konnte, griff er nicht ein. Damit beginnt die Geschichte eines neuen Gottesbildes, das nicht mehr mit Wundern Gottes rechnet, sondern um so mehr auf „Wunder" durch Menschen angewiesen ist.": a.a.O., S. 111 f.

1400 „Beten nach Auschwitz ist ein Seufzen darüber, daß Gott in uns noch nicht seine befreiende Gestalt angenommen hat, und die Sehnsucht danach, daß es geschehe, und die Hoffnung danach, daß er es in uns vollbringe, der Ohnmächtig-Mächtige.": a.a.O., S. 114

1401 „Wenn Gott seine Macht einschränkt, um der Schöpfung Raum zu geben, wenn Christus sein Gottsein nicht wie einen Raub betrachtete, sondern sich dessen samt seiner Macht entäußerte und Mensch wurde bis zum Tod am Kreuz (Philipperbrief 2, 6-8), wenn sowohl Schöpfung wie Erlösung nur möglich sind durch Machtteilung,

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

(angesichts der nicht-perfekten und vom Menschen zu organisierenden Welt) angewiesen[1402] – dieser Gott ist der, dessen modernes Bild *nicht* das des höchsten (unnahbaren) Wesens ist, sondern die sinngewisse Beziehung zum Leben und zwar bewusst zum *lebensrealen* Leben darstellt, die aber von den Menschen auch gewollt und praktiziert werden muss:

> „Text, Kontext und Volk Gottes sind fundamentale Grundbegriffe jeder systematischen Theologie. Sie muss allen drei Elementen Rechnung tragen und darf nicht eines gegen das andere ausspielen. Eine Theologie, die Schrift und Tradition nur wiederholt, sozusagen versteinernd repetiert und nicht artikuliert, was dieser Text im gegenwärtigen Kontext zu sagen hat, verfehlt ihre Aufgabe für das Volk Gottes. (...) Wenn wir die Praxis der Gotteserfahrungen, wie sie im „Text" erzählt werden, nicht verstehen, sie also nicht im eigenen Kontext verbinden, dann gibt es gar keine Notwendigkeit, Gott als Wirklichkeit zu bekennen. (...) Ein Glaube, der das praktische Verständnis seiner selbst als Anteilhabe an Gottes Wirklichkeit sucht, kann sich die Mühe der rationalen Auseinandersetzung um die Bedingungen für menschenwürdiges Leben nicht ersparen. Die besten verfügbaren wissenschaftlichen Methoden zum Aufbau einer größeren Gerechtigkeit sind gerade gut genug. Es ist nicht ein Zeichen starken, sondern schwachen Glaubens, wenn unsere Suche schnell endet und wenn der Glaube das Licht der Vernunft scheut."[1403]

In anderer Weise nehmen der tschechische katholische Theologe Halík und der Wiener Systematiker Wagner die Frage auf: Während Wagner im Anschluss an Hegel Gott begründet, indem er die Allmacht Gottes verwirft und als Konstitutivum eine partnerschaftliche Beziehung zwischen Gott und Mensch ausmacht[1404], hält Halík an der Präsenz Gottes fest und nimmt den Menschen in die Verantwortung: „*Gott selbst war [in Auschwitz] anwesend: nämlich in seinem Gebot ‚Du sollst nicht töten'. Mir liegt daran zu zeigen, dass wir unsere geschichtliche Verantwortung selbst tragen müssen.*"[1405]

– dann ist die gottgewollte „Herrschaftsform" unter den Menschen die „Nicht-Herrschaft", zumindest die je nach Art der Gemeinschaft – von der Familie bis zum Staatenbund – mehr oder weniger anders ausgeprägte „Gewaltenteilung" und „demokratische" Selbstverwaltung und Selbstbestimmung.": a.a.O., S. 108

1402 Die Theodizeethematik kann besser und vertiefter bewertet werden bei: Lukoschek, Barbara: Das Theodizeeproblem in prozesstheologischer Perspektive, Berlin 2006 – dort in der Einleitung S. 1 ff. finden sich auch weitere Bezüge zu Günter Schiwy (und Hans Jonas)

1403 Sölle, Dorothee: Gott denken. Einführung in die Theologie, Stuttgart 1990, S. 12 f.

1404 Vgl. Wagner, Falk: Was ist Religion?, Gütersloh 1995.

1405 Halík, Tomás: Interview, in: Herder Korrespondenz, Jg. 67, Februar 2013, S. 69f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Gott wird, bei aller Verschiedenheit der Ansätze, modern „transpersonal" verstanden als Lebenskraft, Beziehungs- und so auch Deutungsmacht von individueller Relevanz – indem aus dem praktischen Glauben gerade die Verpflichtung an den Menschen (und Wissenschaftler!) ergeht, alles einzusetzen um Gottes Wort gerecht zu werden.

Dieses Bild ist wesentlich anschlussfähiger an die Vielfalt moderner Lebensentwürfe (inkl. der Verantwortung für Umwelt und *Schöpfung*).

Andererseits erscheint das skizzierte Gottesbild doch eher als einem bürgerlichen Selbstverständnis entsprechend – dem traditionellen Wohnort Gottes im abgeschiedenen Dunkel alter Kirchenschiffe werden zunehmend scheinwerfererhellte Entfaltungswelten real-bunter Medienvielfalt entgegengesetzt.[1406] Trotz der Umstrittenheit der Lösungsansätze kann man festhalten: Die Frage nach „Gott" zielt daher nicht notwendig auf den biblischen Gott ab, sondern versucht überhaupt eine weltanschauliche Bestandsaufnahme von technischen *Welterschaffern*. Eine Festlegung des Gottesbegriffes, die auch Jörns[1407] und Petersen[1408] nicht vorgenommen haben, muss auch hier unterbleiben – wie auch die Genannten eher Interpretationshilfen angeboten haben.

Aufgrund der Multinationalität der Spieleindustrie, der fachlichen Diversität ihrer Tätigkeitsfelder sowie der Multikulturalität von Medium und Zielgruppen / Kunden muss eine zu starre Vororientierung auf ein rein christlich geprägtes Gottesverständnis daher unterbleiben.

Religionsvermittlung ebenso wie Religionskritik und Religionsverhinderung sind heute medial beförderte und begleitete Phänomene, wenngleich alles an-

1406 Fernsehpfarrer Jürgen Fliege bezeichnet das TV als „elektronische Kirche", die „nicht mit Wasser, sondern mit Scheinwerferlicht taufe". Schieder, Rolf: Wieviel Religion verträgt Deutschland?, Frankfurt 2001, S. 23 f.

1407 Jörns, Klaus-Peter: Die neuen Gesichter Gottes. Was die Menschen heute wirklich glauben, München 1997, S. 28 f.

1408 Petersen stellt die Vielfalt gegenwärtiger Gottesvorstellungen dar und nimmt einen Rückbezug auch auf die antike Philosophie vor, wenn er sich mit Xenophanes auf die Unterschiedlichkeit der Menschen als „Grund für die Vielfalt der Gottesvorstellungen" beruft und nachfolgend Csikszentmihalyis „Bewusstsein" als während der Evolution aus dem Zentralnervensystem hervorgegangenen Informationssystem anführt, dessen Teilsysteme „Aufmerksamkeit", „Bewußtheit" und „Gedächtnis" sich eben auch auf sich selbst richteten, deren Denk- und Verarbeitungsprozesse als „Resultate persönlicher Informationsverarbeitung" eben auch Gottesvorstellungen hervorbrächten. Petersen, Kay: Persönliche Gottesvorstellungen: Empirische Untersuchungen, Entwicklung eines Klärungsverfahrens, Hamburg 1993, S. 3 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

dere als neu, wie mit Bezug auf Feuerbach[1409] und Marx[1410] festgehalten werden muss. Grundlegende und ästhetisierte *Religionskritik* erlebt heute einen immensen medialen Widerhall und Verstärkung – der moderne Atheismus wird aktiv beworben[1411] und zu einer *Mission*, an die ihrerseits zu glauben ist wie sie auch kommerziable Produkte hervorbringt[1412].

4.2 Zur wissenschaftlichen Erforschung von Religion in der (Spät-) Moderne: Theorieansätze und Forschungsbefunde

Zur Einschätzung religiösen Lebens bewerten gängige Untersuchungen bspw. die Zahl der Gottesdienstbesucher oder der Mitglieder einer Kirche oder Gemeinde. Doch ist heutzutage die Frage, wie viel den Deutschen Religion bedeutet, vollkommen anders zu beurteilen als noch beispielsweise 1990. Dennoch:

> „Religiöse Institutionen wie die Kirchen sind der sichtbare Ausdruck von Religion in allen Gesellschaften. Sie sind präsent durch entsprechende Gebäude und durch entsprechendes Personal und sie sind in den Medien mit Stellungnahmen zu politischen oder ethischen Problemen präsent."[1413]

Zwar leiden die großen Kirchen anhaltend unter Mitgliederschwund und, wie die meisten anderen Organisationen (z.B. Parteien und Gewerkschaften), unter finanziellen Engpässen. Doch neben den großen Kirchen gibt es eine Vielzahl von christlichen Laienorganisationen und Freikirchen, die sich in ihrem Unterstützungs- oder Ablehnungsgrad gegenüber den Kirchen deutlich unterscheiden – die Zahl ihrer Mitglieder umfasst Hundertausende und wird doch in der Berichterstattung oft übersehen.

1409 „Das Abhängigkeitsgefühl des Menschen ist der Grund der Religion; der Gegenstand dieses Abhängigkeitsgefühls, das, wovon der Mensch abhängig ist und abhängig sich fühlt, ist aber ursprünglich nichts andres, als die Natur." Feuerbach, Ludwig: Das Wesen des Christentums, Leipzig 1849, S. 3

1410 Post, Werner: Kritik der Religion bei Karl Marx, München 1969

1411 „Gottlos ist geil": Süddeutsche Zeitung Online: http://www.sueddeutsche.de/kultur/atheisten-kampagne-in-london-gottlos-ist-geil-1.532838, 15.3.2013

1412 http://www.cafepress.de/+richard-dawkins+gifts, 19.2.2013

1413 Ziebertz, Hans-Georg / Riegel, Ulrich: Letzte Sicherheiten. Eine empirische Untersuchung zu Weltbildern Jugendlicher, Gütersloh 2008, S. 36

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zur Bewertung von Religiosität bieten sich jedoch nicht nur reine Zahlenwerke über Gottesdienstbesucher und ähnliches an, sondern es sind zudem weitere Faktoren zu beachten wie die Berücksichtigung der traditionellen Religion einer Bevölkerung bzw. in einem Siedlungsgebiet, einem religiösen Kollektivbewusstsein oder der Bindung der Individuen an die kirchlichen Institutionen.[1414]

Zudem haben Glock und Stark schon 1965[1415] darauf hingewiesen, dass Religiosität eben keine eindeutige Sache sei, sondern sie vielmehr mehrere Dimensionen besitze, nämlich eine *ideologische, rituelle, kognitive, ethische* und eine *Erfahrungsdimension.* Diese Dimensionen erklären, warum jemand glaubt, wie er seinen Glauben ausübt, was er für die Ausübung seines Glaubens lernt, ob er seinen Glauben in Taten umsetzt und wie er seine Annäherung an die unsichtbare Welt empfindet.

Die Dimensionstheorien von Glock und Stark sind zwar weithin bekannt, aber in der Wissenschaft nicht unumstritten und wurden mehrfach überprüft. Yoshio Fukuyama[1416] zufolge (auf einer früheren Studie von Glock basierend[1417]) resultiere die ethische Seite der Religiosität bereits aus einer vorhandenen Religiosität und könne somit lediglich eine Folge, aber keine eigene Dimension von Religiosität sein; daher ging er von nur vier Dimensionen aus. Gleichwohl gibt er zu bedenken, dass Individuen ihre Religiosität in unterschiedlicher Weise ausdrücken[1418]. Andere wie Nudelman[1419] oder Clayton[1420] wollen weniger oder gar keine der genannten Dimensionen gelten lassen[1421]. Da jedoch der Versuch, religiöse Überzeugungen kategorisieren und

1414 Felling, Albert / Peters, Jan / Schreuder, Osmund: Religion im Vergleich: Bundesrepublik Deutschland und Niederlande, Frankfurt 1987, S. 33–37

1415 Vgl. Glock, Charles / Stark, Rodney: Religion and society in tension, Chicago 1965, S. 20 ff.

1416 Fukuyama, Yoshio: The major dimensions of church membership, in: Review of Religious Research 2, New York 1961, S. 154–161

1417 A.a.O., S. 155

1418 A.a.O., S. 161

1419 Nudelman, Arthur E.: Dimensions of religiosity: a factor-analytic view of protestants, catholics and christian scientists, in: Review of Religious Research 13, New York 1971, S. 42–56

1420 Clayton, Richard R.: 5D or 1?, in: Journal for the Scientific Study of Religion 10, Malden 1971, S. 37–40

1421 Clayton meint beispielsweise, dass jede der religiösen Dimensionen eine eigene Gewichtung verdient, anhand derer diese Dimension dann in Relevanz zu den anderen Dimensionen gemessen werden kann. Quelle: A.a.O., S. 40

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

in „Dimensionen" fassen zu wollen, nicht aufgegeben wurde und nachfolgende Studien (King & Hunt 1975[1422] oder Fullerton & Hunsberger 1982[1423]) noch weitere Kategorien entdeckten[1424], soll darauf geachtet werden, wie Religion thematisiert und dargestellt wird, wenn von Religion gesprochen wird.

In Deutschland scheinen Entfernung und Entfremdung von Religion mittlerweile derart manifest geworden zu sein, dass von einem religiösen Allgemeinwissen nicht mehr ausgegangen werden kann. Damit geht allerdings einher, dass ohne Wissen *um* auch kein Verständnis *für* ein Phänomen entwickelt werden kann.

Neben dem Begriff „Säkularisierung", der die Trennung von Staat und Kirche beschreibt, taucht in der neueren Forschung insbesondere von Theologen[1425] verwendet häufiger jener der „Dechristianisierung" auf, der die bewusste Abkehr von christlichen Glaubensinhalten und -formen bezeichnet.[1426] Es darf jedoch vermutet werden, dass die Mehrheit der Deutschen einer bewussten Dechristianisierung nicht folgt – möglicherweise ist hierfür weder genügend Wissen noch Interesse an religiösen Inhalten vorhanden, so dass hier mit Albrecht weiter von der Säkularisierung als einem Prozess der eher schleichenden Profanisierung von Religion im Zuge von Aufklärung, Medien und Werbung gesprochen werden soll.[1427]

Doch ist Religion nicht einfach unwichtiger und unsichtbarer geworden – zumal die Säkularisierungsthese sich allein auf die christlichen Gesellschaften

1422 King, Morton B. / Hunt, Richard A.: Measuring the religious variable: national replication, in: Journal for the Scientific Study of Religion 14, Malden 1975, S. 13–22

1423 Fullerton, J. Timothy / Hunsberger, Bruce: A unidimensional measure of christian orthodoxy, in: Journal for the Scientific Study of Religion 21, Malden 1982, S. 317–326

1424 King und Hunt fanden 21 Faktoren (a.a.O. siehe oben Fußnote 124), um die Religiosität zu messen, während Fullerton und Hunsberger den C.O., einen Christian Orthodoxy Index unterstreichen, anhand dessen sich die Religiosität messen lasse; gleichzeitig negieren sie jedoch nicht, dass es weitere Dimensionen der Religiosität geben könne (a.a.O., S. 325)

1425 Graf, Friedrich Wilhelm: 'Dechristianisierung'. Zur Problemgeschichte eines kulturpolitischen Topos, in: Lehmann, Hartmut: Säkularisierung, Dechristianisierung, Rechristianisierung im neuzeitlichen Europa, Göttingen 1997, S. 32 ff.

1426 Lehmann, Hartmut: Protestantisches Christentum im Prozeß der Säkularisierung, Göttingen 2001, S. 8

1427 „Die klassischen, die heidnisch-religiösen wie die christlichen Mythen erleiden hier offenbar dasselbe Schicksal, das klassischer Musik in der Werbung zuteil wird". In: Albrecht, Horst: Die Religion der Massenmedien, Stuttgart / Berlin / Köln 1993, S. 57

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

anwenden lässt und in anderen Kulturen, die sich vermehrt in Deutschland und Europa finden lassen, keine Geltung besitzen kann.

Durch die Säkularisierung wurde in vielerlei mehrschichtigen Transformationsprozessen, die ihrerseits weder vorhersehbar waren noch gradlinig verliefen, zwar die sichtbare Macht von Religion und Klerus in den Hintergrund gedrängt – die Religion erlebte gleichzeitig jedoch eine weitgehende Verrechtlichung ihrer Glaubensgrundsätze im Rahmen von weltlichen Gesetzbüchern. Religiöse Kunstwerke und Architektur werden nach wie vor hoch geschätzt. Aktuelle politische Debatten finden vor dem Hintergrund religiöser Muster statt, wenngleich diese nicht in erster Linie adressiert werden. Beispiele sind hier die immer wieder aufkommenden Abtreibungs-, Gentechnik- oder Verhütungsdebatten, die insbesondere in den Medien gerne aufgegriffen und thematisiert werden, wobei sie wie kaum andere Themen die Gesellschaft an ihren Grundverständnissen zu greifen und zu polarisieren vermögen. Dies kann als weiterer Beleg dafür gelten, dass Religion sich transformiert hat, aber nicht verschwunden ist.

> „In diesem Sinn ließe sich die Sakralisierung von Wirklichkeitsaspekten des Saeculums in der neuzeitlichen europäischen Geschichte als Säkularismus deuten, der eine Entheiligung des Christentums, der Kirchen und letztendlich Gottes betreibt, aber zugleich als eine säkulare, weltliche Religion auftritt."[1428]

Mit der Feststellung, dass die Säkularisierung bestimmte religiöse Strukturen rechtlich erst manifestierte, ist allerdings noch nicht ausreichend die Frage von Ursachen und Folgen dieser Veränderungsprozesse auf den unterschiedlichsten gesellschaftlichen Ebenen behandelt worden. Die Transformation bewegte sich in politischer, sozialer, geistiger und kultureller Hinsicht und wurde begleitet von einer Marginalisierung religiöser Ver- und Gebote im individuellen Leben. Ereignisse ließen sich – durchaus auch aus technisch gebotener Sicht – nunmehr losgelöst von einem theologisch vorgegebenen Wertekanon erklären und bewerten; Wetterphänomene sorgten nicht mehr für Angst, sondern konnten physikatisch / meteorologisch erklärt werden. Theologische Interpretationsmuster stellten plötzlich nicht mehr den einzig möglichen Rahmen der Betrachtung dar. Mit der Veränderung des Lebens durch die industrielle Revolution, die nicht nur neue Arbeitsmöglichkeiten schuf, sondern den Menschen auch den beinahe mystisch aufgeladenen Jahreszei-

1428 Hildebrandt, Mathias / Brocker, Manfred / Behr, Hartmut: Säkularisierung und Resakralisierung in westlichen Gesellschaften, Wiesbaden 2001, S. 11

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

tenläufen entriss, wurden Säkularisierung und wirtschaftlich/technische Rationalisierung zu komplementären Elementen auf dem Weg in die Moderne.

An die Stelle der geistlichen und politischen Macht der Kirchen traten so im Laufe des 19. Jh. der weltliche Staat und eine aufgeklärte Öffentlichkeit, in welcher Probleme und Umstände weitgehend frei von Sanktionen besprochen werden konnten (was man heute „Meinungsfreiheit" nennen würde).

Darüber hinaus hat der *soziale Staat* weitgehend die Schutz- und Kompensationsfunktionen der Kirchen übernommen[1429], während gleichzeitig die Familie, die in der Vergangenheit als wichtiger Bezugs- und Weitergabepunkt von Religion und Religiosität fungierte, als wirtschaftlicher Schutzraum gleichfalls unwichtiger geworden ist. Traditionell vor einem religiösen Hintergrund gedeutete Begriffe wie Nächstenliebe oder Mildtätigkeit wurden zu rechtlich begründbaren (und einklagbaren!) Handlungsprinzipien und formen heute das Sozialstaatsgebot nach Art. 20 GG.

Wenn Politik und andere gesellschaftliche „Player" sich heute demnach religiöser Bilder bedienen, so dürfte dies nicht zuletzt daran liegen, dass sie den von den Kirchen preisgegebenen gesellschaftlichen Raum zu besetzen suchen, der sich aufgetan hat. Religiöses Empfinden wird ergänzt und überlagert. Aber wird es auch ersetzt? Und was tritt an seine Stelle? Wie schnell die totale Säkularisierung und die Fixierung eines Volkes auf ein allein politisches Nationengebilde zurückstürzen kann auf die Zugehörigkeit zu einer religiös fundierten Volksgruppe und zur Wiedererweckung religiöser Selbstverortung führt, gibt Alois Hahn mit Verweis auf den Bürgerkrieg im ehemaligen Jugoslawien zu bedenken:

> „Solange die Identifikation mit dem jugoslawischen Staat und der ihm korrespondierenden national-jugoslawischen Variante des Sozialismus gelang, gab es eine ‚abstraktere' Ebene als die ‚partikularistischen' religiösen Identifikationen mit dem Islam, der Orthodoxie oder dem Katholizismus. Der Zusammenbruch dieser Integrationsebene setzt die nächst niedere wieder in soziale Kraft, und zwar gänzlich unabhängig von ihrem rein intellektuellen Kredit. Das Dilemma Jugoslawiens könnte in diesem Lichte als Beispiel dafür gelesen werden, daß eine formal erreichte, abstraktere partizipative Identität, eben die der

1429 „Über die Schiene christlich-sozialer und christlich-politischer Bewegungen hat die Sozialstaatsidee Eingang in die modernen Verfassungen gefunden und so die „liberale" Demokratie durch die „soziale" ersetzt" – Roos, Lothar: Glaube in der Zivilgesellschaft, in: Rauscher, Anton (Hrsg.): Die Bedeutung der Religion für die Gesellschaft, Berlin 2004, S. 272 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> sozialistischen Staatsnation, zerbricht und nur noch die Zugehörigkeit zu einer der Religionen übrig bleibt, an der sich nun die Selbstidentifikationen der beteiligten Personen festzumachen suchen."[1430]

Die Diskussion um die Geschichte der Säkularisierung wäre daher unvollständig ohne den Verweis auf die Verschiebung religiöser Topoi vom alleinig religiösen hin zum politischen und medialen Bereich (wie z.B. die Werbung). Die Kraft religiöser Bezugnahmen wird nicht geringer; diese werden nur nicht mehr alleinig von klerikaler Seite genutzt, sondern nach der erfolgten Säkularisierung des öffentlichen Raumes auch von anderen Mitspielern um die öffentliche Aufmerksamkeit.

Rolf Schieder bemerkt, dass das, was in einer Gesellschaft als Religion gilt, das Produkt eines komplexen Zuschreibungsprozesses sei, der ohne religiös-weltanschauliche Annahmen nicht auskomme[1431]. Diese Zuschreibungen hängen somit nicht zuletzt vom öffentlichen Diskurs und auch den Gerichten ab, denen im weltanschaulich neutralen Staat ausgerechnet in religiösen Definitionen eine immer stärkere Rolle zuwüchse.

> „Scientology, Zeugen Jehovas, der Ruf des Muezzin in Duisburg, Kruzifixe in Bayern, Religionsunterricht in Brandenburg, die Streitereien zwischen liberalen und orthodoxen jüdischen Gemeinden in Berlin – die Gerichte in Deutschland werden mit religionspolitischen Entscheidungen konfrontiert, die neben juristischem Sachverstand auch hohe zivilreligiöse Kompetenz erfordern."[1432]

Folgend der allgemeinen Säkularisierung der intellektuellen Elite, welche die gesellschaftlich definierten und akzeptierten Grundwerte als Zivilreligion versteht und diese als religiösen Minimalkonsens ansieht[1433], existiert in der öffentlichen Wahrnehmung selten eine saubere Trennung zwischen Auswirkungen religiöser Praxis oder sozialer Effekte und den Kerngedanken religiöser Auffassungen. Dies wohl deshalb, als von Seiten der Elite mit Religion auch Zivilreligion gemeint ist. Luhmann führt hier jedoch aus, dass „*man Zivilreligion nicht einfach als eine Religion neben anderen behandeln kann – so als ob es dem einzelnen freistünde, sich zur christlichen, zur jüdischen, zur moham-*

1430 Hahn, Alois: Religion, Säkularisierung und Kultur, in: Lehmann, Hartmut: Säkularisierung, Dechristianisierung, Rechristianisierung im neuzeitlichen Europa, Göttingen 1997, S. 21

1431 Schieder, Rolf: Wieviel Religion verträgt Deutschland?, Frankfurt 2001, S. 137

1432 Ebd.

1433 Luhmann, Niklas: Grundwerte als Zivilreligion, in: Kleger, Heinz / Müller, Alois (Hrsg.): Religion des Bürgers – Zivilreligion in Amerika und Europa, München 1986, S. 186 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

medanischen oder zivilen Religion zu bekennen. Vielmehr hat man davon auszugehen, daß in aller sozialen Kommunikation und, deutlicher fixiert, in aller sprachlichen Kommunikation mit der Unterstellung eines Wertekonsenses operiert wird, dessen Annahme überhaupt erst die Selektion spezifischer Themen ermöglicht."[1434]

4.3 Religiöse Sozialisation im gesellschaftlichen Kontext

Die kirchlichen Bindungen in Deutschland scheinen, wie in anderen westeuropäischen Ländern auch, geprägt von einer kontinuierlichen Abnahme der Bedeutung des christlichen Glaubens und seiner Inhalte. Religion als identitätsstiftendes Moment verliert seit Jahren an Bedeutung[1435].

Die Konfessionsgemeinschaften überaltern zunehmend – dadurch entwickelt sich eine wachsende Distanz zwischen den Generationen in kirchlichen und religiösen Fragen.

Untersuchungen zur Religiosität bzw. Entwicklung derselben und Veränderung im Lebenslauf haben daher eine besondere Bedeutung und müssen auch die inhaltliche Dimension berücksichtigen:

> „Die Machtbalance hat sich im Blick auf alle Institutionen deutlich zu Gunsten des Individuums verschoben. Studien zeigen, dass in Europa nur noch eine Minderheit von Kirchenmitgliedern konform geht mit den Vorgaben einer exklusiv-kirchlichen Religiosität. Mitgliedschaft und kirchliche Bindung lassen sich nicht mehr allein über hohe Grade der Identifikation messen, sondern werden gekennzeichnet von Differenz. So merkwürdig es klingt: Identifikation ist nicht mehr nur als Vollbindung denkbar, sondern ebenso als Teilidentifikation, was dazu führt, dass Kirchenmitgliedschaft eine heterogene Gestalt aufweist."[1436]

Während gängige Studien[1437] zwar Fragen nach Werten, moralischen Ordnungen und Religion stellen und den Versuch unternehmen, Religiosität wertend

1434 A.a.O., S. 188

1435 Köcher, Renate / Schild, Joachim: Wertewandel in Deutschland und Frankreich, Opladen 1998, S. 55

1436 Ziebertz, Hans-Georg / Riegel, Ulrich: Letzte Sicherheiten. Eine empirische Untersuchung zu Weltbildern Jugendlicher, Gütersloh 2008, S. 36

1437 Z.B. Shell Deutschland Holding GmbH (Hrsg.): Jugend 2010, Frankfurt 2010

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zu erfassen und ihr im Bewusstsein von Jugendlichen nachzuspüren, setzt Gramzow an anderer Stelle an, nämlich bei jenen, die Religion *vermitteln* (sollen).

Seine Kommunikatorenforschung der besonderen Art befasst sich mit dem Gottesbild von Religionslehrern, die in besonderer Weise aufgerufen sind, Fragen von Religion, Gott und den individuellen Zugängen und Bezügen so zu thematisieren, dass sie einerseits Wissen vermitteln und andererseits durchaus authentisch selbst Zeugnis geben. Mittels Fragebogen[1438] werden Gottesbeziehungen und religiöse Emotionen[1439] sowie unterschiedliche Gottesbilder[1440] erfragt und auf die spezifische Unterrichtssituation an Schulen rückbezogen[1441].

Religion, Religiosität und konfessionelle Überzeugungen nebst den durch sie induzierten Wertevorstellungen sind nicht nur Bestandteile von Sozialisations- und Bildungsprozessen, sondern sie prägen auch gesellschaftliche Prozesse und Übereinkünfte. Dabei werden, insbesondere im Blick auf die spezifische deutsche Situation, nach wie vor spürbare Unterschiede zwischen den alten und den neuen Bundesländern sichtbar.

Zwar gelten die neuen Bundesländer nach wie vor als religiöses Niemandsland, hervorzuheben ist jedoch, dass hier die Zuwendung zu einer Kirche bewusster erfolgt als in Westdeutschland. Köcher zufolge ist die Konfessionsmitgliedschaft in Westdeutschland immer weniger ein Indikator für kirchliche und religiöse Einstellungen als auf dem Gebiet der ehemaligen DDR, da die konfessionelle Verankerung im Westen in allen Altersgruppen als akzeptierte Norm gilt, trotz sinkender Bindungen an die Kirchen[1442]. So beschreiben sich 95% der Katholiken auf dem Gebiet der ehemaligen DDR als religiös gegenüber nur 66% der westdeutschen Katholiken – für die Protestanten fällt das Bild noch ungünstiger aus: 67% gegenüber 51% der westdeutschen Protestanten bezeichnen sich als religiös[1443]. Wer auf dem Gebiet der ehemaligen DDR den Weg zur Kirche fand, ging diesen offenbar bewusst.

1438 Gramzow, Christoph: Gottesvorstellungen von Religionslehrerinnen und Religionslehrern, Hamburg 2004, S. 104 ff.
1439 A.a.O., S. 94 ff.
1440 A.a.O., S. 92 f.
1441 A.a.O., S. 159 ff.
1442 A.a.O., S. 56 f.
1443 A.a.O., S. 57

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die in ihrer Gesamtheit nicht in Zweifel zu ziehende Identifikation der Deutschen mit der christlichen Religion findet, trotz fortschreitender Säkularisierung, nicht zuletzt deshalb statt, weil christliche Riten und Rechtsgebote in allen gesellschaftlichen Bereichen anzutreffen sind – auch dort, wo man sie als solche nicht unbedingt identifiziert.

Deutschland *ist* jedoch nicht mehr nur ein christlich dominiertes Land. Seit Anfang der 90er Jahre vervierfachte sich vornehmlich durch Zuwanderung aus der ehemaligen Sowjetunion die Zahl der deutschen und nichtdeutschen Juden von etwa 25.000 auf 100.000 Menschen. Zwar ist aufgrund der russischen Herkunft hier nicht ausschließlich von einer deutsch-jüdischen Identität zu sprechen, doch haben Juden in Deutschland im Zentralrat der Juden eine wirkmächtige Fürspracheinstanz, über deren öffentlichkeitswirksamen Einfluss man, trotz der wachsenden Zahl von mit diesem häufig konträr liegenden liberalen jüdischen Gemeinden, nicht hinwegsehen kann, wenn man Religion in Deutschland trefflich untersuchen will. Hierbei soll nun nicht weiter darauf eingegangen werden, dass russische Juden nicht nach dem Gesetz der „Halachah"[1444] gelebt hatten, welches die Abstammung von einer jüdischen Mutter vorsieht bzw. die Konvertierung unter Anleitung eines orthodoxen Rabbis. In der ehemaligen Sowjetunion war die jüdische Religionszugehörigkeit wie eine Nationalität behandelt und als solche auch in Ausweisdokumente eingetragen worden. Die sich so in Deutschland neu formierenden Gemeinden aus Juden unterschiedlicher Herkunft und politisch-religiöser Gesinnung waren und blieben sich also lange fremd – und doch dürfen sie als wachsende religiöse Gruppe gelten. Zudem ist den Juden in Deutschland aus historischen, politischen und kulturellen Gründen eine Aufmerksamkeit gewiss, die sich nicht allein an der tatsächlichen Zahl der Gläubigen bemessen lässt.

Verschiedene Religionsgemeinschaften wie Juden (aber auch Muslime) entwickeln ebenfalls eine facettenreiche Interaktion mit der abendländisch-christlichen Kultur, so dass die Beschäftigung mit Religion oder religiöser Kultur in Deutschland fehl gehen muss, wollte man sie allein auf die christliche Religion beschränken.

Neben Juden stellen die Muslime die größte Gruppe der historisch „neuen" religiösen Gemeinschaften in Deutschland dar. Während früher der Muslim

1444 Die Halachah bildet den Hauptbestandteil des Talmud und ist der normative Teil der „mündlichen" Lehre und Grundlage und Ergebnis der religiösen Praxis. Quelle: Oppenheimer, John F.: Lexikon des Judentums, Gütersloh 1967, S. 267

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

meist „Ausländer" war, hat sich hier in den letzten 10 Jahren, vor allem aber vor dem Hintergrund des reformierten Staatsbürgerschaftsrechts, eine gänzlich neue Situation ergeben.

Durch die Einführung islamischen Religionsunterrichts, den Bau von Moscheen und natürlich durch das revidierte Staatsbürgerschaftsrecht wird nicht nur das Leben in Deutschland um eine kulturelle Facette erweitert – vor allem wird Religion wieder neu und anders sichtbar. Gleichzeitig wird der Islam, aus gänzlich anderen nationalen Zusammenhängen stammend, anhand von bundesrepublikanischen Gesichtspunkten begreifbar, vergleichbar und auch angreifbar – und muss sich mit denselben Regeln verteidigen wie die deutsche Zivilgesellschaft.

Die Frage nach dem Verhältnis der deutschen Gesellschaft zu ihrer Religion stellt sich daher anders und vielfältiger als je zuvor. Auswirkung dieses neuen Erkennens (oder Entdeckens) von Religion sind nicht zuletzt die „Gipfelgespräche" der Bundesregierung zuerst mit den christlichen Kirchen[1445] und zuletzt mit muslimischen Verbänden[1446].

Mit den Mitteln der statistischen Erhebung allein lassen sich jedoch nur begrenzt aussagekräftige Informationen über die Religiosität einer Bevölkerung erheben, die Grenzen dafür hat die KMU.V (vgl. oben) gezeigt.

Damit verbunden ist das Problem, dass der funktionale Religionsbegriff, wie er oben skizziert wurde und wie er in der Religionspädagogik gang und gäbe ist, mannigfaltige Sinndeutungen als religiös bezeichnen kann. Das bedeutet aber, dass hiermit Menschen als religiös beschrieben werden(können), die von sich selbst nicht behaupten würden, religiös zu sein, sie also in der Sache zwar Einstellung bzw. Verhalten zeigen, das sich gut begründbar als religiös bezeichnen lässt, von den betroffenen Menschen aber mit anderen Begriffen belegt wird.

Religiosität hängt offensichtlich von verschiedneen Faktoren ab, die höchst unterschiedliche Ausprägungen haben können, insbesondere innere Überzeugungen und vermutete äußere Erwartungen. Weiterhin prägt die öffentliche Meinung (angestoßen durch die *veröffentlichte* Meinung und unterfüttert durch *ebenfalls veröffentlichte* statistische Erhebungen) das persönliche Den-

1445 Anlässlich des „Bündnisses für Erziehung" am 20. April 2006 in Berlin, zu dem die katholische und die evangelische Kirche geladen waren

1446 Am 27. September 2006 in Berlin

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ken und Fühlen und ergänzt erlebte Erziehung und Sozialisation, worauf Ronneberger schon 1971 hinwies:

> „Sozialisation durch Massenkommunikation kann unter den Bedingungen von offenen, durch Interessen- und Wertepluralismus in den sozialen wie in den politischen Strukturen gekennzeichneten Gesellschaften mit freiheitlich konstituierten und gelebten Verfassungen in zweierlei Hinsicht verstanden werden: 1. Als Vermittlung verbindlicher, wenn auch gelegentlich unterschiedlicher, einander widersprechender Leitbilder, Werte und Normen des Denkens und Verhaltens mit dem Ziel dauerhafter Prägungen (..), 2. als Vermittlung von Denkformen und Verhaltensweisen, die das Leben in den genannten Gesellschaftssystemen überhaupt erst ermöglichen und die gleichzeitig der Erhaltung und Weiterentwicklung dieser Systeme dienen (...)."[1447]

Man muss sich demnach stets bewusst sein, dass, wenn Statistiken eine bestimmte Richtung aufzeigen, diese dennoch nicht viel über die ureigenen, meistens unterbewussten persönlichen Motivationen Betroffener aussagen. Um diesen nachzuspüren, sind relativ aufwändige qualitative Studien erforderlich; diese liegen für den Bereich Religion und Videospiele noch nicht vor.

Die öffentlich vermittelte Förderung oder Diskreditierung bestimmter Themen vermag auch dazu beizutragen, dass selbst verordnete Denkverbote oder automatisierte Reaktionsabläufe den Wahrheitsgehalt bestimmter Antworten verwässern. Diese Effekte sind aus der Extremismusforschung bekannt, wo bestimmte Fragekonstellationen vordefinierte Antworten hervorrufen, wie sie gesellschaftlich erwünscht sind.

Bei einem Pretest für den ALLBUS 1982 musste besondere Aufmerksamkeit Frageinhalten gewidmet werden, die als „heikel"[1448] betrachtet wurden. In der Auswertung des Pretests berichten die Autoren sogar von *„Verkrampfungen und heftiger Abwehr"* der Probanden gegenüber den religiösen Itembatterien, da offenbar in der Bundesrepublik, *„anders als in den Niederlanden, religiöse Gefühle und Anschauungen als sehr privat betrachtet (werden) und gelten teil-*

1447 Ronneberger, Franz: Sozialisation durch Massenkommunikation, in: Ronneberger, Franz (Hsrg.): Sozialisation durch Massenkommunikation, Stuttgart 1971, S. 79

1448 Hagstotz, Werner / Kirschner, Hans-Peter / Porst, Rolf / Prüfer, Peter: Methodenbericht – Allgemeine Bevölkerungsumfrage der Sozialwissenschaften ALLBUS 1982, in: ZUMA Arbeitsbericht 21/1982, Mannheim 1983, S. 11

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

weise als tabuisiert". Auf die Skala „Leiden und Tod" musste hier komplett verzichtet werden.[1449]

Es muss sich also in Deutschland (da nämliches etwa für die Niederlande auch in der Vergleichsstudie von Felling/Peters/Schreuder[1450] nicht feststellbar war), etwas ereignet haben, das die Menschen hindert, sich offen und unverkrampft zu ihren persönlichen Einstellungen zu äußern. Die generalisierte Vergangenheits- und Ideologiekritik nach 1968, die sich entscheidend auch gegen die Kirchen als religiöse Institutionen gerichtet hat, mag hier eine entscheidende Rolle gespielt haben.

Die Religionszugehörigkeit in Deutschland verteilt sich trotz des Zuzugs und der Etablierung fremder Religionsformen und vor dem Hintergrund der genannten gesellschaftlichen Veränderungen in Deutschland zum Großteil auf drei nahezu gleich bleibende Säulen: Jeweils knapp ein Drittel gehören der evangelischen (29,23%) oder katholischen Kirche (30,15%) an. Über ein Drittel der Bevölkerung gehören hingegen keiner (33,06%) christlichen Glaubensgemeinschaft an. Kleinere Gruppen werden gebildet durch Muslime (4,89%, Orthodoxe (1,55%) und zu einem weiteren Prozent durch Freikirchen, Muslime, Juden, Hindus etc.[1451]

Die regionale Verteilung von Katholiken und Protestanten hat sich in den letzten Jahrhunderten trotz Kriegen und Vertreibungen nicht wesentlich verändert: Im Norden residieren die Protestanten, im Süden und in der Rheinschiene die Katholiken. Der Osten, das immerhin ist neu, bleibt weitgehend unzugänglich für Religionen. In den Ballungszentren (Großraum Berlin, Frankfurt, Ruhrgebiet) bilden sich schnell wachsende muslimische Gemeinden, die Einfluss auf die gesellschaftlichen Diskurse einfordern.

Zumindest die katholische Kirche vermochte den Anteil an der Bevölkerung von 30,2% (durch den Zuzug aus dem katholischen Ausland wie Polen oder

1449 A.a.O., Seite 15 – auch berichtet in Piasecki, Stefan: Religion in der Mediengesellschaft. Verständnisse und Missverständnisse, Marburg 2009, S. 62 f.

1450 Vgl. Felling, Albert / Peters, Jan / Schreuder, Osmund: Religion im Vergleich: Bundesrepublik Deutschland und Niederlande, Frankfurt 1987

1451 Alle Zahlen zur Entwicklung: Die soziale Situation in Deutschland (vom 27.9.2012): http://www.bpb.de/nachschlagen/zahlen-und-fakten/soziale-situation-in-deutschland/145148/religionszugehoerigkeit, 10.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

den Philippinen) [1452] ihre Mitgliederzahl halbwegs bei 24,65 Mio. Mitgliedern[1453] konstant zu halten.

Während sich die Religiosität aus dem Alltag weitestgehend in das Privatleben zurückgezogen hat und der Glauben weniger im offiziellen Rahmen oder einer vertrauten Gemeinschaft begangen wird[1454] stehen bedeutende und zentrale religiöse Feiern wie Hochzeiten oder Beerdigungen weiterhin hoch im Kurs.

Die Mitglieder der evangelischen Kirche nahmen von 51% der Bevölkerung im Jahr 1950 auf nur noch 29,2% im Jahr 2010 ab – in Zahlen bedeutet dies, dass die EKD heute nur noch über etwa 23,9 Mio. Mitglieder verfügt.[1455]

Die genannten Zahlen müssen allerdings vor dem Hintergrund gesehen werden, dass Religionszugehörigkeit in Deutschland nach wie vor zum „guten Ton" gehört, während die Zugehörigkeit zu einer Kirche in anderen Ländern wie etwa den Niederlanden deutlich bewusster ausfällt.

> „Da, wo die Kirchenmitgliedschaft allgemeine Norm ist und man den Kirchenaustritt durch einen ausdrücklichen, formalen, juristischen Akt vollziehen muss, ist naturgemäß eine schärfere nicht-christliche Meinung bei denjenigen zu erwarten, die den Mut haben, den Kirchenaustritt tatsächlich zu vollziehen"[1456]

Eine ähnliche Diskrepanz zwischen der Kirchenzugehörigkeit und der individuellen Religiosität bemerkt Renate Köcher:

> „Es gibt in dieser Gesellschaft eine ausgeprägte Scheu, sich von Kirche und Glauben zu distanzieren. Kirche und Religion stehen für die Bevölkerung für ein bestimmtes Wertesystem, von dem sie sich nicht distanzieren möchte. Wer sich in dieser Gesellschaft als nicht gläubig bekennt, steht unter Verdacht, sich von diesen Werten loszusagen. Die Folgen eines engagiert gelebten Christentums sind so-

1452 http://www.bpb.de/nachschlagen/zahlen-und-fakten/soziale-situation-in-deutschland/61565/kirche, 10.5.2013

1453 http://www.bpb.de/nachschlagen/zahlen-und-fakten/soziale-situation-in-deutschland/145148/religionszugehoerigkeit, 10.5.2013

1454 Siehe die quantitative Stabilität der nicht am Gottesdienst teilnehmenden Menschen: Statistisches Bundesamt (Hrsg.): Datenreport 2011 – Ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland. Band 1, Bonn 2011, S. 354 f.

1455 http://www.bpb.de/nachschlagen/zahlen-und-fakten/soziale-situation-in-deutschland/145148/religionszugehoerigkeit, 10.5.2013

1456 Felling, Albert / Peters, Jan / Schreuder, Osmund: Religion im Vergleich: Bundesrepublik Deutschland und Niederlande, Frankfurt 1987, S. 65

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> zial erwünscht, und gerade das macht es so schwer, religiöse bzw. nicht-religiöse Menschen zu identifizieren."[1457]

Religionszugehörigkeit und Religiosität lassen sich allerdings immer weniger rein zahlenmäßig ausdrücken. Die von Soziologen oft konstatierte religiöse Individualisierung meint nicht unbedingt und in jedem Falle auch eine tatsächliche Säkularisierung, wie jüngst insbesondere in der KMU.V nachgewiesen werden konnte (vgl. oben).

Die Betrachtung und Bewertung von Religion folgt noch immer sehr und vielleicht zu stark dem traditionellen Bild von Religion und misst diese an vollen Kirchen, anstatt die Frage mit anderen gesellschaftlichen Prozessen zu verknüpfen, wie z.B. der zahlenmäßigen Entwicklung ehrenamtlicher Arbeit und den Gründen für diese.

> „Wie viele Zeitgenossen, auch empirisch gebildete wie Thomas Fuchs-Heinitz in der 13. Shell-Jugendstudie –, können sich christliche „Religion" nur als kirchlich verfasste Religion vorstellen und lesen deshalb aus den sinkenden Kirchenmitgliedszahlen und dem Rückgang des regelmäßigen Gottesdienstbesuchs die Belege für einen Rückgang bzw. ein tendenzielles Verschwinden von Religion! Letzterem gilt dann meditative Praxis auch nicht als eine Form christlicher Glaubenspraxis, sondern als ein Merkmal auf der Esoterik-Skala, so, als gäbe es nicht eine lange klösterliche und verbreitete kirchliche Meditationstradition im Rahmen von Einkehrtagen, Retraiten etc."[1458]

Die Individualisierung erlaubt dem Subjekt die freie Auswahl aus möglichen Betrachtungen der Welt[1459] – sie geht also einher nicht nur mit einer Entfer-

1457 Köcher, Renate: Die religiöse Einstellung von Jugendlichen und ihre Auswirkung auf die Glaubensvermittlung, in: RHS 6/89, Düsseldorf 1989, S. 350

1458 Scheilke, Christoph: Fördert Desinformation den Erosionsprozeß?, in: Ziebertz, Hans-Georg: Erosion des christlichen Glaubens?, Münster 2004, S. 30

1459 Vgl. Pollack, Detlef / Pickel, Gert: Individualisierung und religiöser Wandel in der Bundesrepublik Deutschland, Zeitschrift für Soziologie 28, Bielefeld 1999, S. 467: „Individualisierung wird also (...) hier verstanden als Prozess der zunehmenden Selbstbestimmung des Individuums und seiner gleichzeitig abnehmenden Fremdbestimmung durch äußere gesellschaftliche Instanzen und Faktoren. Individualisierung meint natürlich nicht, daß das Individuum am Ende des bezeichneten Prozesses freikommt von der Gesellschaft und sich dann im gesellschaftsfreien Raum bewegt. Auch der Prozess der Individualisierung (...) ist an gesellschaftliche Voraussetzungen gebunden. Die Mindestvoraussetzung besteht darin, daß, wenn Handeln selbstbestimmt erfolgen soll, das Individuum die Möglichkeit haben muss, zwischen verschiedenen Optionen zu wählen."

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nung von den Kirchen, sondern muss vielmehr im Lichte der Auflösung auch von gesellschaftlichen und politischen Milieus betrachtet werden.

> „Der Prozess der Systemdifferenzierung, der für die Individuen nur noch partielle Inklusionen in jeweilige Teilsysteme der Gesellschaft nach sich zieht, ist zu offenkundig."[1460]

Durch die schwindende Bindungskraft von traditionellen Verhaltensweisen, Institutionen und deren Regeln, welche über Jahrhunderte durch kirchliche Institutionen repräsentiert worden waren, geraten jedoch insbesondere Kirchen in das Blickfeld der Betrachtung. Während diese den im Wandel befindlichen geistlich-religiösen Horizont repräsentieren, lassen Vertreibung, Arbeitsplatzunsicherheit, Globalisierung und Migration die räumlichen Komponenten der Milieus erkennen, die anders als noch vor 40 oder 60 Jahren nicht mehr durch oft in Generationen gewachsene vertraute Räume bestimmt werden.

Einen Sonderfall stellen die neuen Bundesländer dar, die nach fast 60 Jahren kirchen- und religionsfeindlicher Diktatur einen der höchsten Grade an Auflösung von kirchlichen Bindungen aufweisen.[1461]

Die Sinnsuche vieler Menschen folgt weiter christlich tradierten mythologischen Pfaden, nur führen diese Pfade oft nicht mehr direkt in die Kirchen in dem Sinne, dass Menschen dort allein ihr Heil erwarten. Vielmehr gibt es heute eine Vielzahl von Möglichkeiten, selbst aktiv zu werden und den eigenen Glauben zu suchen und zu leben auf eine nicht-traditionelle Art.[1462]

Bezogen auf die Bedeutung direkter Partizipationsformen (zwar im politischen Bereich, aber damit nicht weniger richtig) spricht Ronald Inglehart von einem Wandel von elite-gelenkten Formen der politischen Beteiligung hin zu einem elite-lenkenden Beteiligungsverhalten, das einhergehe mit einer wachsenden Abneigung stark institutionalisierter Beteiligung in bürokratisierten

1460 Siehe auch: Daiber, Karl-Fritz: Religiöse Gruppenbildung, in: Gabriel, Karl (Hrsg.): Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung, Gütersloh 1996, S. 86

1461 Siehe auch: Pollack, Detlef / Pickel, Gert: Religiöser und kirchlicher Wandel in Ostdeutschland 1989–1999, Opladen 2000

1462 Siehe auch zur „diffusen Religiosität": Statistisches Bundesamt (Hrsg.): Datenreport 2011 – Ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland. Band 1, Bonn 2011, S. 355 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Formen, wie sie in der Regel in Parteien und großen Verbänden, wie etwa Gewerkschaften oder auch Kirchen, zu finden sind.[1463]

> „In der neueren, Elite-lenkenden Form der Partizipation artikuliert der einzelne Bürger seine Präferenzen viel genauer und detaillierter. Diese Form der Partizipation ist an Inhalten orientiert und basiert auf ad hoc gebildeten Gruppen statt auf etablierten bürokratischen Organisationen. Und sie zielt darauf ab, bestimmte politische Veränderungen zu bewirken, statt einfach nur die Repräsentanten einer bestimmten Gruppe zu unterstützen. Diese Form der Partizipation erfordert ein recht hohes Kompetenzniveau."[1464]

Wachsenden Zuspruch ernteten jene Organisationsformen, die spontaner und unverbindlicher seien und individuelle Freiräume weniger einengten und darüber hinaus mit weniger langfristigen Bindungen einhergingen.

Unabhängigkeitsstreben, Freizeitorientierung, Lebensgenuss und materielle Ziele lassen jedoch nicht nur die Kirchen und Religionen in Konkurrenz zu anderen Möglichkeiten der Selbstverwirklichung treten; nicht zuletzt die politischen Parteien und somit das gesellschaftlich-politische System selbst sehen sich dieser Konkurrenz um die Köpfe und Seelen der Menschen ausgesetzt.

Der Rückgang der Gottesdienstbesuche zum Beispiel oder das Verschwinden gelebter Religiosität (Tischgebete) wird gemeinhin als Zeichen der Aufgabe überkommener Formen der religiösen Praxis gewertet[1465], die in Zeiten einer sich wandelnden Arbeits- und Freizeitwelt nicht aufzuhalten ist.

Tatsächlich baut die religiöse Praxis in wichtigen Teilbereichen auf festen Zeitstrukturen auf: Feiertage, der Sonntag, Phasen im Jahresablauf wie die Karwoche oder die Fastenzeit. Diese stehen jedoch im Konflikt[1466] mit einer fortschreitenden Flexibilisierung und Entstrukturierung nahezu aller Lebensbereiche zugunsten einer immer autonomeren individuellen Zeitgestaltung.

> „Das Bedürfnis nach Zeitautonomie und Abwechslung konfligiert zunehmend mit dem religiösen Ritual, das auf feste Zeitstrukturen und Wiederholung ausgerichtet ist."[1467]

1463 Inglehart, Ronald: Kultureller Umbruch. Wertewandel in der westlichen Welt, Frankfurt 1989, S. 416 ff.

1464 A.a.O., S. 421

1465 Köcher, Renate: Die religiöse Einstellung von Jugendlichen und ihre Auswirkung auf die Glaubensvermittlung, in: RHS 6/89, Düsseldorf 1989, S. 353

1466 Z.B. steht Sonntagsarbeit einer Ausübung religiöser Praxis (Kirchenbesuch) entgegen.

1467 Köcher, Renate: Die religiöse Einstellung von Jugendlichen und ihre Auswirkung auf die Glaubensvermittlung, in: RHS 6/89, Düsseldorf 1989, S. 354

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Es sind also zunehmend die wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Umstände, die die Fragen nach der individuellen Religiosität und auch der Kirchenzugehörigkeit überlagern.

So wie jedoch vieles heutzutage beliebig geworden ist, so scheint auch *die Form* der Religionsausübung und -zugehörigkeit beliebig geworden zu sein. Grace Davie[1468] beschreibt diesen Konflikt als Spagat zwischen „*belonging without believing*" und „*believing without belonging*"[1469]. So hält auch Rolf Schieder die Beschränkung von Religion allein auf den kirchlichen Bereich für zu eng – nicht zuletzt unter den multikonfessionellen Bedingungen eines mitteleuropäischen Einwanderungslandes.[1470] Außerhalb von biographisch bedeutsamen Ereignissen wie Geburt, Tod etc. erscheint vielen allerdings die Ausübung von Religion als Privatsache, in einer Form, die man sich nicht mehr von Organisationen wie der Kirche vorschreiben lassen möchte.

Der Kirche scheint, da ihre Organisationsform als solche vermehrt in Frage gestellt wird, ein imperatives und zu Gehorsam verpflichtendes Element zu fehlen, wie es der Islam im Koran findet. Der Koran verpflichtet die Gläubigen auf ein Ziel – alles geschieht „*für oder gegen Gott*"[1471] – (wie unterschiedlich dieses auch jeder Gläubige für sich auslegt), aber er bedarf so keiner Kirche.

Durch die Auflösung von sozialen Milieus und die Angleichung der Lebensverhältnisse in Deutschland sind kirchliche Strukturen nicht mehr notwendig für die eigene Existenz, sondern jeder vermag sich seine eigenen sozialen, gesellschaftlichen und Hilfsnetzwerke aufzubauen.

Deutschland und seine Öffentlichkeit sind religiös ungleich vielfältiger geworden als noch vor 15–30 Jahren, aber diese Vielfalt dringt nur anhand von medial vermittelten Oberflächenphänomenen wie extremistischen Gewalttaten aus ihren Gemeinden heraus. *Laut* und wahrnehmbar sind Extremismus sowie betonte Ablehnung – *leise* dagegen bleibt die Alltagsreligiosität.

Bukow konstatiert neben einer gewissen Lockerung religiöser Vorstellungen eben auch eine Rekonstituierung religiöser Auffassungen, die sich zwar „*von*

1468 Siehe eine politische Einschätzung zu Grace Davie in: SPD (Hrsg. „Willy Brandt Haus Materialien"), Kirche und Religionsgemeinschaften – Impulse für das neue Grundsatzprogramm, Berlin 2005, S. 3

1469 Vgl. Davie, Grace: Religion in Britain since 1945 – Believing without belonging, Oxford 1994

1470 Schieder, Rolf: Wieviel Religion verträgt Deutschland?, Frankfurt 2001, S. 28

1471 Twardella, Johannes: Autonomie, Gehorsam und Bewährung im Koran, Hildesheim 1999, S. 399

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

traditionellen Formen institutionalisierter wie damit korrespondierender alltäglicher Religion entfernen, aber andererseits innerhalb formaler Spezialsysteme, wie im Lebenszusammenhang und damit auch in der kulturellen Auseinandersetzung der Gesellschaften, neue Bedeutungen erlangen."[1472]

Ähnlich antwortet auch Pirner auf die eingangs gestellte Frage, ob Religion als identitätsstiftendes Moment seit Jahren an Bedeutung verliere. Die Engführung von „Religiosität" mit „kirchlicher Bindung" verstelle den Blick darauf, dass das „Interesse an religiösen Fragen *und spirituellen Angeboten außerhalb der Kirchen und anderer traditioneller Religionsgemeinschaften in den letzten zwanzig Jahren stark zugenommen*" habe.[1473]

Vielmehr müsse zur Kenntnis genommen werden, dass gerade viele jugendliche Befragte sich als „nicht kirchlich", aber sehr wohl als „religiös" oder „spirituell" verstünden.[1474] Auch sei zu fragen, ob nicht auch „diffuse" Religiosität betrachtet (und beachtet) werden müsse, die sich in „Liebe" oder auch Fanatismus und Folgebereitschaft bestimmten Themen gegenüber zeige (er nennt Fußball und Science-Fiction als Beispiele). Dies eröffne die Frage nach dem, *„was als Religion empirisch in den Blick genommen wird, also wie weit oder wie eng das Verständnis von Religion und Religiosität einer empirischen Studie eingestellt ist."* Nicht zuletzt seien es fundamentalistische Umtriebe oder islamistische Terroranschläge gewesen, die die Öffentlichkeitsbedeutung von Religion wieder stärker in das gesellschaftliche Bewusstsein gebracht hätten.[1475]

Weiterhin verweist er auf den Umstand, dass die Säkularisierungsthese vornehmlich eine westeuropäische sei, denn in vielen Gegenden der Welt geschehe das Gegenteil und wüchsen die christlichen Konfessionen stark an, so dass er der Auffassung von Ziebertz et al. Raum gewährt, die, statt sich von einem „Paradigma der Säkularisierung von dem der *Pluralisierung* leiten" lässt, welche betone, „dass sich die kulturelle Vielfalt in unserer Gesellschaft auch auf den religiös-weltanschaulichen Bereicht erstreckt und hier sowohl säkulare

1472 Bukow, Wolf-Dietrich: Zur Selbstrekonstruktion des Religiösen im systemischen, lebensweltlichen und kommunikativen Kontext, in: Failing, Wolf-Eckart / Heimbrock, Hans-Günter / Lotz, Thomas A.: Religion als Phänomen – Sozialwissenschaftliche, theologische und philosophische Erkundungen in der Lebenswelt, Berlin 2001, S. 122

1473 Pirner, Manfred L.: Schüler/in – soziologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 238

1474 Ebd.

1475 A.a.O., S. 239

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

als auch unterschiedliche religiöse Lebensentwürfe und Gemeinschaften nebeneinander bestehen."[1476]

Die gesellschaftliche Relevanz von Religion hat sich gewandelt, ohne dass diese wirklich verschwunden wäre. Durch den oben angedeuteten Bedeutungsverlust der großen christlichen Kirchen ist zweifellos die Religion der Kirchen in den Hintergrund getreten, während hingegen die *„religiösen Entwürfe im Kontext der Lebenswelt"*[1477] und des gesellschaftlichen Kommunikationszusammenhanges sich in den Vordergrund schieben.

Dass Religion als *uncool, unspannend* oder sogar *gefährlich* gesehen wird, überrascht auch Freudenberger-Lötz nicht.

> „Negative Konnotationen sind oft dort zu verzeichnen, wo Kinder massiv in ihrer eigenständigen Auseinandersetzung mit religiösen Fragen von Erwachsenen, von einer herrschenden Staatsideologie oder von den Medien beeinflusst werden."[1478]

Auch sei es ein wichtiges Kennzeichen von Kindern, dass sie biblische oder allgemein religiöse Vorlagen nicht lediglich übernähmen, sondern fantasievoll mit dem eigenen Denken verbänden.[1479] Da sich die Erreichbarkeit für und das Interesse an Medien und ihren Trägertechnologien immer früher einstellt, ergeben sich für diese inhaltlich-kognitiven Verbindungen auch mehr und mehr mediale Bezüge.

Dies muss nicht nowendig von Nachteil sein. Ganz im Gegenteil mag es Zugänge zu religiösen Fragen erst ermöglichen oder vereinfachen, wenn ihnen mittels eines beliebten Mediums begegnet werden kann, wenn junge Menschen bequem beim Surfen auf ihren Tablet-PCs auf religiöse Themen stoßen und nicht umständlich andere Medien wie Bücher verwenden müssen, die außerdem mit einer gewissen Seriösität und Ernsthaftigkeit belegt sind.

1476 A.a.O., S. 239 f.

1477 Bukow, Wolf-Dietrich: Zur Selbstrekonstruktion des Religiösen im systemischen, lebensweltlichen und kommunikativen Kontext, in: Failing, Wolf-Eckart / Heimbrock, Hans-Günter / Lotz, Thomas A.: Religion als Phänomen – Sozialwissenschaftliche, theologische und philosophische Erkundungen in der Lebenswelt, Berlin 2001, S. 122

1478 Freudenberger-Lötz, Petra: Schüler/in – theologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 254

1479 A.a.O., S. 255

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Waltemathe sieht jedenfalls auch die *„Computer-Welten als Teil der Lebenswelt"*[1480] und unterteilt die Sphären („Netzwerk der Lebenswelt") in die *Mentale Welt, Spielewelt, mediale Welt, virtuelle Welt* und sieht Computer-Welten als *Enklaven der Lebenswelt*:

> „Die Wirkwelt, die world of working in daily life, ist und bleibt die dominierende Wirklichkeit, die paramount reality. Niemand kann nur in Computer-Welten leben."[1481]

Sander-Gaiser erkennt zusätzlich den Bedarf an *„einfach zu bedienender digitaler Umgebung, welche die Schwelle zur Nutzung dieser Technologie senkt"*[1482], um religiöse Lernprozesse zu befördern und kommunikabel zu machen. Hierzu sei jedoch auch eine entsprechende technische Ausstattung (und, so wäre hinzuzufügen, auch entsprechendes Wissen und Interesse der Handelnden) notwendig.

4.4 Zusammenfassung

Mit der Profanisierung von Religion einher ging zwar zunehmend ein freier erscheinendes Angebot, das anzunehmen heute niemand mehr gezwungen wird – Religion ist aber auch nicht verschwunden; vielmehr gilt: Die Kirchen besitzen (und beanspruchen) keine Deutungshoheit mehr und fordern vielfach auch keine unbedingte Gefolgschaft mehr ein. Dadurch werden sie jedoch gesellschaftlich auch weniger sichtbar. Sie bewusst oder unbewusst zu übersehen, wäre jedoch kein Beleg für ihre mangelnde Bedeutung. Statt dessen sollte die Erweiterung der Lebenswelt durch digitale Angebote als Herausforderung erkannt werden, wie auch die Mission neues Wissen in entlegende Weltgegenden getragen hat.

Anhand der bisher vorgenommenen Begriffsbestimmungen ist die große Bandbreite deutlich geworden, innerhalb derer man die zugehörigen Themenfelder und gesellschaftlichen Oberflächenphänomene verstehen kann. Komplizierter wird es, wenn Begriffe zueinander in Relation oder sogar zusammengefügt werden. So erscheint es erleichternd, wenn Rothgangel etwa

1480 Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 85 ff.
1481 A.a.O., S. 90
1482 Sander-Gaiser, Martin: Lernen mit vernetzten Computern in religionspädagogischer Perspektive, Göttingen 2003, S. 314

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

am Begriff der „Religionspädagogik" die Bezugswissenschaften Theologie und Bildungswissenschaften belegt, gleichzeitig aber einräumt, dass diese jeweils ihrerseits vieldeutige (und vielfältige) und bisweilen inhaltlich umstrittene Einzelbegrifflichkeiten parat hielten, die dadurch auch zu sehr unterschiedlichen Auffassungen führten hinsichtlich der Rolle, Bedeutung und von Inhalten der Religionspädagogik.[1483]

Für ihn ist die Religionspädagogik eine Theorie religionsunterrichtlicher / schulischer (aber damit auch in angrenzende Fächer wie den Ethikunterricht eindringender) und gemeindlicher / kirchlicher / gesamtgesellschaftlicher Bildung[1484], welche aber ohne fundierte Glaubens*praxis* auf dem Status des „Trockenschwimmens" verharrte[1485]. Dennoch sei der Religionsunterricht grundsätzlich auch für nicht-konfessionelle Bildungsprozesse aufgrund seiner Bedeutung für die gesellschaftliche Entwicklung einerseits und andererseits die Sprachfähigkeit der Konfessionen nicht zu unterschätzen[1486].

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass die Religionspädagogik in Anwendung des funktionalen Religionsbegriffs erkannt hat, dass sich Religion in der Moderne abseits klassischer Formen bzw. abseits der Kirchlichkeit vollziehen kann und wohl auch zunehmend vollzieht. Das heißt aber, dass für die religiöse Selbstdeutung Jugendlicher Phänomene interessant werden, die noch vor Kurzem außerhalb des Blickfeldes waren – ein Ausschnitt davon sind Videospiele. Sie erfüllen wesentliche Kriterien, die ausweislich der genannten Untersuchungen für die Sinngenerierung Jugendlicher relevant sind: Sie machen Angebote – überlassen aber Jugendlichen, ob und in welchem Umfang sie diese nutzen wollen. Sie sind auf Interaktivität angelegt. Sie spielen in einem Lebensbereich, der als relevant erachtet wird. Damit ist auch aus religionspädagogischer Perspektive ein Forschungsfeld eröffnet, das bislang nur in Ansätzen genutzt wird.

1483 Rothgangel, Martin: Was ist Religionspädagogik? Eine wissenschaftstheoretische Orientierung, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 17

1484 A.a.O., S. 18

1485 A.a.O., S. 19

1486 A.a.O., S. 20

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

5. Thematische Klärung 4: Religion und Videospiele – Bezüge und Wechselwirkungen

Lernen und *Erziehung* sind Begriffe, die Rothgangel mit der Religionspädagogik in Verbindung setzt. Aus diesen lassen sich auch Brücken zum Gegenstand der Videospiele schlagen, denn er[1487] bezieht sich auf Hasselhorns und Golds Lerndefinition der „*überdauernden Änderungen im Verhaltenspotenzial als Folge von Erfahrungen*"[1488] einerseits und – in Abgrenzung dagegen – Brezinkas Definition von Erziehung als „*Handlungen zur Veränderung psychischer Dispositionen*"[1489]. Um eben jene Verhaltensveränderungen geht es in immer mehr Videospielen; sowohl bei „Server Games" wie auch in Gamifizierungsprozessen steht genau jenes im Vordergrund:

> „Gamification is a method to digitally engage rather than personally engage (...). The goal of gamification is to motivate people to change behaviors or develop skills, or to drive innovation. Gamification focuses on enabling players (...) and as a consequence the organization achieves its goals."[1490]

Hinter dem Begriff der *Gamification* verbergen sich behavioristische und kognitivistische Ansätze, um die Aneignung und Verarbeitung von Wissen zu verstehen, die nun eben durchaus auch *unterhaltend* sein können. Rothgangel geht es darum zu verdeutlichen, dass es *Lernprozesse* gibt und *steuerbare Impulse*, die zum Lernen führen[1491]. Brezinka selbst schränkt ein, dass „Erziehen"

1487 A.a.O., S. 25

1488 Hasselhorn, Marcus / Gold, Andreas: Pädagogische Psychologie. Erfolgreiches Lernen und Lehren, Stuttgart 2006, S. 65

1489 Brezinka, Wolfgang: Metatheorie der Erziehung. Eine Einführung in die Grundlagen der Erziehungswissenschaft, der Philosophie der Erziehung und der Praktischen Pädagogik, München / Basel 1978, S. 45

1490 Burke, Brian: G-a-m-i-f-y. How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things, Brookline / MA 2014, S. 6

1491 Brezinka seinerseits verdeutlicht, dass den allgemeinen Gesetzmäßigkeiten und Abstraktionen in der Wissenschaft „niemals irgendeine reale Situation" entspreche, sondern umzusetzende erzieherische Handlungsweisen stets die konkreten gegenwärtigen Umstände die auch die Personen berücksichtigen müsse. Brezinka, Wolfgang: Metatheorie der Erziehung. Eine Einführung in die Grundlagen der Erziehungswissenschaft, der Philosophie der Erziehung und der Praktischen Pädagogik, München / Basel 1978, S. 258

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

keine „konkrete, stets in gleicher Form ablaufende Tätigkeit" sei, der Begriff wäre „hochgradig abstrakt", aber dennoch:

> „Jeder Blick auf die Wirklichkeit lehrt, daß tatsächlich auf vielerlei Weise versucht wird, Menschen gemäß bestimmten Zwecken zu ändern. Hier wird als Mittel das Belohnen, dort das Bestrafen angewendet; hier die soziale Isolierung, dort die Eingliederung in eine Gruppe; hier das Belehren, dort das Befehlen."[1492]

Was aber nun *wie* wirke, sei nicht klar:

> „Die psychischen Vorgänge, durch die sie entstehen [die Handlungen – SP], wie jene, in denen wir von ihnen Kenntnisse erhalten, sind selbst komplexe Erlebnisganzheiten, die sich nicht in einfachere Elemente zerlegen lassen, welche begrifflich genau bestimmt und empirisch nachgewiesen und gemessen werden können. Wir kennen jenseits unserer Erlebniswelt kleinere Einheiten, aus denen sich Handlungsabläufe oder Handlungssysteme zusammensetzen. Wir führen zwar Handlungen auf Willenserlebnisse und auf erdachte Handlungsbereitschaften, also auf psychische Dispositionen und Dispositionsgefüge wie Einstellungen, Haltungen, Gesinnungen, Wertorientierungen, Erwartungen usw. zurück, aber was diesen Begriffen in der jenseits unserer Erlebniswelt liegenden Wirklichkeit entspricht und wie das Gemeinte untereinander zusammenhängt und aufeinander wirkt, ist unklar."[1493]

Hasselhorn und Gold führen ihre Ausführungen zu radikal-behavioristischen bzw. kognitiven Lerntheorien hin zum Punkt des *Lernbeginns*:

> „Der Lernprozess im engeren Sinne beginnt erst dann, wenn der Lernende einer Auswahl der in den sensorischen Registern „festgehaltenen" Reizinformationen seine Aufmerksamkeit zuwendet. Diese Aufmerksamkeitszuwendung kann gezielt oder auch unwillkürlich erfolgen."[1494]

Sie verweisen auf die Mehrspeichertheorie der Wissensverarbeitung (siehe auch **Kap. 3.4.2**), die Quantität und Qualität der kognitiven Verarbeitungsprozesse als Voraussetzung für Lernergebnisse ansehen und *„der Effektivität individueller Lernprozesse mehr oder weniger enge Grenzen setzen."*[1495] Zudem

1492 Ebd.
1493 A.a.O., S. 141
1494 Hasselhorn, Marcus / Gold, Andreas: Pädagogische Psychologie. Erfolgreiches Lernen und Lehren, Stuttgart 2006, S. 69
1495 A.a.O., S. 70

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

würden auch „situative Variabilitäten" die Aufmerksamkeitssituationen beeinflussen.

Besonders deutlich wird die herstellbare Beziehungstriade von Lernen & Erziehung zum Videospiel dann, wenn die verschiedenen Definitionen in Beziehung gesetzt werden etwa zum *„Modell der guten Informationsverarbeitung"*[1496]. Die im GIV-Modell nach Pressley / Borkowski / Schneider[1497] gebündelten Merkmale zur Beschreibung kompetenten Lernverhaltens und zur Beschreibung „guter Informationsverarbeiter" spiegeln mit den von Hasselhorn und Gold zugeordneten „vier Bereichen individueller Voraussetzungen des Lernens"[1498] sehr exakt die Fähigkeiten wider, die gute Videospieler aufbringen müssen, um in ihren virtuellen Welten bestehen zu können: Sie müssen für die Aufnahme von Informationen über konditionierte *Aufmerksamkeits- und Arbeitsgedächtnisfunktionen* verfügen, *Vorwissen* abrufen können, *Lernstrategien* anwenden und adaptieren können und *motivationale Dispositionen* zu regulieren in der Lage sein.

Insbesondere folgende Merkmale von „good information processors" (GIPs) sind direkt für die erfolgreiche Bewältigung von Videospielen vonnöten:

- GIPs *„plan their thinking and behavior"*[1499]
- Monitor *„their performances"*[1500]
- *„Have superior short-term memory capacity"*[1501] (um eine größere Bandbreite gleichzeitig ablaufender Prozesse behandeln zu können)
- *„Automatize strategies and other information processing components"*[1502]

1496 A.a.O., S. 66 ff.

1497 Bei Hasselhorn / Gold unter Verweis auf das Original: Pressley, Michael / Borkowski, John G. / Schneider, Wolfgang: Good information processing. What it is and how Education can promote it, in: Journal of Educational Research, 2-1989, S. 857-867; Online: http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0156655893603002?journalCode=cijd20#.U6wp2yhSNu4, 20.6.2014 – bei Hasselhorn / Gold beschrieben a.a.O., S. 67

1498 Ebd.

1499 Pressley, Michael / Borkowski, John G. / Schneider, Wolfgang: Good inrofmation processing. What it is and how Education can promote it, in: Journal of Educational Research, 2-1989, S. 857-867, hier S. 858

1500 A.a.O., S. 859

1501 Ebd.

1502 Original: „GIPs use of strategies and other information processing components becomes automatized" – Umstellung SP, A.a.O., S. 860

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

- *„Possess extensive knowledge about important concepts"*[1503]
- *Are appropriately confident*[1504]
- *Believe self-improvement is possible and desirable*[1505]
- *Live their lives so to encourage development of information processing capabilities*[1506] (nutzen also alle möglichen Informationsquellen mit großer Selbstverständlichkeit)
- *Are „selected" into environments promoting processing competence*[1507] (werden also aufgrund ihrer positiven Vorgaben und Erfolge entsprechend weiter ge- und befördert)

Pressley et al. hatten sicher keine Videospiele im Blick, aber die etwa von Dinter **(Kap. 6.** und **6.1** unten) oder Wimmer / Quandt / Vogel getätigten Ausführungen **(Kap. 3.5.2.4**) hinsichtlich der Motivationen und speziellen Fähigkeiten von aktiven Videospielern lassen eine große Nähe zu den genannten Faktoren für erfolgreiches Lernen erkennen. *Spielen* bedeutet dann auch *Lernen* und *Spielfelder* sind so wohl auch *Lernumgebungen.*[1508]

Insbesondere vor dem Hintergrund der bisher ausgebreiteten Argumentation lässt sich so ermitteln, dass Videospiele als „Weltvermittler" mit ihren Handlungs- und Einwirkungsmöglichkeiten und Erklärungsmustern sowie insbesondere ihrem Rückwirkungspotenzial auf die Nutzerinnen und Nutzer vielleicht nicht gleich in direkter Konkurrenz zu Lern- und Erziehungsfeldern stehen, diese jedoch vielfältig komplementieren, auf dort befindliche Erkenntnisse zugreifen und verweisen und gleichzeitig das Umfeld für neue Beobachtungen anbieten.

Die klassische Pädagogik argumentiert und theoretisiert allerdings ausgehend von der *auszubildenden* Person (also den *Lernenden*) und während hier in der Lehre die *bildende oder ausbildende* Person (die *Lehrenden*) einer weitgehenden Neutralität verpflichtet wird und die Intentionen der *lehrenden Personen* Gegenstand kritischer Beobachtungen sind oder sein können, werden kritischen Fragen an die *Bildner* medialer wie auch virtueller Projektionen und

1503 Ebd.
1504 A.a.O., S. 861
1505 Ebd.
1506 Ebd.
1507 A.a.O., S. 852
1508 Zum Ansatz von Sander-Gaiser und seine Lernkonzeption mit Bezug auf informationstechnologische Netze siehe Kap. 6.4

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Produkte deutlich seltener gestellt. Wenn Videospiele „bilden" und Videospieler auf bekannte Lernstrategien zurückgreifen, müssten auch entsprechende Rückfragen an die Lernumgebungen und ihre Her- und Bereitsteller möglich sein.

Dies bedarf zunächst einer zielgerichteten Aufmerksamkeit. Pirner fordert die Entwicklung gemeinsamer wissenschaftlicher Perspektiven, Forschungs- und Handlungsfelder, um die „bezugswissenschaftlichen Fäden" zwischen Religionspädagogik / Religionsdidaktik und Medienpädagogik zu nutzen und zu stärken.[1509] Hierbei müsse man sich nicht gleich *„ins wissenschaftliche Separé trauter Zweisamkeit"* begeben oder sich dem *„Showdown kontroverser Auseinandersetzung"* stellen.[1510] Dennoch müsse erkannt und anerkannt werden, dass Medien Funktionen übernähmen, die früher oder in anderen Kulturen von Religion wahrgenommen wurden und werden und für eine einheitliche weltanschauliche und ethische Orientierung sorgten[1511] und gleichzeitig diese Medien die existenziellen „Endfragen"[1512] des Menschen adressierten. Dabei ist, hier wäre Pirner zu ergänzen, zu unterscheiden zwischen zwei Funktionen der Medien: Zum einen werden über Medien Bezüge vermittelt, die an die Stelle klassischer Religion treten, zum anderen kann das Medium selbst zur Religion werden.

Pirner benennt konkret vier Gründe, warum sich die Religionspädagogik für Medienbildung interessieren müsse[1513]:

- Religion ist ein Schlüssel zum Verstehen der Medienkultur
- Mediensozialisation ist weltanschaulich-religiöse und ethische Sozialisation und umgekehrt
- Religionspädagogik und Medienpädagogik verfügen mit der ethischen Bildung über einen zentralen gemeinsamen Gegenstandsbereich
- Medienbildung und religiös-ethische Bildung sind aufeinander angewiesen

Vorurteile beiderseits, aus der Historie der jeweiligen Fächer und ihrer infrastrukturellen Bedingungen herrührend, hätten in der Vergangenheit den

1509 Pirner, Manfred L.: Einführung, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 11
1510 Ebd.
1511 Ebd.
1512 A.a.O., S. 12
1513 A.a.O., S. 12 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

fruchtbaren Austausch behindert und müssten bedächtig ausgeräumt werden.[1514]

Ohne wissenschaftlichen Austausch und Perpetuierung der interdisziplinären Ergebnisse, so ist hinzuzufügen, kann es aber auch keine Information der Öffentlichkeit geben – was verständlich macht, dass mediale Diskussionen über Videospiele („Gewalt") und Computernutzung („Internet-Sucht") meist an die längst überholten *Stimulus-Response*-Schemata der 1950er Jahre erinnern und sich inhaltlich kaum fortentwickeln.

Dass dies ein Nachteil ist, verdeutlicht der Capcom-Vorfall (**Kap. 5.2.2**). Hier kam es ja zu interreligiösen und -kulturellen Missverständnissen durch bewusstes oder unbewusstes Wirken von Entwicklern, indem sie religiöses Material in einer Weise verwendeten und darstellten, dass Gläubige sich verletzt fühlten und zu Protesten bemüßigt sahen. Gleichzeitig wird hieran deutlich, wie wichtig die von Pirner geforderten inhaltlichen „Verschränkungen" zwischen Religionspädagogik und Medienpädagogik und wie notwendig Austauschprozesse sind.[1515]

An diesem Beispiel wird Rothgangels Absage an eine abstrakte Religionsvermittlung verständlich und erscheint nachvollziehbar was er damit meint, wenn er sagt, dass „Religiosität" nur in Gestalt konkreter Religionen und individueller Ausprägungen vermittelt werden könne. Religiöses Lernen könne nur an konkrete Religionen geknüpft sein, deren Wahrheitsansprüche in pluralen Gesellschaften zwar mit religiöser Toleranz vermittelt werden müssten, gleichwohl schützten jedoch nur religiöses Wissen und theologische Selbstverortung vor Konflikten und Missverständnissen.[1516]

Gesellschaftliche Unsicherheiten sind es, die Menschen nach wie vor nach Werten und Orientierung fragen lassen[1517] – diese *Suche* nach Orientierung, die sich immer schon in vielfältigen Formen niedergeschlagen hat, in der Kunst, der Literatur etc., findet heute auch ihren Ausdruck in virtuellen Welten und vor allem auch darin, warum und wie Menschen diese Virtualität

1514 A.a.O., S. 15
1515 A.a.O., S. 17
1516 Rothgangel, Martin: Was ist Religionspädagogik? Eine wissenschaftstheoretische Orientierung, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 30
1517 Pirner, Manfred L.: Schüler/in – soziologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 237

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nutzen. Fragen an die Religionen formulieren sich auch in und dringen aus virtuellen Räumen an die Religionen und Konfessionen heran; die Erlebnisgesellschaft richtet ihre Eventerwartungen auch an religiöses Empfinden.[1518]

Freudenberger-Lötzs Beobachtung, dass Kinder und Jugendliche heute als „Subjekte von Theologie" und „kompetente Gesprächspartner im theologischen Gespräch" gewürdigt werden müssen und somit Lehrende zu nicht weniger aufgerufen sind, als diese ihnen eigene Theologie wahrzunehmen[1519], kann nichts anderes bedeuten, als dass damit auch „der ganze Mensch" gemeint sein muss, also eben auch der Videospielende, suchende, sich virtuell zerstreuende und orientierende Mensch, der *auch* aus diesen Medien mit Fragen zurückkehrt wie aus anderen Medien (oder heiligen Schriften) zuvor.

Um ein Gefühl dafür zu entwickeln, welche alternativen Zugänge in das Themenfeld möglich sind, wurde nach Medienuntersuchungen geforscht, in deren Zentrum Fragen des Menschseins oder gesellschaftlicher Formierungs- und Steuerungsprozesse untersucht bzw. Fragen nach der Vermittlung von Weltanschauung und gesellschaftlichem Wissen gestellt werden.

5.1 Religion und Medienkultur

Besonders in moralischer oder existenzieller Hinsicht sind Religion und religiöse Themen nach wie vor von großer Bedeutung. Insbesondere im Bereich der Medien manifestiert sich Religion auf vielfältige Weise und werden Motive lebensgeschichtlicher Sinndeutung vor allem in Kinofilmen gerne skizziert. Filme verbinden mühelos verschiedene Genres und Inhaltsbereiche. Gerade erfolgreiche Filme sind geradezu Genre-Mixes, um möglichst viele Menschen ansprechen zu können.[1520] Auch traditionelle christliche Vorstellungen werden hier aufgenommen und für die erzählte Geschichte aufbereitet. Filme geben Anregungen zur Beantwortung von Fragen nach Sinn und Bedeutung des

1518 Zu „Eventisierungstendenzen" siehe: Merle, Kristin / Metelmann, Jörg: „Irgendwie fühl' ich mich wie Frodo...!" – Bericht zur Ring-Con 2003, in: Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 213 ff.

1519 Freudenberger-Lötz, Petra: Schüler/in – theologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 252

1520 Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015, S. 44

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

eigenen Lebens und dem Umgang mit den alten biblischen Themen wie Gerechtigkeit, Schuld, Sühne, Buße, Verantwortung, Opfer und Versöhnung und vor allem stellen sie nachvollziehbar die Frage nach der wahren Größe des Menschen im Vergleich mit der Natur.[1521]

Der Verweis ist wichtig, denn so wie Religion in den *berichtenden* Medien häufig nur problembehaftet bzw. *„auf den Bereich der Sexualmoral „privatisiert" und reduziert"*[1522] thematisiert wird, wird sie wie selbstverständlich dort genutzt, wo es darum geht, das von Moral und Werten geprägte Bewusstsein des Konsumenten zu erreichen.

> „Unterhaltungsprogramme der Massenmedien, die „unterhaltsamen Storys" populärer Filme und Fernsehserien weisen nicht nur Ähnlichkeiten mit den großen religiösen Erzählungen auf, sie überlagern diese oder treten an ihre Stelle. Es ist davon auszugehen, dass massenmediale Unterhaltung für heutige Jugendliche zum Teil die sinnstiftende Funktion christlich-biblischer Erzählungen erfüllt."[1523]

Religiöse Inhalte manifestieren sich demnach heute *multi-medial*, also im besten Sinne auf der Ebene der klassischen mündlichen oder schriftlichen, aber eben auch *medialen* Überlieferung, ohne dass sie noch auf die Kirchen als alleinige „Träger" oder Initiatoren der Botschaft angewiesen sind. Religion hat sich also offenbar ein gutes Stück weit von den traditionellen Kirchen emanzipiert, ist aber ins gesellschaftliche Unterbewusstsein derart eingedrungen, dass ihre Bilder auf vielfältige Weise, und doch jederzeit und universal verständlich, (re-) aktiviert werden können.

Interessanterweise sind es jedoch hauptsächlich die Vertreter der kreativen Medienschaffenden, die in Film und Werbung religiöse Bezüge aufgreifen und auf eine Art thematisieren, wie sie Menschen plausibel anzusprechen in der

1521 Der Film „Cast Away – Verschollen" mit Tom Hanks (2000, Verleih: Twentieth Century Fox) thematisierte beispielsweise solche religiöse Grundfragen und setzte den Helden Chuck Noland der Geschichte einer Mischung aus Robinsonade und Einsiedelei aus, in deren späterem Verlauf ein Volleyball („Wilson") die Rolle eines Totems oder einer vertrauenerweckenden Gottheit einnahm – siehe auch Interviewbestandteile, die anlässlich dieses Films im Rahmen des „Forschungsprojektes Medienreligion" aufgenommen und ausgewertet wurden; vgl. Gräb, Wilhelm: Medienreligion, Transformationen der Präsenz des Religiösen, in: Ziebertz, Hans-Georg: Erosion des christlichen Glaubens?, Münster 2004, S. 49 ff.

1522 Vgl. den Verweis auf die Darstellung der Kirche im Nachrichtenmagazin „Der Spiegel": Beck, Uwe: Kirche im Spiegel – Spiegel der Kirche?, Ostfildern 1994, S. 302

1523 Gräb, Wilhelm: Medienreligion, Transformationen der Präsenz des Religiösen, in: Ziebertz, Hans-Georg: Erosion des christlichen Glaubens?, Münster 2004, S. 49

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Lage sind. Dadurch ergibt sich ein merkwürdiges Bild von Religion in der Öffentlichkeit, die je nach Statistik entweder im Schwinden begriffen sei oder in problematischen Zusammenhängen dargestellt wird.

Meistens positiv (wenn Verkitschung oder Profanisierung zumindest als nicht negativ wahrgenommen werden sollen) wurden wesentliche Perspektiven von Religion von Seiten der Werbung übernommen[1524]. Werbung verspricht das Heil, die Befriedigung der irdischen wie „überirdischen" Bedürfnisse und sorgt dafür, dass der der Werbung Folgende von der „Gemeinde" Anerkennung erhält.

Die Werbung verkauft Alltägliches, aber sie kann dies, weil sie nicht zuletzt eine Re-Mythologisierung einer ansonsten weitgehend entzauberten Welt verspricht.

> „Es sind vor allem Massenphänomene, denen religiöse Qualitäten zugeschrieben werden. Eine Gemeinde von Fans pilgert zur Anbetung ihrer Stars und Halbgötter. Deren Manager inszenieren Liturgien und heilige Dramen. Die Anwendung der Religionsmetapher auf Massenphänomene wird durch die Massenmedien begünstigt. Sie geben einem lokal begrenzten Ereignis einen entgrenzten Charakter. Bei Massenereignissen wird nicht nur die Teilnahme selbst als lustvoll empfunden, sondern auch das Betrachten eines Fernsehberichts über dieses Ereignis. Die Bedeutung des Dabeigewesenseins wird so enorm gesteigert. Fernsehpfarrer Jürgen Fliege scheut sich deshalb nicht, das Fernsehen als eine elektronische Kirche zu bezeichnen, die nicht mit Wasser, sondern mit Scheinwerferlicht taufe. Wer heute im Fernsehen auftreten darf, fühlt sich als Berufener. Er tauche aus dem Heer der Namenlosen auf."[1525]

Die früher von der Religion bereitgestellten Identifizierungsangebote werden also heute zum Teil und zumindest oberflächlich durch die Werbung bedient, deren Produkte „Sicherheit", „Gesundheit" und all das versprechen, was früher allein der erfolgreiche Fürbitte um Gottes Gnade vorbehalten war.

> „Bei einer genaueren Analyse der Fernsehprogramme unter der Perspektive des eben zitierten Religionsverständnisses begegnen zunehmend Sendungen, die unmittelbar bisher in der Kirche Praktiziertes übernehmen. So wird in der Sendung „Traumhochzeit", jedenfalls

1524 Siehe hier besonders: Bickelhaupt, Thomas / Buschmann, Gerd: Die verzückte Nonne, in: Buschmann, Gerd / Pirner, Manfred: Werbung, Religion, Bildung, Frankfurt 2003, S. 97 ff.

1525 Schieder, Rolf: Wieviel Religion verträgt Deutschland?, Frankfurt 2001, S. 23 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> auf dem Bildschirm, geheiratet. (...) Noch tiefgreifender ist vielleicht das Erbe des Fernsehens auf dem Gebiet der Beichte. Während nach dem fast vollständigen Verlust dieses Ritus in den deutschen evangelischen Kirchen auch die römisch-katholische Kirche einen erheblichen Rückgang verzeichnen muß, installieren Talk-Show-Masters und andere neue Möglichkeiten zu Beichte und Absolution. (...) Schließlich übernehmen Fernsehsendungen die diakonische Tätigkeit der Kirchen."[1526]

Werbung verspricht Erlebnisse und Abenteuer, mahnt aber auch zu sinnhaftem Tun (ein Stilmittel, das Benetton Anfang der 90er Jahre mit teils anstoßenden und schockierenden Motiven eingeführt hat[1527]) – hier tun sich in den letzten Jahren vor allem Erdölkonzerne mit vorbildhaft dargestelltem Handeln hervor, was nach Meinung von Menschenrechts- und Umweltgruppen jedoch meistens rein propagandistischer Natur ist[1528]. Der Kirche als Instanz der Sozialisation ist somit die Werbung zur Seite getreten, die eine ähnliche Funktion ausübt, nur eben nicht mit erhobenem Zeigefinger sondern unterhaltsam und mit gewolltem Dramatisierungseffekt.

Doch religiöse und mythische Bildmotive in der Werbung können ihr vordergründiges Versprechen nicht halten, sie sind vor allem nicht „kompatibel" zum Glauben. Religion bedient und tröstet vor allem über das physische Ende hinweg – Religion versöhnt so mit der Unendlichkeit. Werbung hingegen ist allein auf das Hier und Jetzt ausgerichtet, auf die Befriedigung der irdischen Bedürfnisse, wenngleich der Lustgewinn des Konsumenten tatsächlich wahrhaftig überirdisch sein sollte – und immer adressiert Werbung auch die „7 Todsünden" der Kirche, da die Bilderwelten der Mythen zum Konsum wieder aufgebaut würden[1529]: Eitelkeit, Geiz, Missgunst, Rachsucht, Wollust, Maßlosigkeit und Faulheit.[1530]

1526 Grethlein, Christian: Religionspädagogik, Berlin 1998, S. 377

1527 Eine Sammlung entsprechender Werbemotive findet sich hier: http://press.benettongroup.com/ben_en/image_gallery/campaigns/?branch_id=1109, 15.09.2013

1528 http://www.humanrights.de/doc_de/countries/nigeria/background/impact_multinationals_environment.html, 15.09.2013

1529 Gemäß des 1992 approbierten Katechismus der Katholischen Kirche: Becker, Klaus M. / Eberle, Jürgen (Hrsg.): Der neue Katechismus der katholischen Kirche, St. Ottilien 1993, S. 14

1530 Zur Genese des Begriffs „Sünde" siehe auch: Léon-Dufour, Xavier: Wörterbuch zur biblischen Botschaft, Freiburg 1964, S. 636 ff. – man beachte hierzu auch die Lasterkataloge des hl. Paulus, S. 640

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Werbung beantwortet nicht die Frage nach dem primären Nutzen einer Ware, sondern inszeniert religiös-kultische Antworten auf latente existentielle Fragen[1531] wie die nach einer eigenen Identität und persönlicher Lebensgestaltung. Dort, wo zuvor der religiöse Kosmos mit seinen Ge- und Verboten den Menschen geformt und ihm Selbstvergewisserung verliehen hat, wirken nun Werbestrategien, die zentral definiert und – religiös aufgeladen – durchaus dezentral und international wirksam sind.

Religiöse Motive finden in vielfacher Weise in der Werbung Verwendung, da sie „sich nachgerade zwangsläufig der Religion bedienen (muss), will sie angesichts fluktuierender Zeichenkosmen in der selbstproduzierten Fülle immer wieder neuer merkantiler Anpreisungen einzelne Produkt-Botschaften unterscheidbar in der öffentlichen Wahrnehmung plazieren"[1532]:

> 1) *Bezug auf religiöse Begriffe*: Tabubruch (surfende Nonne) oder heilige Formeln in profanem Kontext erzeugen Aufmerksamkeit. Gags auf Kosten religiöser Tabus und Vorschriften zielen auf einen kumpelhaften Schulterschluss mit dem Publikum ab
> 2) *Kultische Präsentation*: eine Aura des Überirdischen wird erzeugt, wenn Adam und Eva Buttermilch trinken oder auf ähnliche Weise das Produkt auf übersinnliche Weise über die Konkurrenz erhöht wird
> 3) *Teilhabe am Übersinnlichen*: Die Präsentation von Bier einer Klosterbrauerei im Zusammenhang mit der klaren unberührten Natur bewirkt, dass der mit dem Produkt angesprochene die Rolle des „Auserwählten" zugewiesen bekommt, der Gott ganz nah käme und die irdischen Beschwerden auf nahezu magische Weise hinter sich lasse
> 4) *Werbung erklimmt die Position von Religion*: Werbebotschaften erhalten eine unwiderlegbare Rolle im Gewand religiöser Sinnsprüche und Weisheiten: „Vertrauen ist der Anfang von allem" ist kaum zu widerlegen und hat die Aufgabe, die Verheißung eines gesicherten Lebens mit dem beworbenen Produkt zu koppeln
> 5) *Skandalisierung von Werbung*: insbesondere die Benetton-Kampagne in den frühen 90er Jahren hat den Weg bereitet für eine Vielzahl nachfolgender Tabubrüche, die gezielt zur Promotion von skan-

1531 Klie, Thomas: Religionsunterricht in der Berufsschule: Verheißung vergegenwärtigen, in: Arbeiten zur praktischen Theologie 14, Leipzig 2000, S. 202 f.
1532 Datz: a.a.O., S 204

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> dalträchtigen Filmen, aber auch von Musikclips und Theaterstücken eingesetzt wurden.[1533]

Hierbei ist herauszustellen und zu beachten, dass Werbung an sich und verstanden aus ihrer Aufgabe heraus natürlich nichts mit Religion im Sinne klassischer Dogmensysteme der Religionsgemeinschaften zu tun hat. Interessant ist in diesem Zusammenhang allein die Tatsache, dass religiöse Motive offenbar noch so stark sind und eine derartige Überzeugungskraft besitzen, dass Firmen bereit sind, viel Geld dafür auszugeben, religiöse Restgefühle in einer angeblich ansonsten weitestgehend säkularisierten Gesellschaft anzusprechen.

Ähnliches gilt für Filme, die zu Orten der Sinnstiftung werden, indem sie Identitätsfragmente anbieten, die vom „Suchenden" begeistert aufgegriffen werden – hierbei haben sie eine nicht zu unterschätzende Bedeutung:

> „(...) im Mainstream der Medien, kann man durch die Analyse dieser Medienprodukte erfahren, was die Mehrheit der Menschen beschäftigt, gelangt man zu kollektiven und gesellschaftsbedingten Sehnsüchten, Sorgen und Nöten." [1534]

Filme wie „Matrix", „Der Herr der Ringe" oder „Star Trek" bieten mythische Ersatzuniversen an. Für Serien mag in einem erweiterten Sinn gesagt werden:

> „Fernsehserien, vor allem den lang laufenden, ist unter dem Aspekt des Mythos innerhalb der Erzählmaschine Fernsehen insofern eine Bedeutung beizumessen, als sie selbst den Anspruch erheben, nicht mehr – wie die Religionstexte – abgeschlossene und selbst wiederum auslegungsbedürftige Texte zu vermitteln, sondern ihre Geschichte auf eine scheinbar unmittelbare, direkte Weise darzubieten, sie sinnlich anschaulich und gegenwärtig zu erzählen und als einen scheinbar ins Endlose reichenden Geschichtenfluß anzubieten. Sie stellen eine „parallele Welt" her, in die sich die Zuschauer beständig einklinken und die sie zu einem Teil ihrer eigenen Lebenswelt machen können, indem sie regelmäßig am Fortgang der Geschichten partizipieren. Dem Zuschauen kommt dabei – und das belegen viele Rezeptionsstudien zum Serien-Sehen – oft ein ritueller Charakter zu. Serien-Schauen kann einen liturgischen Charakter annehmen. Zele-

1533 Vgl. Nüchtern, Michael: Die (un)heimliche Sehnsucht nach Religiösem, Stuttgart 1998, S. 52 ff.

1534 Skarcis, Marianne: Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster, Wien 2010, S. 7

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

briert wird die Teilhabe an einer anderen, für besser gehaltenen, erlebnisreicheren Welt."[1535]

Während bekannte Serien wie „Star Trek" vage formulierte humanistische Ideale und das Streben nach galaktischem Frieden und Fortschritt propagieren und Religion nur in einem sehr verdünnten, aber konzeptionell zivilreligiösen Sinne zulassen[1536] gehen andere Serien den entgegengesetzten Weg: Die bekannte amerikanische TV-Serie „Battlestar Galactica" bediente sich offen und unzweideutig bei jüdisch-alttestamenlichen Stoffen und überträgt sie, wie die Geschichte Moses', der das rote Meer teilt, in den Weltraum[1537] – sogar der Erschaffer der Serie Glen A. Larson sprach von „Science-Fiction for the bible-belt"[1538]. Die Merchandising-Industrie liefert die passenden Zusatzstoffe wie magische Utensilien, Kleidung etc., so dass Individuen in (geistige) Parallelwelten umsiedeln können, deren Regeln zu folgen sie absolut bereit sind, und deren (Kunst-) Sprachen (wie etwa Klingonisch aus dem Star Trek-Universum) sie sich aneignen[1539]. Werbung, Filme und Medien im Allgemeinen bieten quasi als Ersatzreligion eine Lösung für das menschliche Bedürfnis nach Orientierung und Heldengeschichten – und lösen biblische oder völkische Helden wie Moses oder Siegfried ab.

Fiktionale Stoffe wie Star Trek und auch Videospiele *„verarbeiten Wirklichkeit und wirkliche Erfahrungen auf persönlicher, gesellschaftlicher und politischer Ebene. Verfremdungseffekte wie die Übertragung in eine andere Zeit (Zukunft oder andere Zeitebene) oder an einen anderen Ort (ferne Planeten) und die Begegnung mit exotischen Lebensformen dienen als Kontrastfolie und*

1535 Hickethier, Knut: Die Utopie der Serie. Mythen und Weltsicht im Star-Trek-Universum, in: Hellmann, Kai-Uwe / Klein, Arne (Hrsg.): „Unendliche Weiten..." – Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie, Frankfurt 1997, S. 123

1536 Matzger spricht hier von der „säkularisierten Religiosität" von Star Trek, in der Fortschritt und Unendlichkeit „quasireligiösen" Charakters sind: Matzger, Reiner: Die Reise ins Paradies. Säkularisierte Religiosität am Beispiel Star Trek, in: A.a.O., S. 150 f.

1537 In der Doppelfolge (5&6) „Lost Planet of the Gods" führt Commander Adama die Reste der „12 Stämme der Menschheit" durch ein „magnetisches Meer", dessen Ende in Form des mystischen Planeten Kobol sie erst am Punkt der größten Verzweiflung finden

1538 Vgl. Muir, John Kenneth: An analytical guide to Television´s Battlestar Galactica, Jefferson 1999; hier besonders das Kapitel „Morality and Mythology", S. 151 ff.

1539 Klein, Arne: Faszinierend! Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie?, in: Hellmann, Kai-Uwe / Klein, Arne (Hrsg.): „Unendliche Weiten..." – Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie, Frankfurt 1997, S. 179

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

manchmal als Spiegel für konkrete Erfahrungen in unserer Zeit, in unserer Gesellschaft (...)."[1540]

Auch wenn Werbung und Filme oder Medien allgemein mit religiösen Motiven spielen, sie neu zusammensetzen und dadurch neue Konsumentenreaktionen auslösen, so wird andererseits eben dadurch deutlich, wie präsent religiöse Grundemotionen noch sind. Wenngleich sie dadurch sicher auch marginalisiert werden, dass Werbung häufig auf Kosten von religiösen Gefühlen versucht ist, Lacher zu produzieren, so aktiviert sie durch die beständige Präsentation des Religiösen aber möglicherweise auch das Interesse daran, wenn vielleicht auch nur hintergründig.

Religiöse Symbole aus der christlich-jüdischen Tradition haben damit eine neue Plattform gefunden und helfen auf diese Weise mit, das Lebensgefühl und auch die religiöse Komponente derselben zu determinieren. Sie verleihen Handelswaren Bedeutung und fiktionalen Charakteren Tiefe und durch ihre Charakterstärken oder -schwächen erzeugen sie Lebensnähe:

> „Filme wie Religion schaffen bzw. verstärken Bedeutung, indem sie ihre Zeichen „schwer" machen, indem sie Transzendenz schaffen. Dabei zielt der Popularfilm nicht, wie die Religionen, auf weltliche Autorität und institutionelle Wirklichkeit ab. Er ist vielmehr „so etwas wie ein mythisch-religiöser Legobaukasten, ein theologisches Experimentierspiel"[1541]

Filme sind Enklaven der Wirklichkeit in der Lebenswelt und gleichzeitig Träger von allgemein verstandenen Symbolen und Zeichen.[1542] Medienerfahrungen halten die Grundmuster menschlicher Existenzwahrnehmung wach und reaktivieren sie durch Deutungskategorien wie Schicksal, Fügung, Hoffnung, Liebe und Güte.[1543] Gäbe es eine vollends entchristianisierende Säkularisierung, wären christliche und andere religiöse Symbole kein Mittel der (Werbe-) Kommunikation mehr. Für den Umstand, dass unsere Gegenwart nicht vollends säkularisiert ist, sprechen auch die an Mission erinnernden Werbekampagnen atheistischer Gruppierungen. Die Tatsache, dass Wer-

1540 Wagnsonner, Christian / Gugerel, Stefan (Hrsg.): Star Trek für Auslandseinsätze? Konfliktstrategien und Lösungsansätze für reale Probleme in Science Fiction, Wien 2011, S. 7

1541 Skarcis, Marianne: Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster, Wien 2010, S. 368 f.

1542 Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015, S. 28

1543 Vgl. Gräb, Wilhelm: Medienreligion, Transformationen der Präsenz des Religiösen, in: Ziebertz, Hans-Georg: Erosion des christlichen Glaubens? Münster 2004, S. 55

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

bung auf diese Weise Produkte mit einer Langlebigkeit und Aufwertung ausstattet, spricht nicht gegen die Religion, sondern eher gegen die These, dass religiöse Auffassungen in breiten Teilen der Bevölkerung nicht mehr bestünden. Angemerkt werden muss jedoch auch, dass religiöses Wissen und Gefühl auf diese Weise natürlich keine nachhaltige Verbreitung finden, sondern vielmehr weiter profanisiert werden. Ihre Weisheiten werden medial gleichgestellt mit dem Wissen der Jedi-Ritter und dem Allmachtsanspruch der Borg oder Zylonen. Dennoch: Das Religiöse hat offenbar nach wie vor eine äußerst positive Grundkonnotation, die Produkten immerhin einen geldwerten Vorteil verleihen kann. Dass missionarisches Bewusstsein, die Verarbeitung religiöser Stoffe und moderne mediale / filmische Erzählsprache auch heute noch wirtschaftlich erfolgreich betrieben können, zeigte zuletzt der von Mel Gibson produzierte Film „Die Passion Christi" (Icon Productions, 2004) oder Darren Aronofskys „Noah" (New Regency Enterprises, 2014) mit Russel Crowe in der Hauptrolle. Auch dezidiert auf biblische Sagenwelten zurückgehende Filme können demnach Menschen erreichen. Das Bewusstsein von „Informationsgestaltern" formt nicht alleine Filme und das durch sie transportierte Bild von Authentizität, sondern auch Nachrichten, die ihrerseits auf die präzise und präzisierte Einbettung und „Darstellung" von Inhalten angewiesen.

Fitch verweist etwa auf direkte Einflüsse amerikanischer religiöser Organisationen auf das Marketing und die Produktion von Filmen, die so auch weltweit die Sprache ihrer amerikanischen Urheber sprechen und verbreiten.[1544] An dieser Stelle treffen sich allerdings auch Politik und Zeitgeschichte erneut und vereinen sich mit medialer Berichterstattung. Einerseits benennt Fitch das Vorgehen des ehemaligen US-Präsidenten George W. Bush, seine eigenen religiösen Überzeugungen, Gottesdienste und Kirchgänge etc. zur „öffentlichen Angelegenheit" zu machen als „(...) part of his overall campaign strategy."[1545] Zusätzlich lässt sich bei diesem ein Konnex von militärischer Macht, religiösem Sendungsbewusstsein und klassischem und somit weltweit direkt verständlichem Videospielejargon mit politischen Zielmarken erkennen:

> „In 2003 president Bush took the extraordinary measure of donning a U.S. Navy flight suit and flew as a passenger in a jet that landed on the U.S.S. Lincoln Aircraft Carrier off the shores of California. In full view of network news cameras, he emerged from the Navy jet in

1544 Fitch, David E.: The End of Evangelicalism? Discerning a new Faithfulness for Mission. Towards an Evangelical Political Theology, Eugene / OR 2011, S. 2 f.

1545 A.a.O., S. 67

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> a show of bravado hard to exxagerate. He proceeded to the deck to the cheers of hundreds of marines. He then ascended to a platform where a large banner hung behind him with the words „Mission Accomplished". This stunned the American media and many political pundits, for one could hardly assess the future of Iraq at this point of operation. Nonetheless, from the deck and with full press coverage, he declared victory in Iraq and a ceasing of major combat operations in Iraq. (...) The excess of the flyer jacket, and the claim to have flown the plane, the hurry to proclaim victory, and then the White House embarrassment over the brashness of it all, can only really be explained as a sign of an excessive drive working at the level of ideology."[1546]

Geplant oder nicht: Präsident Bush hat mit dieser Form der Siegesansprache alle medialen Erfordernisse bedient und eine Vielzahl von Zielgruppen angesprochen. Einerseits durch die Kürze der Botschaft und Eindeutigkeit der Bilder konnten Nachrichtenstationen auf der ganzen Welt den Inhalt seiner Ansprache vermitteln, ohne selbst nachhelfen zu müssen. Andererseits mochte das Setting auch unpolitische Videospieler begeistern, denn es entspricht exakt den Endsequenzen von Videospielen, in denen der Held im Kreis seiner Truppen gefeiert und bejubelt wird und die „Mission erfüllt", das Spielziel erreicht ist.

Dies bringt nicht nur das Interesse Präsident Ronald Reagans an Videospielen in Erinnerung (**Kap. 2.3.9**), sondern auch die Bedeutung von markanten Bildern und eindeutiger Bildsprache in anderen kriegerischen Konflikten, die jeweils Medien beim Transport von Inhalten sehr dienlich waren (**Kap. 3.2**).

Medien als Menschenwerk, als „raffinierte Wirklichkeit", erzeugen und rahmen interessengesteuert Darstellung und Wirklichkeitswahrnehmung von Mediennutzern in allen denkbaren Formen.

1546 A.a.O., S. 69 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

5.2 Religion und Videospiele: Dimensionen & Symbolik

Detweiler hat eines der seltenen Kompendien verfasst, die sich in der Hauptsache der Suche nach religiösen Implikationen im Videospiel widmen. Ergebnis seiner Sammlung von Aufsätzen ist nicht nur die Beleuchtung der technischen Voraussetzungen des modernen Videospiels[1547], sondern gezielt auch das Stellen von Fragen nach religiöser Sinnsuche.[1548] Mit Sport- sowie interaktiven Mitmachspielen thematisiert er darüber hinaus sehr aktuelle Formate[1549], wie er mit der Darstellung religiöser Riten, wie sie in „Second Life" anzutreffen sind[1550], Konversationsinhalte zwischen Eltern und Kindern[1551] und auch eine „Theology for Gamers"[1552] anregt und damit einen fokussierten religionspädagogischen Einstieg in die Thematik ermöglicht.

Detweiler weist explizit darauf hin, aber auch der ungeschulte Blick auf Spiele und ihre Bestandteile verrät schnell Hinweise auf und Spuren von Religion. Religion bzw. religiöse Symbolik war von Anfang an Bestandteil von Computerspielen und tauchte in Form von Spielelementen, grafischen Symbolen und Merkmalen auf Verpackungen und in Handbüchern auf. Besondere Bedeutung erlangte sie bei der Definition von Spielzielen. Heiligtümer mussten, wie zu allen Zeiten in der Abenteuer-Jugendliteratur, immer schon gesucht, magische Symbole angewandt und Riten vollzogen werden, um das Spielziel zu erreichen oder zumindest um der Spielfigur das Erreichen des Spielziels zu erleichtern. Spiele führen stets, darauf wurde hingewiesen, zu einem erlösenden Ende oder in Abbruch bzw. Verlust des Spiels zur Vernichtung der Spielerrepräsentanz.

Ein (begründetes) Scheitern mit Konsequenzen und alternativen Lösungsansätzen ist von der Webart der Software her sehr selten vorgesehen, ebensowenig wie andere Entscheidungen als die einzig vorgesehene, das Spiel zuende zu spielen (ein Abbruch des Spiels und seiner hehren Mission hat natürlich keine

1547 Detweiler, Craig: Halos and Avatars – Playing Video Games with God, Louisville / KY 2010, S. 75 ff.
1548 A.a.O., S. 34 ff.
1549 A.a.O., S. 121 ff.
1550 A.a.O., S. 149 ff.
1551 A.a.O., S. 197 ff.
1552 A.a.O., S. 163 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

realen Auswirkungen, auch das schlechte Gewissen des Spielers wird sich gegenüber den zu errettenden virtuellen Völkerschaften in Grenzen halten).[1553]

Offensichtlich ist, dass in den meisten Videospielen der Grund für das Eingreifen des Spielers globalen und epochalen Charakter hat. Es geht meistens um alles oder nichts, um totale Vernichtung oder totalen Sieg über die Mächte der Finsternis. Häufig steht nicht die singuläre Verfehlung eines Einzelnen im Vordergrund, die zu heilen wäre, sondern Außerirdische oder böse Mächte haben ein Land oder gleich die ganze Welt besetzt und ihre Einwohner unterjocht oder vernichtet. Grautöne scheinen selten vorzukommen. Die größtmögliche prospektierte Herausforderung rechtfertigt die höchste Anstrengung der Spieler und bietet als Ziel den endgültigen Frieden an, die Erlösung. Dass die Erlösung, die das Spielprinzip bietet, meistens ihrerseits die Vernichtung des Gegners, des *Anderen* bedingt, wird ausgeblendet. Ansätze moralischer Reflexion des Spielercharakters nehmen allerdings zu.

Hierbei ist auffällig – und vielleicht nicht zufällig – dass die teleologischen Grundlagen des Binnenverhältnisses von *Spieler* zur umgebenden, formenden und leitenden *Grand Narrative*, der „großen Erzählung" der digitalen Funktionsweise von Computern überhaupt entspricht. *Silikone* Wesenszustände sind stets entweder „an" oder „aus". Sie kennen keine Zwischenschritte. Ein Computerprogramm arbeitet Zeile um Zeile und Verweisung um Verweisung ab. Liegt ein Programmfehler vor, stockt es. Stets geht es um (totale) „Funktion" oder (totale) „Fehlfunktion".

Fraglich ist, ob die Darstellung religiöser Formen im Videospiel Ausdruck eines religiösen Bewusstseins seiner Erschaffer ist oder ob Religion als Selbstzweck vorkommt, etwa um Spieler zu informieren, bestimmte Vorkommnisse zu rechtfertigen, religiös zu unterhalten oder gar zu missionieren. Große

1553 Die Grand Theft Auto Serie setzt auf extreme Optionsvielfalt bietet vielfältige Beschäftigungen an, die neben den einzelnen Missionen zu erledigen sind. So können Feuerwehrmissionen oder auch Auslieferungsfahrten unternommen werden. Gleichwohl warten im Hintergrund die Missionen auf den Spieler, die dann wieder wie geplant ablaufen. Dennoch ist in diesen Spielen der zumindest temporäre Ausbruch aus dem Spielprinzip möglich. Auch nach dem Beenden der allerletzten Mission kann der Spieler weiter spielen, erhält Anrufe von virtuellen „Freunden" und kann kleinere Aufgaben durchführen, wie bestimmte Dinge zu suchen. Hier erscheint dann aber spätestens eine weitere interessante Parabel zum realen Leben: Ohne Ziele wird das Leben langweilig, auch wenn man, wie im Spiel jedes Auto fahren, jede Wohnung nutzen und jeden Helikopter fliegen kann. Das digitale Leben läuft leer.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Maler oder Komponisten verliehen in ihren Werken immer auch ihrer eigenen Religiosität Ausdruck. Lässt sich nämliches von Videospielen annehmen? Wie stellen sich die religiösen Metasujets „Erlösung" und „Vernichtung", die doch in Kunst und Literatur so vielfältig rezipiert wurden, in Videospielen dar? Sind sie mehr als in die Hintergrunderzählung übertragene silikone Wesenszustände von „An" oder „Aus"?

Lassen sich religiöse Symbolik, Mythen und Pseudomythen, die in Filmen und in der Literatur mannigfach untersucht wurden, auch in Videospielen nachweisen?

Wie anschlussfähig sind religiöse Symbole? Können und werden sie in ihrer Komplexität erfasst oder ist das möglicherweise gar nicht notwendig? Gee stellt auf die Vielschichtigkeit einzelner Symbole und Praktiken ab, die dadurch auch dann verstanden würden, wenn sie selbst in ihrer singulären Bedeutung nicht vollumfänglich erkannt würden.

> „It is not just words that have meanings. Words and all these other things are all signs (symbols, representations, whatever term you want to use) that „stand for" (take on) different meanings in different situations, contexts, practises, cultures, and historical periods. For example, the image of a cross means Christ (or Christ´s death) in the context of Christian social practises and it means the four points oft he compass (north, south, west, and east) in the context of other social practices (e.g., in some African religions). Or to take another example, childbirth in the eighteenth century in the United States was seen as a natural event meant to occur at home among friends and family. Later as modern medicine and hospitals arose, it came to be seen as a medical event to occur in a hospital among doctors and nurses, though today many people want to view it again as a natural home-based event."[1554]

Zusätzlich könnte aus einem zentralen Motiv heraus gefragt werden, wie im Kontext der Betrachtung visueller Medien mit dem alttestamentlichen Bilderverbot[1555] umgegangen werden soll und muss. Die Pointe des alttestamentli-

1554 Gee, James Paul: What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy, New York 2007, S. 19

1555 Das Verbot, sich ein Bildnis Gottes zu machen, wird an mehreren Stellen im 5. Buch Mose (4,16; 4,23; 4,25; 5,8; 9,12; 27,15) erwähnt und in den Weisheiten (14,15; 14,17). Gegen dieses Gebot verstößt das Volk Israel in dem Moment, als Moses die 10 Gebote erhält und Gott ihm rät, sich schnell zurück zu seinem Volk zu begeben, welches vom rechten Wege abgewichen sei und sich ein Kalb als Götzen gegossen habe (5 Mose 9,12). Das Bildnisverbot ist demnach auch für das Alte Testament von zentraler Be-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

chen Bilderverbots ist, dass im Alten Orient das Bildnis Gottes als direkte Repräsentanz Gottes galt, also eine Gleichsetzung von Medium und Botschaft – das Bild selbst war göttlich. Das Bilderverbot richtet sich gegen diese Identifikation: „Israel hat seinen Gott jeglicher Konkurrenz entzogen und ihn in einem dem menschlichen Zugriff entzogenen Himmel verortet.[1556] Als Heilsbringer sei das Verständnis vom Medium problematisch, nicht jedoch in der Anerkennung seiner Mittlerfunktion. Nicht zuletzt würde Gott auch in Gleichnissen und Sprachbildern seit jeher „multimedial" vermittelt.[1557]

Pirner vermittelt hier zwischen Theologie und Medium, Religionsvermittlung und Unterhaltung. Angesichts der nach wie vor großen Bedeutung des Opfertodes Jesu für die Medien und ihre Produktionen (zuletzt prominent in Batman – The Dark Knight Rises, der sich am Ende des Films mit der scharfen Atombombe selbstaufopfernd auf das Meer hinaus begibt, um Gotham City und seine Einwohner zu schützen und dessen enge Freunde und Nachfolger in den Tagen nach seinem Verschwinden Batmans Zeichen in der Stadt finden) regt er an, sich nicht in eine vornehm religiös verstandene Spiritualität zurückzuziehen[1558], sondern ganz im Gegenteil über Medien ins Gespräch zu kommen und dadurch zu erfahren, was der Zielgruppe wichtig sei.[1559] Die Hauptfunktion der Medien – Unterhaltung – sei als Möglichkeit der individuellen Entlastung von den Bedrückungen der Leistungsgesellschaft zu erkennen und könne mit der entlastenden Zusage des Evangeliums an den Menschen, unbedingt angenommen zu sein, verbunden werden.

5.2.1 Religionen, ein Themenbaukasten für Spieleentwickler?

Spieleentwickler selbst stellen gerne transzendente Bezüge her, spielen mit entsprechenden Symbolen oder Bildern in ihren Spielen. Manche gehen weiter: „Gathering of Developers" – kurz: Godgames – verfasste im Jahr 2000 einen Katalog in Form einer heiligen Schrift und betitelte ihn mit „The Next Testament".

deutung und mit dem geflügelten Wort „Tanz ums goldene Kalb" Bestandteil der gesellschaftlichen Tradition. Die Weisheiten (14,15) verbieten sogar Bildnisse von Menschen, an die gedacht werden soll, damit ein Mensch nicht Gott gleichgestellt werde.

1556 Ska, Jean Louis: Art. Bild, in: Fieger, Michael (Hrsg.): Wörterbuch alttestamentlicher Motive, Darmstadt 2013, S. 70f.

1557 A.a.O., S. 164

1558 A.a.O., S. 165

1559 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

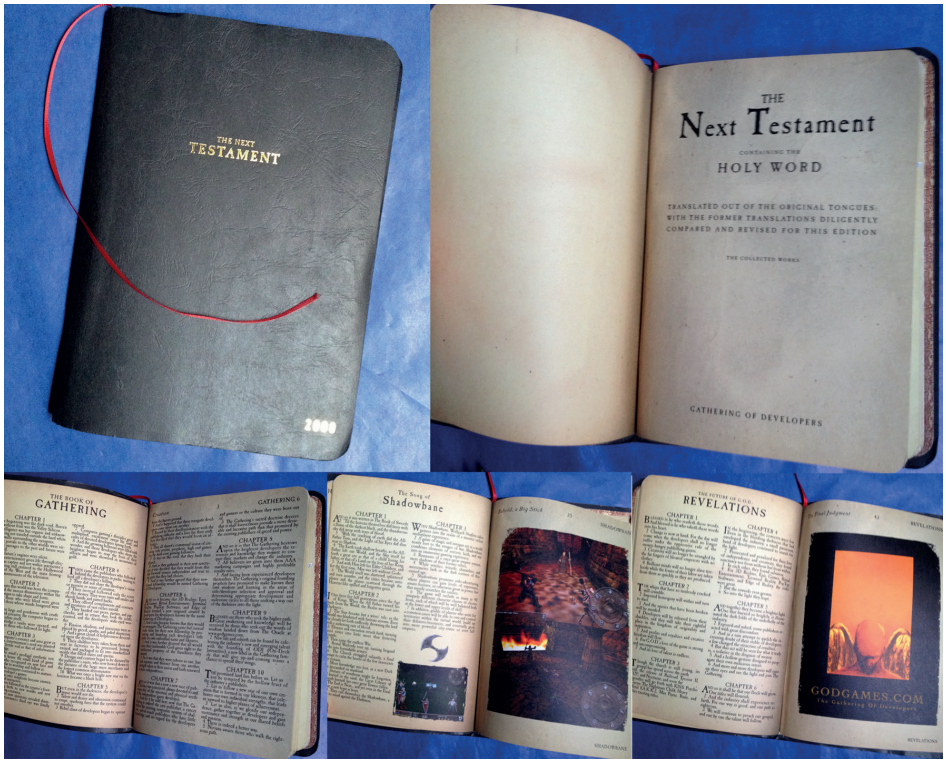


Abb. 98: Katalog von „Godgames": Inhalt und Begrifflichkeiten des Textes und die Gesamtgestaltung erinnerten an eine heilige Schrift (siehe auch Kap. 6.6)

Die Gestaltung dieses Katalogs ist durchweg als liebe- oder sogar würdevoll zu bezeichnen. Die Titelseite spricht davon, dass dieses „nächste Testament" das „heilige Wort" enthalte, „aus den Originalsprachen übersetzt". Kapitel 1 des von Spieleentwicklern, die sich von den allmächtigen Spieleverlagen emanzipierten wollten, herausgegebenen Kataloges beginnt mit den sich kaum zufällig an Johannes 1:1 angelehnten Worten:

> „In the beginning was the dark void. Barren and without fruit was the Valley Silicon.
>
> 2 Intelligence was but organic and unknowing, having not traveled outside the hard white curved walls surrounding the synapses
>
> 3 The portals to the other worlds were virgin. The passages to the past and future were unopened.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> 4 The future´s engines were silent.
>
> 5 And entertainment given life through electricity was captive and not within interactive´s realm, being still enslaved tot he Hollywood moguls of the West and the mass homogenized transmissions of the television"[1560]

Natürlich stellt diese Form der Kataloggestaltung und Selbstdarstellung kein Bekenntnis dar. Gleichwohl wird Bezug genommen auf Inhalte, die bei der interessierten Zielgruppe als bekannt vorausgesetzt werden können. Kulturelle und religiöse Themen werden aufgegriffen und, in einem Fantasy-Setting,[1561] verbunden mit der Erwartung, dass Katalognutzer diese mit ihrem Vorwissen in Bezug setzen – einem entweder *religiösen Vorwissen* oder Wissen *von und um Religion*. Eine Auseinandersetzung mit dem Inhalt ist somit in jedem Fall zu erwarten – durch die vermeintlich ungewöhnliche Verbindung von (alter und moralischer?) Religion und (neuem actionreichem?) Videospiel sollen Irritations- und Denkprozesse angestoßen werden, muss Interesse für die Produkte erzeugt werden, die es zu verkaufen gilt. Oder vielleicht auch:

> „Medienproduzenten codieren ihre Inhalte mit religiösen Fragmenten vermutlich häufig auch deshalb, um das innere Begehren der Konsumenten nach Allmacht und Vollkommenheit zu berühren."[1562]

Wenn vielleicht auch diese Vermutung, den Konsumenten per se einen Hang nach Allmacht nachzusagen, noch zu weit geht, dürfte es aber wohl das jedem Menschen inhärenten Interesse an den existenziellen Letztfragen sein, das wenigstens das Interesse steigert.

Wie steht es nun um zentrale Begriffe wie *Erlösung* und *Vernichtung*, die sowohl wichtige Inhalte heiliger Schriften markieren und als die beiden Extrempole menschlicher Existenz auch den Weg in Werbung und mediale Geschichtenerzählung gefunden haben? Gelten sie noch und haben sie noch eine Bedeutung, die über die Schlagzeile auf Kinoplakaten hinausweist?

Baudler macht darauf aufmerksam, dass der Gottesbegriff in Deutschland vor allem mit institutionalisierten Religionsgemeinschaften verbunden wird

1560 Gathering of Developers (Hrsg.): The Next Testament, Katalog, Dallas / TX 2000, S. 3

1561 O`Donnell, Jonathon: A Digital Devil's Saga. Representation(s) of the Demon in Recent Videogames, in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 07 (2015), Heidelberg 2015, S. 142

1562 Haas, Michael: Religion und Neue Medien. Eine Untersuchung über (quasi-)religiöses Verhalten von Jugendlichen in ihrem gegenwärtigen Mediengebrauch. Dissertation, Universität Köln 2013, S. 171. Online: http://kups.ub.uni-koeln.de/5421/, 15.6.2017

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

– die Ablehnung vieler Menschen „Gott" gegenüber gilt so in erster Linie diesen und nicht notwendig dem Überweltlichen an sich.[1563] Spitz und satirisch gegen den Theismus, also eine bestimmte, stark personalisierte Gottesvorstellung, spricht Tilman Moser von „Gottesvergiftung".[1564] Aber auch in religionspädagogischer Perspektive kommt Jung zu dem Ergebnis, dass eine verengend-anthropomorphe Gottesvorstellung Kinder zu Atheisten werden lassen könne.[1565] Als Ausweg aus diesem Dilemma erkennt er die Möglichkeit, nicht mehr „von Gott an sich" zu sprechen, sondern von den Erlebnissen und täglichen Begegnungen, die *„entsprechend der jeweiligen religiösen Tradition als Gotteserfahrung gedeutet wurden und so ursprünglich zum Reden von Gott geführt haben."*[1566] Diese Begegnungen und Ereignisse rührten oft an die Grundemotionen des Menschen. Unverstehbare Ereignisse wie schwere Krankheiten, Naturphänomene etc. machten den Menschen seiner Verwundbarkeit bewusst – diese sei durch alle Zeitalter die gleiche gewesen und riefe die gleichen Ohnmachtsgefühle hervor. Während in vergangenen Jahrhunderten für derlei Ereignisse Gottes Zorn oder Missgunst verantwortlich gemacht wurde, deutet der Mensch heutiger Gesellschaften sie als *„unpersönlichen Zufall oder als die in sich sinnlose Verkettung widriger Umstände. Doch auch in dieser Deutung empfindet er das Geschehen, das ihn trifft, als Schlag (vielleicht des „Schicksals"), als etwas, das ihn überfällt und ihn mit Klauen gefangen hält."*[1567]

Jenseits aller modernen aufgeklärten Erklärungen und Deutungen von den das Leben prägenden Ereignissen sieht Baudler solche aus der Frühzeit des Menschen stammende Uremotionen noch als prägend an, die zu grundlegenden religiösen Empfindungsmustern führten, von denen sich auch der moderne Mensch nicht lösen könne. So wie die Jäger und Sammler der Urzeit ihren Dank über unerwartete Nahrungsfunde an die „Große Mutter" richteten, berühren auch heute unerwartete Erfolge am Arbeitsplatz oder Gewinne die Menschen, die diese Entwicklungen als „Laune des Schicksals" deuteten, aber nicht mehr unbedingt wüssten, an wen sie ihre Dankbarkeit adressieren sollten.[1568]

1563 Baudler, Georg: Die Befreiung von einem Gott der Gewalt, Düsseldorf 1999, S. 15
1564 Vgl. Moser, Tillmann: Gottesvergiftung, Berlin 1980.
1565 Vgl. Jung, Karsten: Die Mythosfalle. Religion (ver)lernen im konfessionslosen Kontext, Berlin 2009.
1566 A.a.O., S. 16
1567 A.a.O., S. 17
1568 A.a.O., S. 18

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Doch auch hinter solchen sprachlichen Wendungen steht das Gefühl der Abhängigkeit von einem Übergeordneten; und auch wenn ich mir dieses Übergeordnete als blind, taub und gefühllos vorstelle, bleibt die Angst vor ihm bestehen, ja sie steigert sich ins Unendliche, weil jetzt alles auf mich allein ankommt und ich dabei weiß, daß ich gerade das Schlimmste, den Tod, bei aller Klugheit und bei allem Einsatz letztlich doch nicht vermeiden kann. Fast idyllisch erscheint uns aus dieser Sicht die Situation in der Kindheit des Menschengeschlechts, wo der Mensch in Not und Elend die dunkel drohende Gottheit um Verschonung anflehte und in Glück und Freude der großen Mutter dankte, die dieses Glück gewährte. (...) Auch in der profanen, sich als aufgeklärt verstehenden Religions- und Kulturgeschichte sieht man heute vorwiegend in bedrohlichen und zerstörerischen Ereignissen den Ursprung von Religion und Kultur."[1569]

Entnommen werden kann dem, dass gerade die Motive „Erlösung" und „Vernichtung" wohl deshalb zentrale Sujets vieler medialer Produktionen sind, *weil* sie in ihrer Bedeutung direkt in das Zentrum menschlicher Hoffnungssehnsüchte und Angstvorstellungen zielen, von denen sich auch der sich dezidiert unreligiöse Mensch nicht befreien kann. Skarics sekundiert so aus ihrer Sicht folgerichtig, dass heute die *Erlösungssehnsucht* nicht mehr an die traditionellen Kirchen bzw. Religionen gebunden sei:

> „Sie führt, wie auch die Religiosität im allgemeinen, zusehends ein Vagabundendasein. Mit der wachsenden Abkehr von den Kirchen findet sich die Erlösungsthematik – oft in abgewandelter Form – verstärkt an anderen Orten. Der Platz ursprünglicher Erlösungsmythen bleibt also nicht leer, sondern wird von häufig dem Medienbereich zugehörigen Substituten, und dabei nicht zuletzt vom Popularfilm, neu besetzt und in säkularer Form neu bearbeitet.
>
> Der kommerzielle Spielfilm ist schon hinsichtlich seiner Struktur für die Inszenierung von Erlösung prädestiniert, denn die Struktur des Kinofilms ist die eines dreiaktigen Dramas: Entzweiung, Weg durch Gefahren, Prüfungen und Opfer und schließlich Erlösung. Ein Happy-End kann die Heils- und Erlösungssehnsucht der Menschen erfüllen, muß aber nicht sein. Auch ambivalente bis tragische Filmenden stehen keineswegs im Widerspruch zum religiösen Selbsterlösungscharakter des Erfolgsfilmes."[1570]

1569 A.a.O., S. 18 f.

1570 Skarcis, Marianne: Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster, Wien 2010, S. 375

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Welche Bedeutung haben in diesem Kontext nun die Begriffe *Erlösung* und *Vernichtung*?

Erlösung

Als zentraler religiöser Begriff umschreibt er im kirchlichen Sinn die tatsächliche oder erhoffte Befreiung bzw. Reinigung von Mensch und Welt von allem Bösen und ist in dieser Bedeutung in Christentum, Judentum und auch dem Buddhismus bekannt, wobei in Verständnis und Auslegung Unterschiede bestehen. Im Christentum lehrt das NT die Erlösung für alle, die an Christus glauben.[1571]

Differierende Auffassungen bestehen vor allem hinsichtlich der Frage, ob und inwieweit der Mensch an seiner Erlösung mitwirken kann bzw. sogar muss (durch gute Werke) oder aber ob er vollkommen auf die Gnade Gottes angewiesen ist. An dieser Frage scheiden sich die Konfessionen bis heute, wenngleich alle Konfessionen den Gedanken, dass der Mensch sich sein Heil vollständig selbst erwirtschaftet und auf die Gnade Gottes gar nicht angewiesen ist, ablehnen. In der jüngeren Theologie ist umstritten, ob das Erlösungsversprechen universell für alle Menschen gilt (Allversöhnung), für alle Menschen guten Willens unabhängig von ihrer Kirchenmitgliedschaft (Inklusivismus) oder nur für eine bestimmte Gruppe, beispielsweise die Anhänger der eigenen Denomination (Exklusivismus).[1572]

Der Erlösungsbegriff ist fester Bestandteil der christlichen Lehre und unlösbar mit der Heilsgeschichte Christi verbunden, wenngleich in der Neutestamentlichen Wissenschaft umstritten ist, ob das Leben des historischen Jesus von Nazareth die heilsgeschichtliche Tragweite, die die Evangelien unterstellen, tatsächlich hergibt[1573]. Heute wird er zunehmend zivilgesellschaftlich überlagert von modernen Begriffen wie Freiheit, Befreiung, Befähigung und weiteren soziologischen Begrifflichkeiten, die teilweise synonym verwendet werden.

Aus christlicher Sicht wird die Erlösung, derer der vielfach bedrohte Mensch bedarf, gefährdet durch Sünde und Tod:

1571 Joh 17,3.13f; 3,16 sowie Röm 1,16f. und Gal 3-6.

1572 Vgl. Schambeck, Mirjam: Interreligiöse Kompetenz, Göttingen 2013, S. 31-35.

1573 Dafür argumentiert beispielsweise Papst Benedikt XVI, vgl. ders: Jesus Bd. 1, Freiburg 2004 ; dagegen argumentiert beispielsweise Rudolf Bultmann, vgl. ders.: Theologie des NT, Tübingen 1947, S. 1 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Im Begriff „Erlösung" werden unterschiedliche sprachliche Ausdrücke zusammengefaßt: Loskauf, Freikauf oder Befreiung (aus Gefangenschaft oder Sklaverei), Rettung oder Bewahrung (aus bzw. vor Gefahr und Not). Das Gemeinsame dieser unterschiedlichen Vorstellungen, das auch im Begriff „Erlösung" zum Ausdruck kommt, ist einerseits die dabei vorausgesetzte Situation des Menschen, der gefährdet, bedroht, unterdrückt ist und sich selbst nicht helfen kann, andererseits das Widerfahrnis wirksamer Hilfe, durch die die Gefährdung, Bedrohung oder Unterdrückung abgewendet wird. Erlösung kann deshalb – in einem weiten Sinn – immer verstanden werden als ein Befreiungsgeschehen, das konstitutiv bestimmt ist durch ein „Wovon?" und ein „Wozu?".[1574]

Die *Sünde* erscheint so als Gegenmittel zur Erlösung. Umstritten ist, ob sie Folge der Versuchung (durch sinnliche Kräfte und fremde Mächte und Gewalten wie Teufel oder Dämonen) oder aber anthropologische Grundkonstante ist.[1575] Sie indiziert aus religiöser Sicht jedenfalls die sittliche Unfähigkeit des Menschen, Gottes Geboten gerecht zu werden. Der Mensch strebt zwar nach Erlösung, nach *Befreiung*, sieht sich aber einer permanenten Bedrohung und Gefährdung ausgesetzt. Folgt der Mensch diesen überindividuellen Mächten und Verlockungen, lädt er erst individuelle Schuld auf sich. Gemäß der Augustinischen Erbsündenlehre ist der Mensch bereits durch den Sündenfall im Paradies mit dem Makel der Sündenhaftigkeit belegt. Diese wird in nachfolgenden Zeitaltern und Generationen jeweils um eigene und neue Sünden angereichert.

> „Die Menschheitsgeschichte ist nach biblischem Verständnis von Anfang an eine Geschichte, die von der Realität der Sünde entscheidend mitbestimmt ist. Und auf die Erzählung vom Sündenfall folgt unmittelbar die vom ersten Brudermord (Gen 4). Das zeigt, daß die Auswirkungen des Sündenfalls nicht auf die begrenzt sind, die in ihn eingewilligt haben, sondern in der Generationenfolge weiterwirken. Ja, die Abfolge von Genesis 3-7 erweckt den Eindruck einer anschwellenden Flut von Bosheit. Das von den Voreltern Vererbte wird offensichtlich noch um das eigene vermehrt, bis die Bosheit so groß geworden ist, daß es Gott reut, den Menschen (und die übrigen Ge-

1574 Härle, Wilfried: Dogmatik, Berlin 2007, S. 335

1575 Die biblische Tradition kennt beide Elemente: Die Sündenfall-Geschichte Gen 3 legt ebenso wie Röm 7 nahe, dass es sich bei der Sünde um eine anthropologische Grundkonstante handelt, während an unzähligen anderen Stellen, vor allem in den jüngeren Schichten des AT und dann des NT, Geister, Dämonen oder der Teufel selbst als Versucher auftreten.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> schöpfe) gemacht zu haben und er sie bis auf wenige Ausnahmen in der Sintflut vertilgt (Gen 6, 5-8). Deren Ende wird freilich markiert durch die Zusage Gottes: „Ich will hinfort nicht mehr die Erde verfluchen um der Menschen willen; denn (!) das Dichten und Trachten des menschlichen Herzens ist böse von Jugend auf" (Gen 8, 21)."[1576]

Die Geschichte des Menschen sei nach Härle vor allem eine der gestörten Beziehungen, des verfehlten Lebens, verlorenen Glaubens oder beschädigter Liebe.[1577] Nach allgemeiner christlicher Auffassung ist es der Wille Gottes, diese gestörte Beziehung wiederherzustellen; als Mittel dazu dient nach evangelischer Vorstellung primär der gnadenhaft geschenkte Glaube, nach katholischer Vorstellung primär die Sakramente und das Handeln der Kirche.

Erlösung umschreibt also jeden Erfolg über die alltäglichen Abgründe des Seins und ist weiterhin vor allem der Sieg über den Tod als schlimmstem Schicksal – der Tod ist die gottfeindliche Macht, gegen die der Mensch mit dem Beistand Gottes kämpfen muss. Vor dem Tod könne der Mensch nach den Reformatoren unter Berufung auf Paulus nur durch den Glauben (sola fide) gerettet werden[1578]; das Heil wird verliehen durch eine persönliche Gottesbeziehung, besiegelt durch das äußere Zeichen der Taufe – die besonders in der Baptistenbewegung eine eigenständige Rolle erhielt. Nach Calvin sei allerdings auch das alleine nicht ausreichend, da hinsichtlich seiner „doppelten Prädestination" Gott bereits den einen Teil der Menschheit zur Verdammnis und den anderen zum Heil ausgewählt habe. Härle deutet diese Ansicht jedoch als „Mißverständnis". Aus dem „Wesen Gottes als Liebe" könne dies nicht abgeleitet werden, denn:

> „Für das Wesen der Liebe im Sinne der Agape ist es charakteristisch, dass sie niemanden grundsätzlich ausschließt. Jeder Ausschluß eines anderen wäre eine Minderung und Beschädigung der Liebe. Und das ist so, weil Liebe ihrem Wesen nach nicht Abgrenzung, Ausschluß oder Verweigerung, sondern im Gegenteil Hinwendung, Zuneigung und Hingabe ist."[1579]

Die Taufe durch den heiligen Geist oder einen irdischen Vertreter Christi und die innere Bereitschaft eines Menschen zur Hinwendung zu Gott sind in den nicht-reformierten Kirchen wie der katholischen oder orthodoxen Kirche be-

1576 A.a.O., S. 477 f.
1577 A.a.O., S. 478
1578 A.a.O., S. 162
1579 A.a.O., S. 506 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

deutsam, da sie den freien Willen betonen, gemäß dessen der Mensch sich Gott zu-, aber ebenso auch von ihm abwenden kann. Während jedoch in den westlichen Kirchen der mangelhafte Mensch der übernatürlichen Erlösung durch Gott bedürftig ist, gilt er den östlichen Kirchen als grundsätzlich gut – die göttliche Erlösung stellt diesen ursprünglich angelegten Naturzustand lediglich wieder her.

Die buddhistische Lehre erkennt in einer förderlichen inneren Einstellung, sowie einer entsprechenden Lebensweise und geistigen Praxis den Weg zur Erlösung, den ein leidhafter Mensch beschreiten muss, um seiner endlichen Glückseligkeit zu entgehen.[1580] Die göttliche Erlösung (quasi von außen) spielt hier keine Rolle. Durch eine fortgesetzte geistige Reinigung kann der Kreislauf der Wiedergeburten durchbrochen werden und der Mensch ins Nirvana eingehen.

Der diesen Auffassungen zugrundeliegende moralische Kampf um eine Positionierung des Menschen im Kontext von Welt und Mitmenschen sowie Raum / Gott wird heute allerdings vielfach realweltlich mit Gesetzen geführt, weniger mit dem Bezug zum Sündenfall und unter Einbeziehung individueller Verantwortlichkeit.

Gesetze und medieninduzierte Moralität zeigen, dass man ein guter Mensch auch ohne Religion sein kann, gleichwohl geht Moralität in vielen Fällen mit einer religiösen Einstellung im Sinne eines funktionalen Religionsbegriffs, und sei es nur einer zivilreligiösen Einstellung einher.[1581]

Die in Spielen gesuchte und angestrebte Erlösung ist eher eine Erleichterung, ein Glücksgefühl, dem Moment des Sieges geschuldet – der Sieg als Kontrapunkt eines gesellschaftlich-kämpfenden Lebens, in dem Siege von Eindeutigkeit und Dauer kaum errungen werden können. Das Spiel bietet die Simplifizierung realweltlicher Vorgänge.

Das entwertet Videospiele nicht als Träger religiöser Botschaften, macht aber die Notwendigkeit einer differenzierenden Betrachtung deutlich. Es gibt bei

1580 Meier, Erhard: Was ist Erlösung im Buddhismus?, in: Khoury, Adel Theodor / Hünermann, Peter (Hrsg.): Was ist Erlösung? Die Antwort der Weltreligionen, Freiburg 1985, S. 53 ff.

1581 Vgl. hierzu instruktiv Martini, Carlo Maria und Eco, Umberto: Woran glaubt, wer nicht glaubt, Wien 1998. Im Dialog kommen der Kardinal und der Philosoph zu dem Schluss, dass man durchaus ohne die Kirche bzw. die biblischen Gebote ein guter Mensch sein könne, nicht aber ohne subjektive Religiosität.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Spielen kein dem Autorenfilm entsprechendes Marktsegment, das mit Bedacht Themen und Erzählformen wählt und den kommerziellen Erfolg diesem unterordnet.[1582]

Religiöse Parabeln in Spielen sind selbstverständlich, weil diese Parabeln dem menschlichen Leben und Wirken so nahe sind, dass sie sich als Zugänge in den Bereich menschlichen Verstehens anbieten. Die Bedingung der christlichen Erlösung ist der Kreuzestod Jesu, der in seiner vermeintlichen Vernichtung und totalen Erniedrigung den Keim des Heils und der Erlösung mit sich führt. Das Bild lässt sich in Fiktionen immer wieder finden („Die unendliche Geschichte", Welt als Sand- / Saatkorn). In einem Videospiel ist jedoch die bewusste (Selbst-) Erniedrigung des Spielers, der Gedanke des Aufgebens von Ressourcen zur Erlangung eines metaphysischen Heilszustandes undenkbar und unsinnig. Das Signal, das dieses Verhalten aussenden könnte, wäre von der technischen Umgebung nicht verstehbar – die Spielmechanik würde ungerührt darüber hinweg gehen. In einem Einzelspieler Ego-Shooter wird der Spieler, der alle Waffen von sich wirft, schlichtweg nichts erreichen. In einem Multispieler-Spiel indes sind Reaktionen vorstellbar – wenn eine den Mitspielern bekannte Person mit dem Status einer Spielerlegende nun plötzlich religiös begründet anders handelte als allgemein erwartet. Langfristige Reaktionen sind aber nur erwartbar, wenn die Spielmechanik ein weites Spektrum von Reaktionsmöglichkeiten zulässt und Mitspielenden Reflexions- und Partizipationsmöglichkeit darüber einräumt. *Leiden* (oder „Aushalten") ist immer auch ein wichtiger Bestandteil eines religiösen Prozesses. Dieses Leiden kann im Erdulden von Situationen, dem Aushalten von Prüfungen begründet sein – oder im *Mitleiden*, in der Anteilnahme am Schicksal anderer und auch an ihrer Unterstützung. Kann man als Reaktion auf die Handlung eines anderen plötzlich bewusst nur Gutes tun (oder jeweils das Gegenteil), kann man als Eremit leben? Rituale durchführen oder Umweltschützer werden? Würde man das tun? Kann man selbstlos anderen helfen in einem Spiel?[1583] Je entschränkter ein Spielerleben ist, umso breiter die Verwirklichungsmöglichkeiten einer Ideologie. Im Spiel muss jedoch jedes Spielelement dazu beitragen,

1582 Als Ausnahme kann das Spiel „Das Jesus-Pergament" des Bibellesebundes gelten, das vornehmlich auf Inhalte statt auf markante Präsentationen setzt: http://shop.bibellesebund.de/produktgruppen/spiele/das-jesus-pergament.html, 5.6.2013

1583 An das Beispiel der Shitstorms sei der Gedanke geknüpft: Würde jemand seiner Beteiligung an einem Facebook-Shitstorm gegen Massentierhalten – die zunächst nur eines Klicks bedarf – tatsächlich auch nur eine einwöchige Fleischenthaltsamkeit folgen lassen und den zustimmenden Gedankenimpuls in reale Handlungen umsetzen?

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

den Fortgang des Spieles zu sichern und zu verbessern oder zumindest das gegenwärtige Spielgefühl zu unterstützen.

Diese Einsicht wirft hingegen auch ein interessantes Licht auf die realweltliche Bedeutung oder das Verständnis von Religion und von *Religiösem*: Findet religiöses Handeln wirklich immer selbstlos statt, aus humanistischen Motiven, alleine aufgrund eines bewussten oder unterbewussten Strebens und einer Suche nach Wahrheit und Heil? Oder bietet das fremdartige Spiel einen interessanten neuen Blickwinkel – und wird, wenn Religion im Spiel als technisiertes Konzept von Aushandlungsprozessen vorstellbar ist, es also nicht *„um die einfache technische Anwendung, sondern um die in der Relation von Subjekt und Medium stattfindenden Selbstbildungs- bzw. Sinnfindungsprozesse"*[1584] geht, diese Grundannahme nicht auch im realen Leben verfolgt? Religiosität als Letztversicherung, als Statusfixierung, als Standortbestimmung – von hier aus lassen sich das Selbst und die Umwelt, das Nicht-Selbst, beobachten, einteilen, bewerten und abschätzen – positiv wie negativ. Erlöst ist, wer die Nähe von Gott gefunden hat? Oder wer *nicht so ist wie die anderen*? Oder wer *gegen alle Gegner den Level geschafft hat*?

Die Versuchung ist groß, neue Medien und ihre Themenfelder vor dem Hintergrund wissenschaftlicher Auslegungen zu betrachten. Dies ist möglich, übersieht aber, dass auch die klassische Religion niemals nur Argumentations- und Handlungsgegenstand von Propheten, Theologen und Wissenschaftlern war, sondern Orientierungsfeld und Spielplatz für Gläubige, Suchende, Häretiker, Heuchler, Spieler, Müßiggänger u.s.w. die aus je unterschiedlichen Gründen Weltdeutungen suchten, fanden und vornahmen.

Ähnlich verhält es sich mit Videospielen, die natürlich als Firnis für religiöses Handeln verstanden werden können wie auch als missionarisches Werkzeug. Spieleentwickler selbst setzen religiöse Bezüge ein, um ihre Geschichten zu erzählen: Ihre Symbole, Erzählungen, Riten und Gesten entsprechen Sehnsüchten und Hoffnungen der Menschen und sind denen religiöser Erzählungen sehr ähnlich, die dadurch wirkmächtig bleiben und sich, wenn auch unerkannt bleibend, auf die Psyche des Menschen auswirken und sein

1584 Dinter, Astrid: Jugendliche am Computer. Eine qualitative Feldstudie, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 135 (hier Fußnote 2)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Handeln prägen.[1585] Nutzer mögen *auch* vor dem Hintergrund ihrer persönlichen religiösen Weltanschauung (ob diese dann jeweils bewusst ist oder unterbewusst wirkt sei dahingestellt) Spiele auswählen (oder ablehnen) und spielen. Wie wirken sie in Spiele hinein? Was wirkt aus diesen hinaus auf sie? Suchen sie Erlösung? Was verstehen sie darunter, wenn sie „Erlösung" finden und empfinden? Welche Art von Erlösung wird angestrebt?

Erlösung in der Religion ist das Endziel, der Lohn für ein gottgefälliges Leben und Wirken. Im Spiel stellen sich erlösende Erlebnisse als temporäre Höhepunkte und Erfolgssituationen ein, die das Spiel vorantreiben und Lust auf andere Spiele machen. Das Ende des Spiels mag eine ertragreich komponierte Maximalerlösung beinhalten – nach dessen Ausklingen aber der Spieler unweigerlich wieder Teil seiner Welt wird (die er nie wirklich verlassen hat) und die neue Prüfungen für ihn bereit hält. Die klar umrissenen Erfolgsmesspunkte in einem Spiel gibt es dort hingegen nicht.

Nun allein aufgrund der vermeintlich schwierigen Vereinbarkeit von Technik und künstlichen Welten oder einer propagierten Religionsferne von Menschen den religiösen Gehalt oder eine mögliche Relevanz von Videospielen zu unterschätzen scheint nicht sinnvoll und nicht einmal hilfreich.

> „Solange der Mensch sich selbst und seine Geschichte nicht auch von den in der Welt lebendigen oder lebendig gewesenen Religionen her zu verstehen sucht, wird vieles, vielleicht sogar das Wichtigste an seiner Existenz, im Dunkel bleiben. Jeder Mensch sucht Glück und Lebenserfüllung, und er ist in dem, was er darunter versteht, bewußt oder unbewußt von dem beeinflußt, was in den religiösen Traditionen der Menschheitsgeschichte, besonders seines Lebensraums, als erfülltes Leben gedacht ist. Wo, wie dies heute geschieht, diese religiösen Wurzeln eines jeden Menschseins ausgeklammert und tabuisiert werden, kann immer nur eine oberflächliche Gemeinschaft von Menschen entstehen, die kaum schwereren Belastungen standhält. Unverständlich bleiben bei einer Ausklammerung auch die Ausbrüche brutaler Gewalt, von denen wir fast täglich erfahren. Solange wir die religiösen Bezüge ausklammern, werden wir keine zureichende Antwort finden auf die Frag, was das ist, das im Menschen „sticht, schießt, prügelt und mordet"."[1586]

1585 Vgl.: Baudler, Georg: Die Befreiung von einem Gott der Gewalt, Düsseldorf 1999, S. 11

1586 A.a.O., S. 11 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Vernichtung

Der Mensch ist auf unterschiedliche Weise mit Fragen der Vernichtung befasst, indem er aus Angst vor dem eigenen biologischen Ende ein waches Augenmerk auf mögliche Gefahren wirft, die seine eigene Vernichtung oder die seiner Lebensumstände (Haus, Land, Volk, Nation) hervorrufen könnten. Andererseits ist der selbst vollzogene Tötungsakt auch Ausdruck entschiedenen Handelns und durchaus kulturbegründend[1587] (was wohl Gewalt als das „zentralste Thema des Alten Testaments" erklären mag[1588]) und nicht zuletzt das Kreuz als Symbol eines Opfer-Mythos. Baudler glaubt, der Mensch benötige Opfersymbole und -rituale, durch die er auf kultische Weise seine Angst- und Gewaltfaszinationen ausleben und dadurch aus dem wirklichen Leben bannend fernhalten könne.[1589]Aus dieser Sicht manifestiere das Opfer einen „Sündenbock-Mechanismus", der im christlichen Glauben durch die Aufopferung Jesu Christi repräsentiert werde, der als Sündenbock die Sünden der Welt auf sich geladen habe.[1590]

Im Mythos des „Weltuntergangs" werden das Maximum der Bedrohung und das Minimum der eigenen Einwirkungsmöglichkeiten besonders deutlich. Der frühgeschichtliche Mensch hatte letztlich keine andere Möglichkeit als auf das *Nichteintreten* dieser oral tradierten *Großängste* zu hoffen und abzuwarten. Die gesellschaftlich legitimierten (und auch sonst einzig sinnvoll erscheinenden) Abwehrmaßnahmen waren religiöser Natur.

> „Was konnte jener frühgeschichtliche Mensch tun, als auf baldige Beruhigung der Naturgewalten hoffen, auf die Gnade der zornigen Götter und Weltdämonen, auf Schonung durch die ihm überlegenen Mächte? Die Mythen des Weltuntergangs künden in vielen Sprachen, in fast allen Kulturen von derartigen Hoffnungen, von Versöhnungswünschen und Erlösungsträumen. Sie berichten von Zerstörungen, die überwiegen aus Naturereignissen bestehen, die indes die betroffenen Menschen mit extremen Leiden und mit dem Problem ihrer Hinnahmefähigkeit konfrontieren."[1591]

1587 Giegerich, Wolfgang: Tötungen. Gewalt aus der Seele. Versuch über Ursprung und Geschichte des Bewußtseins, Frankfurt 1994, S. 47, zitiert in: Baudler, Georg: Die Befreiung von einem Gott der Gewalt, Düsseldorf 1999, S. 29

1588 Schwager, Raymond: Brauchen wir einen Sündenbock? Gewalt und Erlösung in den biblischen Schriften, München 1978, S. 76

1589 Unter Bezug auf Hans-Martin Gutmann: a.a.O., S. 30

1590 Schwager, Raymond: Brauchen wir einen Sündenbock? Gewalt und Erlösung in den biblischen Schriften, München 1978, S. 189 ff.

1591 Thurn, Hans-Peter: Kulturbegründer und Weltzerstörer. Der Mensch im Zwiespalt seiner Möglichkeiten, Stuttgart 1990, S. 36

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Der Mensch sah sich seit seiner Bewusstseinswerdung einem ständigen Spannungsfeld von *Zerstörungshinnahme* (durch Naturkatastrophen) und *Zerstörungsabwehr* ausgesetzt, die sich sowohl gegen die Natur, wie auch Tiere und andere Menschen richteten:

> „Dementsprechend sind die Weltuntergangsvisionen symbolische Zeugnisse der Angst ebenso wie kompensatorische Entlastungsversuche gegenüber Destruktionsmächten, die der Mensch (noch) nicht „in den Griff" bekommen hatte. In ihren Vorstellungsbildern kontrastiert der Größe des Unheils die Kleinheit der Menschen, die hier ihre stoffliche Minderheit gegenüber Tieren, Pflanzen und Naturgewalten eher furchtsam als auftrumpfend abhandeln."[1592]

Heute ist der Mensch in der Lage, sich einerseits als Spezies selbst zu vernichten und andererseits *Neues* zu schaffen: Maschinen, Körperteile, Leben, Welten – weder muss er auf die Götter warten, noch glaubt er, sich vor ihnen sonderlich vorsehen zu müssen. Der Mensch ergibt sich dem Glauben, er habe göttliche Kräfte in ihrer Macht erreicht – Kritiker aller Zeitalter hatten diese absehbare Allmacht stets befürchtet und auf vielfache Weise verarbeitet (siehe etwa frühe phantastische / utopische Romane, deren bekanntestes Beispiel „Frankenstein" sein dürfte). Dennoch ist ein Ende der Entwicklung nicht abzusehen.

Um dieses Schicksal abzuwenden, ist ihm als *ultima ratio* klar, dass er gegen Gewalt selber Gewalt einsetzen muss – aus Angst vor der eigenen Vernichtung ist die Vernichtung anderer stets präsent. So ist der Plan und Wille zur Vernichtung immer auch Mittel der Politik und der gesellschaftlichen Kommunikation – Thurn sieht daher nicht umsonst die „Kulturgeschichte als Zerstörungsprozeß"[1593] an. Dies gilt auch dann, wenn Gewaltverzicht postuliert und ein Vernichtungsstreben abgelehnt wird. Auch das wirtschaftliche Leben als gesellschaftsverändernder Prozess ist, mit Marx gesprochen, Gewalt innerhalb einer von Klassengegensätzen bestimmten Gesellschaft und die Möglichkeit der Bekämpfung dieser Gewalt wiederum die Anwendung destruktiver Mittel zur Erfüllung und Beendigung des Klassenkampfes – hierin erkennt Thurn das „Leben als Wirtschaftskrieg".[1594]

1592 A.a.O., S. 37

1593 A.a.O., S. IX

1594 A.a.O., S. 74 ff. Ob man die Marxsche Teleologie teilt und die Heranziehung der Ökonomie als hermeneutischen Schlüssel für alle historischen Fragen oder auch nicht: In unserem Zusammenhang haben wir es mit einer Globalisierung ökonomi-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

So kann die Globalisierung durchaus als Erfolg einer wirtschaftspolitischen Denkschule verstanden werden – ebenso wie sie als kulturimperialistisch kritisiert werden kann, die die Eigenheiten, Bräuche, Traditionen und Sprachen ganzer Völker bestimmt, verformt, marginalisiert oder letztlich vernichtet, nachdem sie sich einzelnen Völkern und Kulturen zunächst neugierig und im Sinne einer aufrichtigen Kooperation genähert habe:

> „(...) es zielt eine derartige Hinwendung in der Regel auf kulturelle Inferiorisierung zum Zwecke politischer Bevormundung, ökonomischer Ausbeutung, sozialer Mißhandlung und dergleichen mehr. Anders ausgedrückt: Der graduell von der ideellen Leugnung bis zur materiellen Auslöschung reichende Kulturkampf dient zur Legitimation metakultureller Auseinandersetzungen, Konfliktanzettelungen, Rivalitätssteigerungen."[1595]

Hierzu gehören auch Agitation und üble Nachrede[1596], welche sich ebenfalls auch im politischen Bereich zu einem „Naturereignis" ausweiten könne – gegen welches auch in unseren Zeiten, dies legt die Begriffswahl nahe, kaum aktiv vorgehen lasse, sondern man im Gegenteil wie die Menschen der Urzeit vor einem Unwetter sich vor diesem nur durch Flucht, Abwarten oder Beten in Sicherheit bringen könne.[1597]

Auf die Gesellschaft einwirkende Einflüsse aus Wirtschaft und Politik sowie deren Reproduktion und Verstärkung in den Medien können als Begleiterscheinungen, „Naturereignisse" oder auch im militärischen Sprachgebrauch als „Collateral Damage" bezeichnet werden – dieser Begriff wurde im allgemeinen Sprachgebrauch bekannt, nachdem im Rahmen des westlichen Angriffskriegs der NATO-Staaten gegen Serbien zunehmend zivile Opfer zu beklagen waren.[1598]

Diese Nebeneffekte anzustreben, Menschen bewusst zu schaden, ist als Mittel der Politik nicht anerkannt, wird aber dennoch praktiziert. Die Auslöschung anderer verbleibt so immer im Hintergrund jeder gesellschaftlichen Ausei-

---

scher und kultureller Art zu tun, die die Anfragen Marx' zumindest als noch nicht erledigt erscheinen lassen.

1595 A.a.O., S. 140

1596 A.a.O., S. 145

1597 A.a.O., S. 147

1598 „Schaden in Gestalt von Todesopfern und Zerstörungen im zivilen Bereich, die als Begleiterscheinungen einer militärischen Aktion in Kauf genommen werden", hierzu: Herberg, Dieter: Neuer Wortschatz. Neologismen der 90er Jahre im Deutschen, Berlin 2004, S. 191

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nandersetzung – sichtbar und erkennbar. Mit der Vernichtung sind unterschiedliche Stufen der Handlungseinschränkung gemeint: abgesehen von der letztgültigen physischen Zerstörung hat die Zivilgesellschaft sich unterschiedliche Formen von Einschränkung bereitet: Inhaftierung, Berufsverbot, Hausarrest sind gesetzlich fundierte Mittel zur Handlungserschwerung. Im Graubereich existieren insbesondere gegenüber politisch missliebigen Personen soziale Verhinderungsstrategien, die eine Person aus ihrem Berufsalltag sowie nachfolgend möglichst aus dem sozialen und privaten Kreis herausdrängen und isolieren soll. Die Mittel hierzu sind Denunziationen der unterschiedlichen Art, die anonym oder auch offen durchgeführt werden, rechtlich angreifbar, aber letztlich doch häufig erfolgreich sind.

Auch die friedliche, demokratisch verfasste Zivilgesellschaft arbeitet und lebt mit unterschiedlichen Formen und Stufen von Vernichtung und der Auseinandersetzung damit – in Angst oder auch Hoffnung (bspw. selbst nicht betroffen zu sein oder sogar davon zu profitieren). Vor diesem Hintergrund sind wohl auch Hordenphänomene in sozialen Netzwerken zu verstehen – die Auseinandersetzung mit *Likes und Dislikes* stellt nicht zuletzt die Dokumentation von Folge- und Unterwerfungsbereitschaft unter die Ansicht eines anderen dar. „Likes" bei Facebook begründen und beenden mitunter Freundschaften, in Onlineforen (Focus Online, YouTube) lassen sich Zustimmungs- oder Ablehnungstendenzen bestimmter Inhalte durch deren Nutzer erkennen.

Man will als Nutzer Nähe oder Ferne den angebotenen und gerade rezipierten Inhalten oder Personen dokumentieren und zeigen – es reicht nicht, die Ablehnung einer Information für sich selbst zu beschließen. Man will sie offenkundig machen und durch die propagierte und für alle sichtbare Zustimmung oder Ablehnung letztlich auch auf die „gemeinte" Person positiv oder negativ zurückwirken, die man vielleicht gar nicht kennt. Massenhafte Ablehnung kann so auch zu durchaus kalkulierten und lustvoll befolgten neuen Formen des Cyber-Mobbings führen, den „Shitstorms"[1599].

1599 Bestimmte Themen oder Vorgänge werden online verbreitet und führen zu massenhaften Nutzerprotesten per Mail oder Facebook. Kritisierte Personen oder Unternehmen erhalten tausende von Mails oder Negativeinträgen auf Facebook innerhalb kürzester Zeit. Es ist davon auszugehen, dass die Mehrheit der Teilnehmer aus Lust am Mitwirken mitmacht und weniger, weil die Hintergründe des „Shitstorms" ihnen tatsächlich bekannt oder tatsächlich wichtig sind. „Netzwerkeffekte" könnten so durch die Aufforderung zur Partizipation in sozialen Netzwerken realkognitives Wissen überlagern und möglicherweise verdrängen (Thomas Zorbach): http://www.slideshare.net/vmpeople/shitstorms-die-dynamiken-von-emprungswellen-in-soci-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

So unterschiedlich wie die Formen von vernichtender Gewalt sind auch die Aufarbeitungs- und Auseinandersetzungsversuche von Individuen in ihrer künstlerischen oder auch medialen und spielerischen Realität.

So, wie im 21. Jahrhundert nahezu jeder Ort weltweit mit wirtschaftlich vertretbarem Aufwand schnell erreicht werden kann, wie beliebige Lebensentwürfe anzustreben und zu verwerfen sind und so gut wie nichts mehr unantastbar ist, so steht aber gleichzeitig auch all das, was der Menschheit in ihrer Geschichte Halt und Orientierung gegeben hat, zur Disposition. Probleme werden global erkannt und global bekämpft – aber ebenso global erzeugt von Handelnden und Akteuren unterschiedlicher Ausrichtung. So werden auch in Videospielen hauptsächlich globale Konflikte und Auswirkungen thematisiert und wenig lokale Besonderheiten. Je größer das Problem, desto größer die erhoffte Aufmerksamkeit. Je aktiver man „kaputt machen" betreiben kann und je spektakulärer die grafischen Effekte, umso ergiebiger für die Spieler.[1600]

Heilige Schriften als Begründer und Vermittler moralischer, rechtlicher und sozialer Traditionslinien künden davon, dass zentrale Fragen der Menschheit immer schon diskutiert und verarbeitet wurden – vor dem Lagerfeuer, auf Marktplätzen oder neuerdings in sozialen Netzwerken. Die Frage ist, wer warum Gewalt ausgeübt hat. Heldentum und Gewalt, Frieden und Vernichtung liegen eng beieinander.

In der Bibel, hier im AT, handelt oft Gott durch die Hand des Menschen, Gewalt wirkt sich auf Völker aus und wird durch Personen und Völker vermittelt, aber argumentativ häufig durch „die Schicksalsmacht"[1601] Gott initiiert oder auf diesen zurückgeführt. Die Überantwortung letztlicher Gewaltausübung durch den Menschen an Gott ist die Akzeptanz der Macht göttlicher Schicksalsgestaltung – und biblisch die Voraussetzung für den „Glauben" und damit zur Erlösung:

---

al-media-13094046, 13.8.2012. Focus-Interview mit Thomas Zorbach: http://www.focus.de/digital/internet/netzoekonomie-blog/shitstorm-forscher-netzwerkeffekte-ueberlagern-kognitive- effekte_aid_795252.html, 8.8.2012

1600 Zur Zerstörungssemantik und der Begriffsgeschichte des „capot machen" in Spiel und Krieg siehe mit Bezügen auch zu religiösen Schicksalsmetaphern: Thurn, Hans-Peter: Kulturbegründer und Weltzerstörer. Der Mensch im Zwiespalt seiner Möglichkeiten, Stuttgart 1990, S. 208 ff., hier S. 210

1601 Baudler, Georg: Die Befreiung von einem Gott der Gewalt, Düsseldorf 1999, S. 120 ff. / S. 123 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Indem der Mensch dieser Welt – und dies ist immer auch noch unsere Welt – dem über ihm waltenden Schicksal den Satz in den Mund legt: „Ich bewirke das Heil und erschaffe das Unheil" (Jes 45,7), ich kämpfe, ich töte oder lasse töten, ich siege und sorge für Rache, gibt er diese Gewalt von sich weg in die Hand des Schicksals, er gibt sich, sein Ansehen und seine Geltung in der Welt der Schicksalsmacht anheim: er glaubt. Dies ist biblisch der erste und grundlegende Schritt zur Erlösung."[1602]

Die zentrale Macht, die dem Menschen als Gottheit ihren Willen diktiert, ihn damit aber auch weitgehend der eigenen Verantwortung enthebt und ebenso seine eigene Machtlosigkeit verdeutlicht, findet sich als „Spieler" auch im Videospiel wieder. Alles Geschehen, alles soziale Leben dort geschieht auf Geheiß oder beeinflusst vom Spieler – wenn auch auf Basis einer Letztbegründung aus dem Spielsystem heraus.

Diese göttliche Allmacht findet sich in der Bibel – der Mensch überantwortet die Verantwortung für Gewalt Gott, unterwirft sich dessen Willen – stellt ihn gar nicht erst in Frage, und darf so Wutausbrüche Gottes argumentativ zur Untermauerung eigener Auffassungen nutzen.[1603]

Im Versuch, die erlebte Gewalt in seinem Umfeld zu verstehen, wie sie sich in Katastrophen, Naturereignissen und auch als ungerecht empfundenen Schicksalsschlägen manifestiert, gibt der Mensch die Gewalthoheit angesichts des durch ihn auch nicht zu erreichenden Gewaltgrades an Gott ab[1604], sieht sich selbst jedoch weiter Gewalt als Schicksalsschlag und Gewalt als Versuchung ausgesetzt und empfindet sich im Moment der eigenen Gewaltausübung möglicherweise als göttliches Werkzeug, das lediglich an der Erfüllung eines längst gefassten Planes mitwirkt – der Mensch enthebt sich so ein Stückweit der eigenen Verantwortung und ist damit aber auch erst in der Lage, die selbst erlebte und ausgeübte Gewalt zu verstehen und zu verarbeiten.

Zu verarbeiten auch in dem Sinne, dass Fakten, die aus Beobachtung gewonnen wurden in kommunizierte Tradition überführt werden und damit auch in ihrem Wahrheitsgehalt an den kulturellen *Common Sense* angepasst werden. Korte et al. haben in ihren Untersuchungen zu Erinnerungsdiskursen zum Ersten Weltkrieg in Großbritannien auf die Wirkmächtigkeit der Prozesse hingewiesen und sprechen mit Assmann von einem durch direkte An-

1602 A.a.O., S. 130
1603 Prägnante Beispiele bei Baudler: a.a.O., S. 132 ff.
1604 A.a.O., S. 134

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

schauung geprägtem *Kommunikativen Gedächtnis und dem der Erinnerung unterworfenen* kulturellen Gedächtnis, die aber beide Komponenten einer *Erinnerungskultur* sind.[1605]

Gewalt, wie sie in Naturphänomenen wie Vulkanausbrüchen ausgeübt wird, vereint Schrecken und Faszination – tötet alles im weiten Umkreis und bietet doch auch faszinierende und bildgewaltige Schauspiele und bietet in Videospielen einen großen Anreiz sie selbst auszulösen und durch die Beschäftigung mit ihr auch das eigene Erschrecken gegenüber kosmischer, natürlicher oder menschlicher Gewalt und die eigene Machtlosigkeit ihr gegenüber zu verarbeiten. Darauf, dass in dieser Kombination von Schrecken und Faszination eine Brücke zwischen dem Menschen und dem „Heiligen" besteht, hier also ein Ansatzpunkt für Religion ist, hat Rudolf Otto in Folge ethnologischer Forschungen hingewiesen.[1606]

Ähnlich verhält es sich mit als modern verstandener Gewalt. Angesichts von Atompilzen und Weltuntergangsfilmen oder auch Schlachtengemälden erstarrt der Mensch vor der Wucht der Eindrücke, der von der eigenen Gattung ausgeübten Brutalität, vielleicht der Angst um die eigene Betroffenheit oder auch dem Eros der eigenen Allmacht und fühlt sich dazu aufgerufen, die Geschehnisse in vielfältiger Form durch Rekonstruktionen wie Abbildungen, Verfilmungen etc. zu fassen, sich dem Erleben auszusetzen und sie damit zu bannen. Hierzu werden alle Medien genutzt, die sich anbieten. Zu Mythen geronnene Einzelschicksale und Ereignisse wie der „Richthofen-Mythos"[1607] sind beliebter Stoff nicht nur für die Kunst, Dichtung und literarische Erzählung, sondern ebenso für Comics, Popmusik und auch Videospiele. Mit „Red Baron" (Atari, 1980) bediente sich einer der allerersten Flugsimulatoren in den Spielhallen genau dieses Mythos.

Einen Feind zu vernichten und sein Land zu verwüsten kann als Teil religiöser Überlieferung, als politische Notwendigkeit oder auch als menschlicher Lust-

1605 Korte, Barbara / Schneider, Ralf / Sternberg, Claudia: Der Erste Weltkrieg und die Mediendiskurse der Erinnerung in Großbritannien. Autobiographie – Roman – Film (1919-1999), Würzburg 2005, S. 12 – hierzu ebenfalls mit Bezug auf Assmann auch Jochum: Jochum, Uwe: Kritik der Neuen Medien, München 2003, S. 34 ff.

1606 Vgl. Otto, Rudolf: Das Heilige. Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen, München 1979, S. 13 und S. 42.

1607 Grote, Hans: Rhythmen des Luftkampfs. Zur Darstellung des Richthofen-Mythos in historischen Comics, in: Korte, Barbara / Paletschek, Sylvia / Hochbruck, Wolfgang (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur, Essen 2008, S. 99 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

akt verstanden werden, der den Menschen für einen Moment des totalen Sieges auf eine Stufe mit der Natur oder Gott stellt, verbunden mit der Erleichterung, dass das verübte Schicksal ihm selbst erspart blieb und aufgrund der momentanen Stärke hoffentlich auch in Zukunft erspart bleibt.

Der Umgang des Menschen mit dem Unfassbaren und das von Eros und Abscheu geprägte Spiel mit Erlösung und Vernichtung folgt kulturellen und historischen Spuren und wird in jeder Epoche angesichts der dann vorhandenen gesellschaftlichen und technologischen Realitäten neu gedeutet. Opfer und Kriegsverluste erweitern sich in dem Maße technologischer Möglichkeiten, die intellektuellen Hintergründe dürften sich heute nicht sehr von denen vor 3000 Jahren unterscheiden: Angst, Hoffnung, Missgunst, Neid, Hass.

Opfer und Erlösung durch Vernichtung im Spiel

Opfer, die im Rahmen eines Rituals dargebracht werden, spenden erlösende Kraft, so bei den Maya wie auch anderen frühen, antiken oder vorzivilisierten Gesellschaften. Man hofft, mit der Aufopferung von etwas Bedeutsamem das Schicksal und damit letztlich das eigene Wohlergehen oder dem, was man dem *eigenen* zurechnet (Volk, Nation) günstig zu beeinflussen. Ein Opfer bedeutet immer die Wandlung von Sinn durch Vernichtung. Ein Opfervorgang geschieht bewusst. Archaische Menschen- oder Tieropfer sollten Götter besänftigen und damit das Leben der Überlebenden (also nicht vom Opfer betroffenen) sichern oder erleichtern. Der Mensch suchte das Opfer als Mittler zu den schicksalshaften Kräften aufzurichten und ahmte im Opferungsvorgang die göttliche Entscheidungsposition über Ja oder Nein und die Durchführung des Opfers nach. In der materiellen Umwandlung (Verbrennen eines Gegenstandes) oder der bewussten Vernichtung von Leben suchte der Mensch eine temporäre Gottgleichheit, das Heil, die Verstärkung seiner Kraft, eine Ausweitung der eigenen Handlungsoptionen. Geopfert / vernichtet werden stets Objekte von Bedeutung – seien sie groß oder eher klein. Ein wertloses Opfer ist sinnlos.

Einen Stein zu opfern, der anderen Steinen in einer Steinwüste entspricht erhält erst dann einen Sinn, wenn er anders ist als andere Steine, wenn er sich in irgendeiner Form vom Umfeld abhebt – wenn sein *Fehlen* bemerkt würde. Durch eine Besonderheit wird jedoch auch ein Stein in einer Steinwüste (Größe, Farbe, Maserung) zu etwas besonderem, zu einem raren Gut, dessen Wert sich daran bemessen kann, wie groß nämlich das Gefühl des Verlustes nach

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

seiner Opferung bzw. der materiellen Verwandlung (bspw. Vernichtung) ist. Baudler schildert das Opfer (auch das Menschenopfer) als festen Bestandteil der Menschheitsgeschichte[1608], dem sich auch Abraham kritiklos unterworfen sieht und der weder kulturell noch in religiöser Hinsicht am göttlichen Befehl zur Opferung seines Sohnes zweifelt. Erst der Gott der Bibel entsteigt diesem Kreislauf, als er Abraham statt seines Sohnes Isaak einen Widder opfern lässt.

Gerade wenig- oder Nicht-Spieler sind oft überrascht angesichts der inhaltlichen und thematischen Bandbreite heutiger moderner Spielkonzepte, deren primäre Darstellungsform sie oft auf Ego-Shooter reduziert wähnen. Dass auch geisteswissenschaftliche Themen wie Politik, Religion oder soziale Fragen Spielelemente sind, ist für sie oft überraschend.

Auch im Spiel gibt es den Opfervorgang. Geopfert werden auch dort stets in endlicher Zahl vorhandene Elemente und immer steht ein beabsichtigter Nutzen im Vordergrund. Der Bauer in einem Schachspiel (der dem Spiel entnommen und also *vernichtet* wird) wird geopfert in der Hoffnung, den zukünftigen Verlauf (das Spielerschicksal) zu beeinflussen und es besteht immer eine Restunsicherheit, ob diese Entscheidung richtig war, denn die Zahl der Spielfiguren ist stets endlich.

Nämliches gilt für Videospiele. Wer in einem Ego-Shooter eine besondere Waffe (selten, durchschlagskräftig, tolle Effekte) gefunden hat, wird sie möglicherweise erst dann einsetzen (verwenden, aufbrauchen, *opfern*) wenn es nicht mehr anders geht oder wenn die Anwendung eines besonderen Lustgewinn verspricht (etwa dann, wenn der Level nahezu gewonnen ist und man sich das Ziel mangels anderer Gegner oder aufgrund der Dezimierung andere Gefährdungsherde aussuchen und geplant und lustvoll vernichten kann). Der Vernichtungsakt manifestiert sich dann nicht in erster Linie in der Vernichtung von etwas anderem, sondern in der Vernichtung des raren Gutes, dass dem Spieler wichtig ist und der Delektion an seiner Funktion – Opfer, Vernichtung und Erlösung in ihren verschiedenen Deutungsmöglichkeiten gehen so ineinander über.

1608 Baudler, Georg: Die Befreiung von einem Gott der Gewalt, Düsseldorf 1999, S. 138 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

5.2.2 Religion, Moral und Mythos in ausgewählten Videospielen

Nach den in **Kap. 3.1** erwähnten Beispielen sollen nachfolgend weitere Spiele aus verschiedenen Jahrzehnten Erwähnung finden, in denen Religion eine mal mehr oder weniger große Rolle spielt. Es handelt sich dabei notwendigerweise um eine subjektive Auswahl aus den vielen tausend Spielen, die in den letzten 30 Jahren erschienen sind[1609].

Was bedeutet aber Religion oder Destillate derselben in diesen Spielen? Wie wird sie eingesetzt und vorgefunden? Gräb fragte, wie christliche oder allgemein religiöse Inhalte von Filmen aufgenommen werden.[1610] Eine solche Frage wurde hinsichtlich von Videospielen bislang nur in Ansätzen beantwortet. Die nachfolgende Liste ist daher subjektiv und nicht gestützt auf eine zielgerichtete Evaluation. Sie möchte einen ersten Überblick geben und möglicherweise zu vertiefter Betrachtung anregen. Aus Kapazitätsgründen können nicht alle erwähnenswerte Spiele auch wirklich Berücksichtigung finden, wie das in religionspädagogischer Hinsicht durchaus interessante „DmC: Devil may Cry" (Capcom, 2013 – siehe jedoch Kap. **5.2.2**).

Das Auswahlkriterium für die hier vorliegende Liste war das Vorkommen religiöser oder *religoider* (Simmel)[1611] Elemente als wesentlicher Spielbestandteil oder als Merkmal auf der Verpackung. Mithin musste Religion so sichtbar sein, dass sie zumindest theoretisch als Verkaufsargument hätte gelten können. Ausgewählt wurden ebenfalls beispielhaft nur Produkte mit einem ge-

1609 Alternative Sammlungen finden sich im Internet. Der Nutzer Arthur D. Wolfe hat auf YouTube eine solche Sammlung der „Top 20 Religious Games" verfügbar gemacht, deren Spielverlauf jeweils in Videos beobachtet werden kann: http://www.youtube.com/results?search_query=Top+20+Religious+Games&oq=Top+20+Religious+Games&gs_l=youtube.3...254799.254799.0.255555.1.1.0.0.0.0.143.143.0j1.1.0...0.0...1ac.2.A7MClKQx4wo, 12.2.2013

1610 Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 18

1611 In der Hinsicht, wie Simmel auch sozialen Verhältnissen oder Relationen der Menschen untereinander die Form religiöser Halbprodukte zusprach und „überrationale Obertöne" beschrieb, die rein soziologische Ereignisse „eigentümlich erweitern" – also „religiöse Schwingung aufzunehmen und weiterzugeben" in der Lage sind. Für die hier beschriebenen Kontexte bedeutet dies auch solche Spielelemente, die möglicherweise nicht dezidiert religiös genannt werden, aber doch entsprechende Assoziationen aufkommen lassen. Helle, Horst-Jürgen (Hrsg.): Georg Simmel. Gesammelte Schriften zur Religionssoziologie, Berlin 1989, S. 126 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

wissen Erfolg. Kostenlos abgegebene Spiele (Public Domain) aus zweifelhafter Quelle und oft von minderer Qualität wurden nicht berücksichtigt. Gleichwohl kann auch diese Liste keine Bestandsaufnahme sein, sondern nur Impulse für die Betrachtung bieten!







Abb. 99-101: Age of Empires, Alter Ego, Assassin´s Creed (Sicht auf das mittelalterliche Jerusalem)

Afterlife (LucasArts, 1996)

Das Spiel Afterlife gehört der Kategorie der sogenannten „Wirtschaftssimulationen" an. Die Aufgabe der Spieler ist es hier, als „Demiurg" Himmel und Hölle eines fiktiven Planeten zu managen und dabei die Einwohner („Seelen") entsprechend zu betreuen, die aus unterschiedlichen Gründen in Himmel oder Hölle gekommen sind (also bestimmten „Sünden" oder „Tugenden" gefolgt sind und verschiedenen Religionen und Konfessionen entstammen; die Vorstellung des „Demiurg" als Weltenschöpfer stammt aus der antiken Gnosis, d.h. es wird auch begrifflich eine explizite Anleihe bei einem religiösen System genommen. Das Spiel ist sehr satirisch angelegt und verwendet sowohl alttestamentliche Charaktere, wie auch die vier apokalyptischen Reiter der Offenbarung[1612] sowie auch Sujets der Popkultur. Inhaltlich lehnt es sich an zu diesem Zeitpunkt bereits erfolgreich eingeführte Konzepte wie „Sim City" an.

1612 Offb 6.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Age of Empires (Microsoft, Serie, seit 1997)

Age of Empires ist ein sogenanntes Strategie- und Aufbauspiel. Spieler müssen hier nicht nur ein Wirtschaftssystem entwickeln und ihre Untertanen versorgen, sondern auch Krieg führen und sich gegen äußere Feinde verteidigen bzw. sogar fremdes Territorium erobern, um dem eigenen Volk neue Siedlungsgebiete und Ressourcen zuzuführen.

Ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind Priester. Zivilisationen, die Tempel bauen, verfügen über solche Priester. Diese führen wichtige spieltechnische Funktionen aus. Sie können eigene Truppen heilen und fremde Truppen „konvertieren", so dass sie nun dem Spieler unterstehen. Priester können nicht kämpfen, aber sind durch ihre Heilkräfte und insbesondere die Möglichkeit, fremde Truppen zum Überlaufen zu bewegen wichtige Hilfseinheiten für den Spieler.

Die grundlegende Funktion findet sich als „Mönch" auch in „Age of Empires 2", wo die spirituellen Kräfte auch auf Gebäude oder Schiffe angewendet werden können.

Alter Ego (Activision, 1985)

Alter Ego ist eine „Lebenssimulation"[1613], die Mitte der achtziger Jahre für die damals populären Computer entwickelt wurde. Hier geht es darum, ein zweites Leben nachzuspielen. Durch die Folgen einer Vielzahl von Entscheidungssituationen kommt ein Lebenslauf zustande, der in Reichtum oder Armut, Glück oder Unglück enden kann. Entscheidungen im Lebenslauf umfassen etwa die Heirat als religiöses Motiv (welche die Voraussetzung dafür ist, dass man im Spiel später Kinder bekommt) oder die Entscheidung Sport zu treiben (wobei man durchaus auch auf dem Sportplatz an einem Herzinfarkt sterben kann.

Eine der Besonderheiten des Spiels, das nur rudimentäre Grafik bietet, ist die Existenz einer auch physikalisch getrennten „männlichen" und „weiblichen" Version, deren Spielfassungen auch inhaltlich unterschiedlich sind. Auf dem Titelbild finden sich Personen in unterschiedlichen Lebensentwürfen. Neben einem Mann als Punk und als Manager auch eine Frau mit gefärbten Haaren und als Nonne.

1613 Online verfügbar: http://www.playalterego.com/, 13.4.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Assassin's Creed (Ubi-Soft, Serie, seit 2007)

Die Kreuzzüge stehen im Mittelpunkt des ersten Teils der 3D-Actionabenteuer, das eine Reihe von religiösen Bezügen sowohl historischer wie auch inhaltlicher Natur aufweist, indem in Dialogsequenzen sich immer wieder auf die heiligen Schriften oder göttliche Botschaften berufen wird. Während religiös-inhaltliche Bezüge im ersten Teil am spürbarsten sind, werden sie später (bspw. in der Fortsetzung Assassin's Creed: Brotherhood) auf die Ebene von Charakteren gehoben und manifestieren sich in korrupten oder kriminellen Priestern etc.[1614]







Abb. 102-104: Black & White, Civilization, Civilization VI

Black & White (Lionhead, Serie, seit 2001)

Black & White (Nachfolger der wesensähnlichen Spiele Populous und Powermonger) stellt den Spieler in die Rolle einer Gottheit, die die Geschicke einer Spielwelt überwacht und beeinflusst.

Der Spieler steht als Gott in Bezug zu seinen Untertanen / Gläubigen und kann durch seine Aktionen sowohl von ihnen geliebt und verehrt wie auch

1614 Die negative Darstellung von Religion in diesem Spiel wurde auch behandelt in: Perreault, Gregory: Rpg Religion – Depictions of Religion in Contemporary Console Games, in: International Conference on Digital Religion at the University of Colorado-Boulder Center for Media, Religion and Culture, Boulder / CO, 2012, S. 18

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gefürchtet werden. In diesem Spiel wird ein eher einfach gehaltenes Ursache-Wirkungs-Prinzip propagiert.[1615]

Civilization-Serie (versch. Publisher, seit 1991)

Civilization ermöglicht dem Spieler den Aufbau einer komplexen Zivilisation. Hierbei müssen technische Innovationen gefördert und strategisch so eingesetzt werden, dass letztlich die gesamte Spielwelt erobert bzw. beherrscht werden kann. Die seit über 25 Jahren bestehende Marke umfasst heute mehrere Hauptspiele und eine größere Anzahl von Spin Offs, die teilweise im Weltraum angelegt sind, oder Erweiterungen, die zusätzliche Aufgaben und Möglichkeiten bieten. Wichtig war den Entwicklern, non-lineares Spielen zu ermöglichen, die Spielenden demnach nicht einen vorgefertigten Pfad finden und diesem folgen zu lassen, sondern ihnen eine weitgehende Autonomie zu ermöglichen. So können technische oder kulturelle Entdeckungen von den Spielern gemäß ihrer Interessen genutzt werden. Seit Civilization V erhielten Kultur und Religion einen größeren Stellenwert, insbesondere der „Brave New World"-Erweiterung. Der kulturelle Einfluss einer Zivilisation stärkte die eigene und beeinflusste andere, so dass diese als Teil sozialer Prozesse betrachtet werden musste und nicht mehr stärker funktional dem „Abbarbeiten" von Spielzielen diente. In Civilization VI wurde die Bedeutung von Kultur für den Aufbau einer Zivilisation erneut erheblich erweitert. Kultureller Fortschritt erlaubt nun auch neue Regierungsformen, so dass der zivilisatorische Wettstreit innerhalb des Spiels deutlich vielfältiger wird. „Civilization" als Serie ermöglicht einen profunden Einblick auch in die intellektuelle Progression von Spieleentwicklung selbst. Die vor allem (kultur-) imperialistischen Siegesszenarien früherer Weltensimulationen wurden mittlerweile ersetzt durch viel größere inhaltliche und spielerische Vielfalt.

1615 Black & White war bereits Gegenstand entsprechender Untersuchungen und soll hier daher nicht weiter ausgeführt werden: Konz, Britta: Virtualisierung menschlicher Erfahrung – Menschenbild im Videospiel, in: Heumann, Jürgen (Hrsg.): Über Gott und die Welt – Religion, Sinn und Werte im Kinder- und Jugendbuch, Frankfurt 2005, S. 237 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.




Abb. 105-106: Dante´s Inferno, Deus Ex

Dante's Inferno (Electronic Arts, 2010)

Dantes Inferno lehnt sich inhaltlich ein Stück weit an die literarische Vorlage an, präsentiert sich spielerisch jedoch als Actionspiel, das den Helden in immer tiefere Bereiche der Hölle vordringen lässt um seine dorthin entführte Geliebte zu retten.

In religionspädagogischer Hinsicht bedeutend ist die Darstellung der Höllenwelten gemäß der traditionellen christlich-katholischen Vorstellungen des Mittelalters, mit denen der Spieler sich auseinandersetzen muss und die er jedoch auch besiegen kann.

Deus Ex (Eidos, Serie, seit 2000)

Die Besonderheit des Spiels, das die Nutzer in eine futuristische Welt versetzt, in der die Menschen selbst durch technische Eingriffe (Nanotechnologie) verbessert werden können, liegt in der reflektierten und philosophisch verankerten Hintergrundgeschichte, welche die Handlungsverantwortung des Spielers mit dem Wirken einer verschwörerischen Untergrundorganisation begründet. Der Spieler findet in dem Spiel schon aus Ego-Shootern bekannte Action-Elemente, kann jedoch wie auch in Rollenspielen bestimmte Fähigkeiten seines Spielcharakters entwickeln.

Ungewöhnlich für ein Videospiel ist das Ausklingen des Spiels in eine Situation, in der der Spieler sich schlussendlich für eines von drei Schlussszenarios entscheiden muss und er für die Entwicklung der Welt verantwortlich zeichnet, die sich entweder als rabiater Kapitalismus, regellose Anarchie oder technikzentrierte Diktatur entwickeln wird.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.




Abb. 107-108: Dragon Age (links), Mass Effect (rechts)

Dragon Age: Origins (Electronic Arts, Serie, seit 2009)

In diesem Rollenspiel (welches eine Serie mit bislang zwei Nachfolgern begründete) finden sich die aus anderen Spielen dieser Art bekannten Sujets, Rassen (z.B. Zwerge) und Missionen sowie metaphysischen Angebote (Zaubersprüche etc.). Eine Besonderheit stellt hier nicht die Nutzung von Magie dar oder die Möglichkeit, von Priestern Segen zugesprochen zu bekommen, sondern die Auswirkungen von Spielerentscheidungen auf die soziale Umwelt innerhalb des Spiels. Abhängig von Handlungen des Spielers können Mitglieder der Gruppe des Spielers sich von diesem abwenden und ihren eigenen Weg gehen oder sich sogar aktiv gegen den Spieler stellen. Andere Handlungsoptionen beeinflussen Herrscher und zeitigen damit Auswirkungen auf deren Nationen.

Mass Effect (BioWare / Electronic Arts, Serie, seit 2007)

Auch die Spiele der Mass Effect-Reihe sind aktionsbetonte Rollenspiele, legen aber ein besonderes Augenmerk auf eine inhaltlich ausformulierte Handlung und begründetes Weltdesign.

Eine Reihe von Völkern werden in den Mass Effect-Spielen dargestellt: Volus bspw. werden als besonders wirtschaftlich befähigt angesehen, sie werden jedoch von anderen Rassen benachteiligt und so von Spielern in Nutzerforen mit dem Schicksal von Juden verglichen[1616]. Batarianer vollziehen Piraterie und Menschen- und Drogenhandel. Sie glauben an das Leben nach dem Tod und gründen ihren Glauben auf heilige Schriften. Forennutzer vergleichen sie

1616 http://social.bioware.com/forum/1/topic/323/index/8719769/1, 17.5.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

mit dem Islam. Quarianer haben – ähnlich Japanern – den Glauben (Anbetung der Vorfahren) durch den Säkularismus ersetzt – allerdings nutzen sie Technik, um die Persönlichkeiten und Erinnerungen der Vorfahren zu speichern, sie haben ihren Glauben also auf Basis von Technologie transferiert.

Eine Reihe von religiösen Bezügen fallen bei einer näheren Beschäftigung mit den Spielen auf, so etwa die Feinde, die vom Himmel gefallen sind wie auch der Name des Retters der Menschheit, Shepard, der nicht nur entfernt an Jesus Christus, den Schäfer oder Hirten erinnert und der im zweiten Teil der Spiele stirbt und wieder zum Leben erweckt wird. Ein „Grime Reaper" sammelt die Seelen der Toten.[1617]

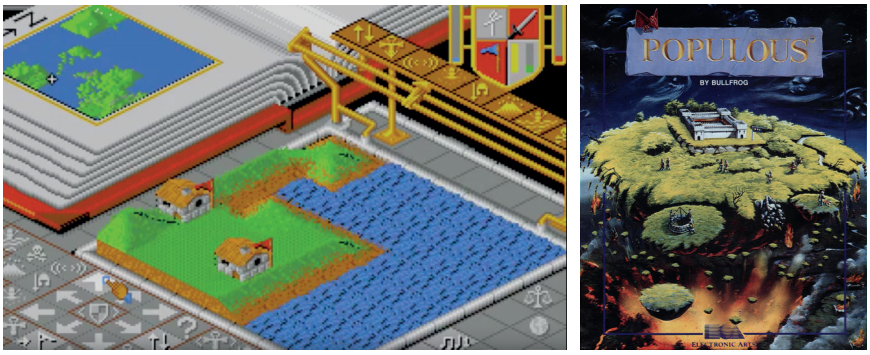


Abb. 109-110: Populous (links) und Verpackungsartwork (Atari ST)

Populous (Electronic Arts, Serie, 1989)

Populous ist ein inhaltlicher und technischer Vorgänger von Black & White. Der erste Teil erschien 1989, gut 10 Jahre vor dem inoffiziellen Nachfolger (der direkte Nachfolger Populous II – Two Tribes erschien 1991). Auch in Populous findet sich der Spieler in der Rolle einer Gottheit der griechischen Antike wieder. Diese wird allerdings wenig reflektiert dargestellt. Ihre Funktionalität bzw. der Spielumfang bestehen darin, die Landschaft zu verändern und bewohnbar zu machen, damit das eigene Volk sich besser entwickeln kann. Da der Spieler auch mit Naturkatastrophen konfrontiert wird bzw. selbst wel-

1617 Auch behandelt in: Perreault, Gregory: Rpg Religion – Depictions of Religion in Contemporary Console Games, in: International Conference on Digital Religion at the University of Colorado-Boulder Center for Media, Religion and Culture, Boulder / CO, 2012, S. 13

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

che verursachen kann, wechseln sich Allmachtsgefühl mit Spielherausforderungen ab, wie sie auch aus anderen Weltensimualtionen und Aufbauspielen bekannt sind.

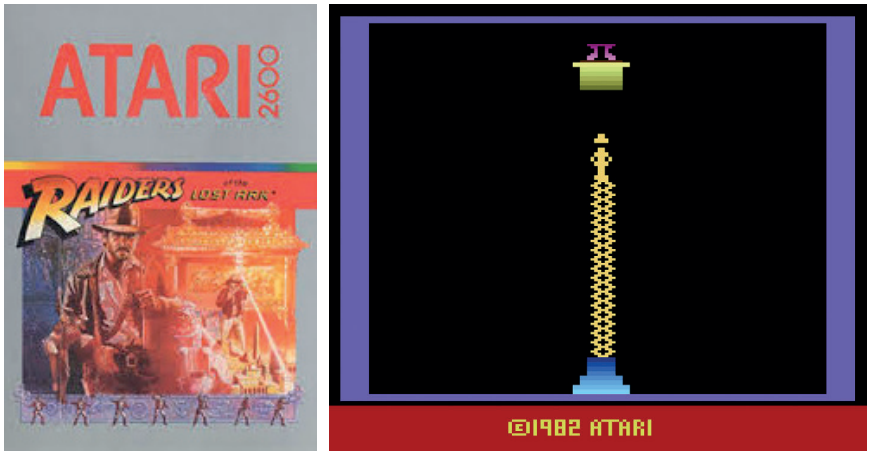


Abb. 111-112: Die Bundeslade der Juden in einem frühen Videospiel: Raiders of the Lost Ark von 1982

Raiders of the Lost Ark (Atari, 1982)

Das Spiel für die klassische Atari VCS 2600-Konsole bedient sich der Lizenz und damit der Themen des gleichnamigen Abenteuerfilms, in welchem der Archäologe „Indiana" Jones die heilige Bundeslade der Israeliten in Ägypten sucht. Das Spiel handelt, ebenso wie der Film, vor dem Hintergrund der (fiktiven) außenpolitischen Situation der 30er Jahre: Gegner sind von Deutschland unterstützte und von Nationalsozialisten finanzierte Archäologen, die ihrerseits die Bundeslade nach Berlin bringen und ihre vermutete spirituelle Kraft den Machthabern zur Verfügung stellen wollen.

Auch wenn das Spiel grafisch weder mit dem Film noch mit heutigen Spielen verglichen werden kann, so stellt es dennoch eine der frühen Möglichkeiten dar, historische und religiös konnotierte Stoffe auf das Medium Videospiel zu transferieren und den Spieler durch die Beschäftigung mit dem Spiel zur Reflexion über die Inhalte anzuhalten.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.



Abb. 113-117: Red Sea Crossing (Anzeige links aus „Christianity Today", Ausgabe 7. Okt. 1983", Original-Spielmodul (C) 1983 oben Mitte, Reproduktion (ebenfalls (C) 1983 aber vermutlich jüngeren Datums) unten Mitte, Screenshots der Reproduktions-Version oben und unten rechts)

Red Sea Crossing (Steve Stack Inc., 1983)

Das Spiel stellt die Durchquerung des roten Meeres durch Moses dar. Moses wird hierbei von ägyptischen Speeren und Wurfgeschossen sowie von Tieren und Meeresungeheuern bedroht. Es handelt sich bei dem Spiel um keine offizielle Atari-Produktion, sondern um einsog. „Third-Party-Spiel", demnach eine Entwicklung für die Atari 2600-Konsole, jedoch möglicherweise ohne offizielle Lizenz. Es erschien in Kleinauflage jenseits der tradierten Vertriebswege und wurde im Kontext christlicher Gemeinden beworben[1618]. Da erst im Jahr 2007 eine einzelne Kopie wiedergefunden wurde, die bei einer anschließenden Auktion über US$ 10.000 erzielen konnte, gilt „Red Sea Crossing" als eines der seltensten und teuersten klassischen Spiele. Im Kontext dieses Buches ist anzumerken, dass die Spielentwicklung außerhalb der offiziell lizenzierten Entwicklungsumgebungen nebst Hardware, Software und Doumentation zur Zeit der Veröffentlichung eine große Herausforderung darstellte und auf die starke missionarische Intention des Autoren schließen lässt. Auch wenn das Spiel gleichzeitig als eines der schlechtesten Spiele für diese Konsole

1618 http://www.ign.com/articles/2012/09/10/holy-grail-of-atari-games-sells-for-10000, 8.1.2016

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gilt, so soll die Leistung eines Programmierers aus dem christlichen Kontext dennoch entsprechend anerkannt werden.



Abb. 118-119: Second Life (links) und Anmeldeseite online

Second Life (Linden Lab, Online-Spiel, seit 2003)

Mehr ein grafisches soziales Netzwerk denn ein reines Spiel ist Second Life, in dem tatsächlich alternative Lebensentwürfe gelebt werden können. Hierbei sind durchaus alltägliche Dinge möglich: man kann Freundschaften suchen und pflegen und auch Hochzeitszeremonien durchführen. Die Teilnahme an Bildungsangeboten ist möglich und mit einigen Funktionen bzw. Angeboten lässt sich Geld verdienen. Second Life ist eines der auch öffentlich häufig diskutierten Spiele, das nach seiner Einführung 1999 bis heute besteht und früh die technischen Möglichkeiten der digitalen Vernetzung mit den Bedingungen der globalisierten sozialen Realitäten verband. Bis heute sieht es sich Vorwürfen ausgesetzt, auch kriminellen Absichten eine Plattform zu bieten bzw. gegen menschenverachtende Praktiken nicht entschieden genug einzuschreiten. Auch die Sorge um eine aktive Realitätsflucht der Nutzer wird immer wieder laut.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.







Abb. 120-122: Alles töten was lebt, alles ansprechen was sich bewegt: Resident Evil (links), The Sims (rechts, Syndicate (unten)

Resident Evil (Capcom / Virgin Games, Serie, seit 1996)

In den Spielen dieser Reihe werden klassische Horroszenarien dargestellt, die Welt wird von Zombies bedroht und die Aufgabe des Spielers ist es, diese Bedrohung zurückzuschlagen und zu vernichten. Das Spiel „Resident Evil: The Darkside Chronicles" hat indes eine Debatte um die Tragfähigkeit religiöser Kritik entzündet[1619]. Englische Geistliche hatten Kritik formuliert und ihre Bedenken geäußert, dass diese Spiele eine jugendliche Zielgruppe überhaupt erst für das Okkulte interessieren würden. Andere Debatten entzündeten sich an einem angeblich auf dem Boden liegenden Koran in „Resident Evil 5"[1620] oder an dem Vorwurf des Rassismus, weil die meisten der Gegner dunkelhäutig sind.[1621]

1619 http://www.escapistmagazine.com/news/view/96380-Capcom-Responds-to-Resident-Evil-Religious-Criticism, 10.12.2012

1620 http://www.onlinewelten.com/games/resident-evil-5/news/empoerung-boden-liegenden-koran-114766/, 10.12.2012

1621 http://www.onlinewelten.com/games/resident-evil-5/news/capcom-rassismus-debatte-lehren-gezogen-88009/, 10.12.2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Syndicate (Electronic Arts, Serie, ab 1993)

Syndicate[1622] erzählt die Geschichte von um die Weltherrschaft ringenden Konzernen, die, ähnlich des Brettspiels „Risiko", die Welt in Territorien aufgeteilt haben. Diese Territorien sind im Auftrag des eigenen Konzerns nun zu erobern, indem Missionen gelöst werden, die jeweils für ein bestimmtes Territorium stehen. Die Missionen sind inhaltlich und vom Schwierigkeitsgrad her sehr vielfältig; es sind Personen auszuschalten oder zu entführen und anderes mehr. Der thematische Hintergrund hat eine ernste ethische Komponente: mittels eines implantierten Chips können die Emotionen von Menschen gesteuert und optimiert werden. Dadurch werden die Menschen zufriedener, aber auch manipulierbar. Sie empfinden Sinneseindrücke und Gefühle nicht mehr so, wie sie sind, sondern wie der implantierte Chip es in diesem Moment für richtig hält. Syndicate ist eines der frühen heute sog. „open-world-games", in welchem die Spieler unabhängig von ihrer Mission umherlaufen und bspw. Verkehrsmittel wie Straßenbahnen nutzen können. Auch können viele Gebäude betreten werden und die Spielwelt reagiert auf die Spieler, indem sich Tore öffnen etc. Neben verschiedenen Waffen bietet das Spiel auch eine Anzahl von weiteren nützlichen Ausrüstungselementen. Ein wichtiges Werkzeug in diesem Spiel ist das sog. „Persuadertron". Dieses programmiert das Bewusstsein von anderen Personen in der näheren Umgebung auf totale Folgschaft gegenüber dem Spieler – sie verlieren alle persönlichen und moralischen Willensbestände; an diesem Punkt setzt die gegen das Spiel vorgebrachte Kritik an, da ein Spieler so eine große Menge von willenlosen Menschen um sich versammeln und diese in einem Feuergefecht als menschliche Schutzschilde verwenden kann. Läuft ein Spieler mit seinem „Gefolge" durch die Stadt oder passiert er einen Bahnhof, werden unweigerlich einige oder viele der ihrem freien Willen beraubten Menschen von Autos oder auf Gleisen von Zügen überfahren. Ein Spieler kann demnach eine lange Zeit damit zubringen, die Spiellandschaft und ihre Bewohner zu manipulieren, ohne tatsächlich die Missionen zu lösen. Aus religionspädagogischer Sicht bieten die offensiv einsetzbare blinde Gefolgschaft und die Gefährdung willenloser Personen eine Reihe von diskursiven Ansatzpunkten.

1622 http://www.giantbomb.com/syndicate/3030-10865/, 16.10.2014

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

The Sims (Electronic Arts, Serie, seit 2000)

The Sims ist kein dezidiert religiöses Spiel, es erlaubt jedoch das Ausleben philosophischer Fragen indem es, wie Alter Ego (oder auch „Little Computer People") zuvor, dem Spieler die freie Wahl lässt, wie er die von ihm oder ihr erschaffenen Charaktere ausformulieren möchte. Hierzu nimmt der Spieler eine Übersichtsposition ein, die die Webseite christiananswers.net als *„taking the simple concept of playing dolls to the ultimate level"*[1623] bezeichnet. Der Spieler erscheint hier nicht als Figur im Spiel, sondern begleitet die Spielfiguren und organisiert ihr Leben – aus ihrer Sicht würden sie ihn wohl als göttliche Kraft bezeichnen. Spielfiguren können sich treffen, verlieben, heiraten und Kinder bekommen und sich auch wieder trennen. Das Spiel stellt somit eine Sozialsimulation aus der Vogelperspektive dar.



Abb. 123-125: Ultima und World of Warcraft: Magie und parasoziale Interaktion im Wandel von zwei Jahrzehnten

1623 http://www.christiananswers.net/spotlight/games/2000/thesims.html, 9.12.2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ultima (Origin / Electronic Arts, Serie, seit 1980)

Eine der am längsten am Markt befindlichen Videospielreihen ist die Ultima-Serie, die bereits Erwähnung fand. Hierbei handelt es sich grundsätzlich um ein Rollenspiel, das in einem fiktiven Land („Britannia") angesiedelt ist. Wie auch in anderen Rollenspielen finden sich bei Spielelementen mannigfaltige Anleihen von den großen Weltreligionen sowohl im Spiel selbst inhaltlich als Begründung für magische oder übersinnliche Vorgänge wie auch im Begleitmaterial (auf dem Titelbild von Ultima IV war bspw. prominent das ägyptische Lebenszeichen „Anch" abgebildet). Dieses lag als Metallobjekt auch der Packung bei. Ultima IV war auch das erste Spiel, das mittels eines eigenen Moralsystems die Spielerhandlungen bewertete.

Interessant ist noch ein weiterer Aspekt, der seltener diskutiert wird. Der ursprüngliche Erschaffer der Serie, Richard Garriot, ist bis heute einer der zentralen inhaltlichen Gestalter der Spielwelt. Garriot bezeichnet sich selbst als nicht-religiös, folgt aber einer persönlichen Philosophie, dem „Ethical Hedonism".[1624]

Ein Buch mit diesem Titel kann von Spielern in Garriots PC-Spiel „Ultima VII"[1625] und ebenso in der Online-Variante „Ultima Online" gefunden werden.

Garriotts ethischer Hedonismus findet sich im Spiel als Reflexion seiner persönlichen Überzeugung, dass jeder in seinem (kurzen verbleibenden) Leben tun können solle was ihm beliebte (Hedonismus), ohne jedoch anderen dabei zu nahe zu treten (ethischer Hedonismus). Ob Garriott sich der Hintergründe seiner Lebensphilosophie bewusst ist, ist nicht bekannt. Vielleicht ist es kein Zufall, dass, da seine Spielwelt „Britannia" heißt, sein „ethischer Hedonismus" auf die utilitaristischen Gesellschafts- und Markttheorien des frühen 19. Jh. von John Stuart Mill und Jeremy Bentham und marktliberale und wohlstandsphilosophische Ansätze des späten 18. Jh. wie jene von Adam Smith zurückzuführen sind[1626], nachdem eine Gesellschaft stets jene „des größten Glückes" sein solle. Müller-Schneider interpretiert dies als Anerkenntnis der menschlichen biologischen Veranlagung „positive Gefühle zu suchen und negative zu

1624 http://www.notableultima.com/personal/Ramble971110.html, 13.4.2013
1625 http://www.notableultima.com/personal/Ramble971110.html, 16.12.2012
1626 Bendixen, Peter: Zivilisationswende. Technischer Fortschritt und Wohlstand unter Stress, Wiesbaden 2012, S. 320 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

vermeiden".[1627] Hedonistisches Handeln sei daher zunächst selbstbezogen, wie auch gesellschaftliches Handeln die Stabilität der Mehrheit beabsichtige und damit Sicherheit für das Individuum verfolge – ist dies jedoch im religiösen Sinne gleich „mitmenschliches Handeln" und „ethischer Hedonismus" in einem Spiel demnach eine „Spielreligion"? Folgt man der Argumentation also weiter zurück zu Mill und Bentham wird deutlich, dass traditionelle „Religion" hier umgeformt werden soll in eine neue unreligiöse, zumindest jedoch para-christliche Zivilreligion, den Glauben an das größtmögliche Glück. Es sei an der Regierung, die Erziehung entsprechend zu gestalten und Gewalt durch das Unterdrücken öffentlich gezeigter Gewalt zu verhindern.[1628] Bentham, seinerseits „Religion" verantwortlich machend für einen großen Teil des menschlichen Unglücks[1629], argumentierte andererseits, dass das gesellschaftliche Glück auch durch niemanden gestört werden dürfe und so notfalls jenem zuwiderhandelnde oder nicht entsprechende Gesellschaftsmitglieder ausgegrenzt oder margnalisiert werden dürften[1630]. Dies lässt sich exemplarisch an der Einschränkung des Wahlrechts erkennen, das er nur bestimmten Gruppen zuerkennen wollte.[1631] Gleichzeitig seien besondere Persönlichkeiten, sei eine allgemeine „Elitenbildung" vor der Missbilligung durch und Gängelung eine „mittelmäßigen" Mehrheit zu schützen[1632] – Mill meint mit schützenswerten Minderheiten also nicht nur die Schwachen, sondern auch die Starken und Besitzenden.[1633] Während Bentham Jesus Christus von seiner Kritik noch ausnahm und vornehmlich Paulus für Missinterpretationen verantwortlich machte[1634], in Jesus Christus als „Autoren des Christentums"

1627 Müller-Schneider, Thomas: Moderne Liebe und menschliche Natur. Zur innenorientierten Entfaltung moderner Liebesbeziehungen, in: Hitzler, Ronald / Honer, Anne / Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen, Wiesbaden 2008, S. 338

1628 Parekh, Bhikhu: Jeremy Bentham. Ten critical Essays, New York 1974, S. XV

1629 Parekh, Bhikhu: Jeremy Bentham. Chritical Assessments – Band 1, New York 1993, S. 239

1630 Schmitz, Markus: Überlegungen zu einer Rehabilitierung der ökonomisch-praktischen Vernunft, in: Kern, Udo: Wirtschaft und Ethik in theologischer Perspektive, Münster 2002, S. 64 f.

1631 Beyme, Klaus von: Liberalismus. Theorien des Liberalismus und Radikalismus im Zeitalter der Ideologien 1789-1945, Wiesbaden 2013, S. 155 – auch John Stuart Mill hielt noch hieran fest: A.a.O., S. 161

1632 Pazos, Manuel, Garcia: Die Moralphilosophie John Stuart Mills, Marburg 2001, S. 171 ff.

1633 A.a.O., S. 207

1634 Parekh, Bhikhu: Jeremy Bentham. Chritical Assessments – Band 1, New York 1993, S. xxx

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sogar den „ersten Utilitaristen" überhaupt erkannte[1635], sahen Mill und zeitgenössische Gefolgsleute in seinem Konzept durchaus eine andere Form von Religion oder verglichen sie mit dem Christentum.[1636]

In einem Interview fand Garriot es „spaßig", seine eigene Philosophie in seine Spiele zu implementieren und er selbst sowie „a few friends" haben hierzu ein Symbol entworfen, das sich aus einer 1 (für das singuläre Selbst) sowie einer 8 (für die unendlichen Möglichkeiten in dieser Welt) zusammensetzt[1637]. Diese Prinzipien sollen laut der genannten Webseite auch im Spiel „Ultima VI" erkennbar sein dadurch, dass das zentrale Prinzip der Menschheit die *Vielfalt* sei, die der Gegenmacht, der Gargoyles, aber die *Einheit*.

Die zentralen Strukturen in der Aushandlung der Hintergrundgeschichte wurden in Ultima Online beibehalten. Hier findet sich eines der deutlichsten Beispiele dafür, dass Entwickler ihre persönlichen Ansichten in ein Spiel implementieren und sie damit anderen verfügbar machen – oder andere diesen *aussetzen*. Es bedürfte nun weiterer Forschung um zu erkennen, ob der „Spaß von ihm und einigen Freunden" mehr geworden ist oder werden kann.[1638]

World of Warcraft (Blizzard / Activision / Vivendi, Onlinespiel, seit 2004)

Dieses sog. Open-World-Rollenspiel bietet dem Spieler eine große Zahl von Spielmöglichkeiten. Neben Missionen lassen sich Teile der Spielwelt erkunden, Objekte suchen und vieles mehr. Die Spieler können religiöse Rituale wie Begräbnisse oder Hochzeiten praktizieren.. Völker in WoW haben ihren eigenen Glauben, Sekten – wie die Gläubigen des heiligen Lichts oder der Sonnenglaube der Tauren – praktizieren Rituale. Religiöse Überzeugungen oder Gegenstände sind Anlass und Ziel für Missionen.

1635 A.a.O., S. xxx
1636 A.a.O., S. xxxi
1637 Wohingegen das Kürzel „18" international jedoch auch eine alternative politische Bedeutung hat, da es von Neonazis synonym für die Initialen Adolf Hitlers verwendet wird, dessen Buchstaben die erste und die achte Stelle des Alphabets markieren
1638 Es sei an die Herkunft der Scientology-Kirche erinnert, deren zentrale Lehren vom ehemaligen Science-Fiction-Autoren L. Ron Hubbard ersonnen wurden

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

5.2.3 Zusammenfassung: Religion, Moral und Mythos im Videospiel

Videospiele vereint mit bekannten Actionfilmen der Umstand, dass häufig einer oder wenige Helden eine große Aufgabe vollbringen müssen, von deren Gelingen das Wohl vieler Menschen oder gleich der gesamten fiktiven Welt abhängt. Die dargestellte Handlung entspannt sich vor einem reinen und klaren Dualismus: Die Mühen, die einer oder wenige auf sich nehmen, die Schmerzen, den Schmutz, Gefahren, die Einsamkeit etc. sind notwendig, um den maximal angestrebten Zustand zu erreichen und gleichzeitig die Gemeinschaft (Gruppe, Volk, Nation) oder sogar die ganze Welt vor dem maximalen negativen Schicksal zu beschützen: Es geht häufig um *Erlösung* oder *Vernichtung* in Vollkommenheit.

Für die Medien Film und Videospiel hat diese Form der Erzählung den Vorzug, dass für den Zuschauer oder Spieler die Perspektiven deutlich sind, auch die Folgen der eigenen *Performanz*, des Bestehens oder Nicht-Bestehens sind klar: Zumindest im Spiel kennt der Spieler die Folgen seines Versagens. Hört er einfach auf oder verlässt ein Zuschauer das Kino, wird er nicht wissen, wie es ausgeht – angesichts der globalen Dimension des fiktiv dargestellten Problems erscheint diese Alternative aber moralisch wenig zu rechtfertigen.

Der Vorteil einer so dualistisch gewebten Hintergrundgeschichte ist offensichtlich. Einerseits sind globale Probleme und Gefahren kulturell anschlussfähig – jeder Mensch und mögliche Zuschauer oder Spieler ist davon betroffen (zumindest theoretisch). Gleichzeitig kennen alle Menschheitsmythen und heiligen Geschichten die Problematik des Untergangs der Welt, die von einem Heilsbringer *in personam* gerettet werden wird oder der doch zumindest die Richtung aufzeigt, wie man zu leben hätte um diesem Schicksal zu entgehen. Gleichzeitig bleibt eine Geschichte so überschaubar, keine Vielzahl von Charakteren kann oder muss die Zuschauer oder Spieler verwirren – letztlich drückt das auch die Herstellungskosten des Mediums.

Für das Medium Film erscheint das noch verständlich, da Handlung, Effekte und Charakterzüge mit der Anzahl der relevanten Protagonisten die Komplexität für den Zuschauer erhöhen.[1639] Ein Spiel hätte jedoch Zeit und Raum,

1639 Die kanadische Firma Immersion Studios hat in der Kombination von Computer- mit klassischer Kinotechnik versucht, beide Informationsvermittlungswelten zu verbinden und bspw. für Zoos oder Museen großformatige Angebote zu schaffen, die

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

um Personen einzuführen und Charaktere im Verlauf ab- und auszuwechseln. In vielen Spielen kann man Spielercharaktere aussuchen, die dann den Spieler im weiteren Verlauf begleiten – sie haben bestimmte Fähigkeiten oder bilden Charaktereigenschaften und geschlechtliche Spezifika ab, in denen die Spieler sich wiedererkennen können. Manche Spiele erlauben auch die Nutzung verschiedener Personen gleichzeitig, deren Eigenarten (Körpergröße, Stärke etc.) in bestimmten Situationen notwendig sind und genutzt werden können. Schon das Spiel „The Goonies" (Datasoft, 1985 – nach dem gleichnamigen Film) machte es notwendig, die Fähigkeiten einzelner der kindlichen Gruppenmitglieder für das Lösen bestimmter Rätsel zu verbinden. Hier werden aber die Figuren auf ihre Funktion als Werkzeug zur Behebung eines bestimmten Problems reduziert. Bis heute ist diese Aufgabenverteilung auf verschiedene Spielcharaktere im Wesentlichen vergleichbar geblieben. Eine inhaltliche Einbindung, die darüber hinausgeht und welche kulturelle oder ethische Einstellungen ebenfalls einfließen ließe geschieht nicht. Kampfspiele mit fernöstlichen Bezügen implementieren bisweilen magische oder spirituelle Elemente – auch hier dienen solche Sujets aber nur als Begründung für die Ausgestaltung einer bestimmten Fähigkeit als *Waffe*. Würden auch diese Eigenschaften in ein Spiel implementiert, gewänne es sicher an Spieltiefe, würde aber nicht nur für den Spieler, sondern vor allem auch für die Entwickler komplexer, die bereits jetzt angesichts der technischen Herausforderungen für ein Spiel und angesichts des großen Drucks von Seiten der Spielverlage, die die immer weiter steigenden Produktionskosten begrenzen möchten, häufig an der Grenze zur Überforderung operieren.

Die Mythosforschung, die sich auch auf Videospiele anwenden lässt[1640], hat freigelegt, dass bestimmte Erzählstrukturen und -motive die Menschen in ihren Rezeptionserwartungen bestätigen – sie entsprechen breiten und alten kulturellen Traditionen, sie treffen auf fruchtbares Verständnis und müssen nicht weiter erklärt werden.

O'Donnell verdeutlicht dies anhand des Spiels „DmC: Devil may Cry" (Capcom, 2013). Der Spieler verkörpert „Dante", eine hedonistische Kreatur, halb

alle Medienformen vereinen: Klimmt, Christoph: Interview mit Stacey Spiegel, Chief Executive Officer, Immersion Studios, Inc., Toronto, in: Zeitschrift für Medienpsychologie, April 2001, Vol. 13, No. 2, S. 103 ff.

1640 Pirner, Manfred L.: Erlösermythen im Computerspiel: Götter, Heroen, Kämpfer, in: Heumann, Jürgen (Hrsg.): Über Gott und die Welt – Religion, Sinn und Werte im Kinder- und Jugendbuch, Frankfurt 2005, S. 260 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Dämon und halb Engel, die in „Limbo City" lebt. Von hier aus übt das Böse mittels sozialer Netzwerke und Medien eine weltweite Kontrolle aus, zu dessen Imperium auch Fastfood-Ketten und sogar soziale Einrichtungen gehören[1641]. Die in diesem Spiel offenkundig werdenden Endzeitfantasien und apokalyptischen Visionen sind dem Autoren zufolge jene der evangelikalen amerikanischen Rechten, die bereits im Kalten Krieg die nukleare Apokalypse als Werk Gottes für politische Zwecke instrumentalisierten. Ihnen galt die gegnerische Sowjetunion als Hort des Bösen, deren Widerpart im ringenden Kampf die USA waren.

> „The Soviet Union was identified as fulfilling a religiously demonic role in history, and a paradigm emerged wherein a nationalism composed of equal-parts capitalism and religion (here coded primarily as Christianity) was counter and remedy to „godless" communism."[1642]

In der Narration von „DmC" verdichten sich nach Meinung von O'Donnell mit der US-evangelikal-konservativistischen Kritik an „Gleichheit", repräsentiert zunächst durch die Sowjetunion und später internationalisierende Formen globalisierter Zusammenarbeit[1643], demnach kulturelle, religiöse und politische Motive in einer Hintergrundgeschichte, die der Spieler als zwitternde Schimäre von Gut und Böse erfüllen muss.

Auch wenn das Spiel als Konsum- und Unterhaltungsprodukt sich daher eines technischen Mediums bedient, bleiben Sujets und Spielende Teil bekannter politischer und religiöser Mythenkosmen, erleben sie Versatzstücke, die an vertraute oder wenigstens bekannte Inhalte realer Ereignisse erinnern und anbinden.

Tradierte Geschichte, mündliche Überlieferung und mythische Feindbilder sind jedoch nicht nur in konservativen politischen (oder religiös extremen) Kreisen wichtige Impulsgeber, sondern waren immer auch Teil religiöser Praxis. Weltdeutung und die Erklärung von Unerklärlichem fand in allen Zeiten der Menschheitsgeschichte immer religiös konnotiert statt. Große Probleme, die einen ganzen Gesellschaftsverbund betreffen, tragen ihre religiöse Note durch die Formulierung gemeinsamer Bedrohung und den Appell an die geteilte Schicksalshaftigkeit in sich, sie rufen zu Solidarität auf, zur Gefolgschaft,

1641 O`Donnell, Jonathon: A Digital Devil's Saga. Representation(s) of the Demon in Recent Videogames, in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 07 (2015), Heidelberg 2015, S. 150

1642 A.a.O., S. 151

1643 A.a.O., S. 153

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

um das Problem gemeinsam zu bekämpfen und sie zwingen zur Hoffnung auf eine Besserung der Situation. Aus dieser Hoffnung wird Kraft zur Bewältigung der Aufgabe generiert, religiöse Rituale unterstützen die Zukunftsentwürfe.

Diese Grundstrukturen menschlichen Geschichtenverständnisses und die niemals beendete Suche des Individuums (und mit ihm seiner Bezugsgruppe) nach Orientierung, Hoffnung und auch *Erlösung* erlauben es jeder Geschichte, die sie nutzt, augenblicklich in tiefste Verstandesschichten einzudringen und sie als Trägermedium zu nutzen. Neben der Filmindustrie, die dies schon immer praktizierte (und vor ihr die populären Romanautoren der Vergangenheit bis zu den Dramatikern der Antike) griff auch die Spieleindustrie diese Erkenntnisse auf und machte sie sich zunutze.

In vielen Spielen finden sich vielfältige religiöse Bezüge und Begründungen für den Zustand der Hintergrundgeschichte wie der Spieler sie erlebt in dem Moment, wo er das Spiel betritt. Allerdings erscheint es fraglich, ob Religion, religiöse Bilder oder mythologische Elemente explizit dazu genutzt werden, um ganz bestimmte Inhalte zu vermitteln. O'Donnell erkennt in den Dämonen von „Devil may Cry" denn auch keine rein der christlichen (oder einer anderen) Mythologie entlehnte Figuren, sondern eher Konstruktionen, die reale und soziale (politische, mediale...) Situationen und Umstände sichtbar machen[1644] – ganz so wie auch Kollmann[1645] auf die sozialen Bedeutungshintergründe verweist, die sich in neutestamentlichen Motiven wie des von einem Dämonen besessenen Geraseners (Markus 5:1-20) zeigen. Der Glaube an Dämonen ist für ihn ein soziales Konstrukt, das gerade in Krisensituationen in unteren Gesellschaftsschichten überdurchschnittlich häufig auftritt. Menschen könnten so in gesellschaftlich akzeptierter Form auf ihre verzweifelte Lage aufmerksam machen. Zur Zeit Jesu herrschte großer sozialer, politischer und gesellschaftlicher Druck – unter einer römischen Besatzung – (auch Gerd Theißen verweist auf die bedrückende soziale Situation, die Jesu Wirken geformt hat[1646]). Jesus lässt den Dämonen ausfahren in eine Herde von 2000 unreinen Schweinen, die sich danach ins Meer stürzen. Der oder die Dämonen sind damit für immer gebannt. Dies sei eine „phantastische Symbolhandlung", denn der Besessene wird nicht nur geheilt, sondern er steht stellvertretend für

1644 A.a.O., S. 156

1645 Kollmann, Bernd: Neutestamentliche Wundergeschichten. Biblisch-theologische Zugänge und Impulse für die Praxis, Stuttgart 2007, S. 72 ff.

1646 Theißen, Gerd: Soziologie der Jesusbewegung. Ein Beitrag zur Entstehungsgeschichte des Urchristentums, München 1988

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

das zerrissene jüdische Volk. Eine revolutionäre Lösung / Erlösung / Heilung scheint durch; erst der Abzug der römischen Legionen würde dem besessenen Volk Israel wohl die Gesundung bringen.

In den von O'Donnell untersuchten Spielen gilt ebenfalls:

> „In these works, while demons retain a certain symbolic value as „evil", they are able to simultaneously encode a variety of sometimes conflicting ideological and psychological concepts: freedom and control, rebellion and oppression, the depths of human potential and desire and the horror that can result from it. This makes the demon a potent and enduring cultural symbol, one whose demise within mainstream Christianities may have given them more power and freedom than any war in Heaven ever could."[1647]

Für die bislang vorliegenden Spiele scheinen mythologische oder tatsächlich religiöse Handlungselemente hauptsächlich einen darstellenden Charakter zu besitzen (ausgenommen Spiele, denen dezidiert missionarischer Charakter zu eigen ist wie „Left Behind: Eternal Forces" (Left Behind Games, 2006 – siehe auch **Kap. 3.1**).

Wie auch im Film erlaubt die Verwendung bekannter Mythen oder die Nutzung bekannter religiöser Symbole und Inhalte die Erklärung von spielerischen Sachverhalten als Handlungsrahmen der Ich-Identität des Spielenden, ohne sie groß weiter ausführen zu müssen, jedenfalls solange es sich um signifikante Symbole eines realweltlich existierenden und stabilisierten Diskursuniversums handelt, aus deren „Weltwissen" sich Spieler im freien Rollenspiel oder auch im festen Regelspiel bedienen[1648]: reale Regeln und Symbole werden verwendet, um fiktive Handlungen zu rahmen und zu begründen. Beides findet sich ja in den modernen MMOs und MMORPGs. Auch Vorurteile können direkt und ohne Mühe adressiert werden, wenn bspw. der Spieler gegen „schwarze Sekten" oder verbrecherische Hohepriester kämpfen muss. Hier spielen immer auch Medienberichte über reale Sekten, Korruption und Missbrauch von Vertrauen in Religionsgemeinschaften eine Rolle, deren Kenntnis man beim Spieler auch deshalb voraussetzen kann, weil Nachrichtenmedien

1647 O`Donnell, Jonathon: A Digital Devil's Saga. Representation(s) of the Demon in Recent Videogames, in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 07 (2015), Heidelberg 2015, S. 156

1648 Vgl. Keller, Reiner: Das interpretative Paradigma, in: Brock, Dietmar / Junge, Matthias / Diefenbach, Heike / Keller, Reiner / Villányi, Dirk: Soziologische Paradigmen nach Talcott Parsons. Eine Einführung, Wiesbaden 2009, S. 57

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

bevorzugt über diese Phänomene berichten wie heutzutage auch die Bereitschaft von Menschen als geläufig gelten darf, im Namen ihrer Religion Anschläge und Massenmorde zu begehen.

Spieleentwickler müssen demnach weder religiös sein, noch sich in religiösen Kontexten überhaupt auskennen, um Religion als Thema in ihren Spielen zu artikulieren. Es reichen Verweise auf Sujets, die man als beim Spieler bekannt voraussetzt oder die mit wenigen Begriffen und Handlungselementen erklärt werden können.

Von Schriftstellern wie Clive Staples Lewis[1649] oder Filmproduzenten wie Mel Gibson[1650] ist bekannt, dass sie mit großem Bewusstsein für ihren Glauben ihre Geschichten in eindeutiger Absicht schrieben oder verfilmten. Während diese Produkte ihren religiösen Gehalt mitschwingen lassen und dem kundigen Leser oder Zuschauer ihr Geheimnis enthüllen[1651], andere aber weitgehend unberührt lassen und sich ihnen die Gesamtgeschichte dennoch erschließt, steht in anderen Produktionen[1652] der Glaube stärker im Vordergrund und dürfte Anders- oder Nichtgläubige weniger ansprechen bzw. sogar aus dem Rezeptionsvergnügen (bewusst oder unbewusst) ausschließen. Denn auch diese Möglichkeit ist zumindest zu bedenken – die Struktur eines Produktes kann auf Nutzer exkludierend wirken, wenn durch die Betonung bestimmter Attribute andere so betont *nicht* berücksichtigt werden, dass nur ganz bestimmte Zielgruppen angesprochen werden. Religion und religiöse Inhalte sind hier starke kulturell-soziologische Wege der direkten Ansprache bestimmter Zielgruppen unter gleichzeitigem Ausschluss anderer.

Historische Sagen und religiöse Mythen sind nicht nur interessante Bestandteile von Film- oder Videospielgeschichten. Auch in politischen Kontexten sind Mythen bis heute wirksam und entscheiden über Krieg und Frieden bzw. werden von Machthabern *oder* ihren Gegnern aus diesem Grunde eingesetzt, wie der Blick auf vergangene (Jugoslawien/Serbien – *Amselfeldmythos*) und auch aktuelle Konflikte z.B. in Nahost zeigt. Filme wie die Star-Wars-Produktionen haben bereits religiöse Kulte inspiriert.[1653] Die Filme und ihr Merchandising-Universum sind seit 1977 auf dem Markt und begleiten mittlerweile

1649 Bücher der Serie „Die Chroniken von Narnia", auch verfilmt
1650 „Die Passion Christi" (Highlight, 2004) – hierzu auch: http://treffpunkt-kritik.de/pages/film--tv-kritiken/uebersicht-d/die-passion-christi-2004.php, 8.6.2013
1651 http://www.zeit.de/2008/32/Narnia-Chroniken, 8.6.2013
1652 Siehe auch Kap. 6.1
1653 Siehe auch Kap. 1.1.1.1

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

mehrere Generationen von Nutzern. Ihre moralische und religiöse Grundkonnotation hat kunstgerecht christliche mit fernöstlichen spirituellen Elementen verbunden und wurde durch die weite Verbreitung und die Dauer ihrer Marktgängigkeit ihrerseits anschlussfähig für Menschen, die auf der Suche nach Sinn sind und diesen in den Motiven und Personen der Serie portraitiert sehen. George Lucas, der Erschaffer der Serie, hat sicher nicht die Absicht gehabt, eine Religion oder doch zumindest einen Kult zu initiieren. Trotzdem hat sich dies ergeben, hat sich ein religiöser Funke entzündet, der aus der Distanz vielleicht verstörend oder lächerlich wirkt – anderen Religionen wurde zu Beginn jedoch ebenso begegnet.

In Spielen können die Nutzer sich aktiv und kreativ mit bekannten Mythen auseinandersetzen. In Spielen finden sie eine weitgehend intakte Relation von Gut und Böse, die in der Realwelt kaum noch durchgehalten und eingefordert wird – auch von den Kirchen nicht. Die Eindeutigkeit von *richtig* und von *falsch*, die sich realweltlich aus guten Gründen differenziert hat, erscheint jedoch im Kontrast zu den simplifizierten Moralitätsuniversen in Videospielen verwirrend und unnötig komplex. Wenn jedoch auch die Kirchen als nach ihrem Verständnis legitime Vertreter (christlicher) Religionen sich der grundlegensten aller Fragen menschlicher Existenz nicht mehr annehmen und den Kampf Gut gegen Böse markieren, eingrenzen und führen, werden Menschen diese auf andere Anbieter übertragen. Die grundsätzliche Bereitschaft dazu lässt sich ansatzweise in den Beweggründen erkennen, sich einem medialen Phänomen wie Star Trek zu verschreiben, einem Fanclub beitzutreten und die humanistischen Botschaften der (fiktiven) Serie auch in das reale Leben zu übertragen, das nicht selten durch die Serie „buchstäblich geändert" wurde.[1654] Hinzu kommt, dass die Beschäftigung mit einem Spiel Spannung und Vergnügen verspricht – die Nachfolge etwa einem idealen Glaubensprinzip im Spiel geschieht demnach im emotional entspannten Umfeld.

Pirner, der als einer der wenigen sich immer wieder mit dem Zusammenhang von Religion und Videospielen befasst hat, spricht hier mit Turner von „liminoider Kulturalität"; kulturelle Versatzstücke gesellschaftlichen Lebens werden genutzt, dekonstruiert und neu arrangiert, um sie neu und anders zu

1654 Vgl.: Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 66

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

erleben und sich ihnen so individuell und bisweilen ritualhaft zu nähern.[1655] Selbsterfahrung und -erkenntnis unter Bezug zu realweltlich gültigen Fakten und und kulturellen Faktoren, Werten und Normen ist in gewissem Maße in Videospielen möglich und gefahrlos (wenn man vom Ansehen in der Netzgemeinde absieht, welches auch verspielt werden kann). Erlebnisse dort können zumindest teilweise zur Persönlichkeitsbildung beitragen; fraglich sind Grad der Vertiefung und der Tragweite, da ja *echte* und in Form von symbolischem oder kulturellem Sozialkapital nutzbare Achtung und Hochachtung letztlich ausbleibt. Ob Religion im Spiel sich letztlich selbst als menschengemachter „Unfug" dekonstruiert oder durch die Entwickler entsprechend dargestellt werden kann[1656], muss dahingestellt bleiben. Phänomene wie die Jedi-Religion und natürlich „Scientology" vor ihr zeigen die Kraft einer Bewegung, die von einer einmal stattgefundenen Initiation ausgehen kann.

Pirner wirft zu Recht die Frage auf, ob die Faszination des Bösen in einem Spiel, das man darstellen kann oder dessen sich zu bedienen ist (schwarze Magie, besonders starke Waffen, Vernichtung auch unbeteiligter Passanten in GTA – deren Leichen man sogar das Geld klauen kann) eine Rückwirkung hat auch auf weltanschauliche oder moralische Einstellungen (bspw. durch Gewöhnungseffekte gegenüber bestimmten Situationen, Verfahren und *Bildern*)[1657] oder ob sich hier lediglich die Lust an etwas manifestiert, was man sonst nicht tun kann und darf?! Das Entdecken von Dingen und unbekannten Zusammenhängen ist ein Kernbestandteil jedes Spiels – der mechanische Vorgang des Probierens und Untersuchens und des risikolosen Ansehens der Auswirkungen wirkt sich jedoch unbedingt auch emotional auf den Spieler aus (schon bei einfachen Brettspielen wie Mensch-ärgere-Dich-nicht zu beobachten) – diese Emotionalität wird von Entwicklern zielgerichtet eingesetzt, um Spieler überhaupt zum Weitermachen zu motivieren. Weitergehende Emotionen sind bereits im Fokus professioneller Spieleentwickler:

> „Wir sind jetzt dort, wo der Film in den zwanziger Jahren war. Filme gab es auch davor, aber sie waren nicht mehr als ein Jahrmarktspektakel. (...) Aber auf einmal sind neue Leute aufgetaucht, die das Medium genutzt haben, um mit Spielfilmen komplexe Geschichten zu erzählen und im Zuschauer Gefühle zu erzeugen. Genau das findet

1655 Pirner, Manfred L.: Erlösermythen im Computerspiel: Götter, Heroen, Kämpfer, in: Heumann, Jürgen (Hrsg.): Über Gott und die Welt – Religion, Sinn und Werte im Kinder- und Jugendbuch, Frankfurt 2005, S. 266 f.

1656 A.a.O., S. 272

1657 A.a.O., S. 273

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> jetzt langsam bei den Videospielen statt. So wie der Film im 20. Jahrhundert zur Kunstform gereift ist, so werden sich im 21. Jahrhundert die Videospiele entwickeln und neuartige emotionale und künstlerische Inhalte transportieren. (...) Im Augenblick kann die Spieleindustrie hervorragend das negative Gefühlsarsenal stimulieren: Aggression und Angst. (...) Was wir noch nicht hinkriegen, ist das „Casablanca"-Feeling: Die tiefen, warmen Gefühle sind noch nicht drin in den Spielen – und Liebe schon gar nicht. (...) Auch beim Humor sind wir leider noch sehr schlecht, anders als der frühe Film. Aber wir werden all dies einholen: Das Ziel der Spieleindustrie ist die komplette Virtualisierung der menschlichen Erfahrung."[1658]

Wie auch Politik vielen Zielgruppen nur noch schwer als relevant vermittelt werden kann[1659], ist auch Religion in einem ständigen Konkurrenzkampf gefangen zwischen Alltagsmoralität und politischer Korrektheit, der das Individuum und seine Freiheiten alles gilt, welcher Regeln und Gefolgschaft als Konstanten gesellschaftlichen Lebens aber zumindest suspekt erscheinen. Videospiele sind durch ihre große Verbreitung und ihre Vielfalt kein Randphänomen mehr, sondern sprechen in ihren unterschiedlichen Genres und Spieletypen Zielgruppen aller Altersstufen und jeder gesellschaftlichen Orientierung an. Videospielern gebührt auch deshalb besondere Aufmerksamkeit, weil sie sich fremde und eigene Mythen nicht etwa alleine als Leser aneignen, sondern weil sie sich als Partizipanten einer virtuellen Welt diese erschließen können. Sie werden also solche Teil der Handlung, Akteure virtuellen sozialen Handelns, welches eine Definition *interaktivistischer Handlungsverfahren* voraussetzt.

Sie werden gleichzeitig insbesondere durch die Gemeinsamkeit erlebter Abenteuer und gemeinsam bestandener Gefahren Teil neuer Mythen: Gigantische Höchstpunktzahlen in Spielen werden in Highscorelisten tradiert und bewahrt.[1660]

Realistische Open-World-Spiele erlauben durch grafische Plastizität und inhaltliche Variation den Vergleich der eigenen sozialen Situation mit der anderer Figuren, in deren Rolle man schlüpft und deren Lebensumstände man

1658 Interview mit dem in Spielerkreisen seit über 20 Jahren sehr bekannten Spieleentwickler Julian Eggebrecht: „Zur Kunstform gereift", Der Spiegel 10/2005, S. 122 f.

1659 Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik – Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin 2007, S. 7

1660 Teilweise mit Ort, Uhrzeit und „Zeugen": http://www.classicarcadegaming.com/wr/true/, 8.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

in Zwischensequenzen ansehen kann. Ein moderner Mythos mit Migrationskontext wird zu Beginn des Spiels GTA IV vermittelt: Der Held Niko Bellic kommt in die fiktive US-Stadt Liberty City als „osteuropäischer" Emigrant (wohl serbischer Herkunft), der bei seinem Cousin unterschlüpft, der seinerseits eine kleine Taxizentrale bestreibt. Schon in den ersten Spielmissionen wird deutlich, wie desolat die wirtschaftliche und soziale Situation des Cousins ist (chronisch pleite und verfolgt von Geldeintreibern, die letztlich seine Taxizentrale abbrennen). Der Spieler muss ihm helfen, lernt gleichzeitig, sich in der riesigen Stadt mit ihren Gesetzmäßigkeiten zurecht zu finden (tatsächlich traut man sich in den ersten Missionen nicht aus der unmittelbaren Nachbarschaft heraus aus Angst, nicht wieder zurückzufinden) und erfährt angesichts der wahren Lebensumstände, dass der Cousin gar nicht so reich und gesellschaftlich positioniert ist, wie er es in Briefen an die Familie in der alten Heimat immer dargestellt hat. Hier werden realweltliche Mythen beachtlicher Aktualität innerhalb eines Spiels, konform mit den Erwartungen und Bedürfnissen einer Zielgruppe und ihres Mediums, akzentuiert und in Sprache, Gesten und betont aggressivem Sozialverhalten nachgestellt. Dass es darüber hinaus rassistisch und antisemitisch ist[1661] passt jedoch zum präsentierten Inhalt.

Die klassischen Grenzen der Unterscheidung zwischen Freund und Feind sind in GTA IV übrigens fließend. Gerade die schillernde Figur des Cousins nimmt immer wieder Wendungen, negativ gezeichnete Gegner haben liebenswerte Familienangehörige oder werden durch nervige Ehefrauen oder aufsässige Töchter in ihrem Macho-Image geschwächt (wie der russische Gangster Mikhail Faustin durch das Verhalten von dessen Ehefrau Ilyena und seine Tochter Anna). Auch sind Frauen hier nicht nur bloßes Beiwerk (wenn der Spieler auch keine Frau als Spielfigur aussuchen kann), sondern zentrale und teils starke Personen innerhalb der Handlung.

Auffällig sind die starken sozialen und gesellschaftlichen Bezüge der Hintergrundgeschichte dieses eigentlich als Actionspiel inszenierten Dramas. Hier scheint als Motiv der soziale Aufstieg durch, die Loslösung aus der Verstrickung eines benachteiligten Lebenslaufs, der sich doch zwischenzeitlich noch tiefer in Gewalt und Kriminalität verstricken muss, bevor er letztlich freikommt. Ein Motiv, wie es der Popularfilm seit jeher präsentiert:

1661 Den Befunden von Regine Pfeiffer ist auch von Seiten des Autors eindeutig zuzustimmen: http://www.regine-pfeiffer.de/electronicarts/gewalt_antisemitismus.html, 8.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Erlösung findet daher im Popularfilm in der Regel statt, indem soziale Barrieren überwunden werden bzw. der Lebenshintergrund oder die Beziehung einer Figur zu (einem) anderen Menschen oder zur Natur sich nachhaltig positiv verändert. Zwar klingt auch im Film zuweilen an, daß bei Erlösungsszenarien eine „höhere Macht" mitbeteiligt ist, zumeist wird diese jedoch nicht näher spezifiziert und schwingt eher als Gefühl der Erhabenheit mit."[1662]

Wenn Bevc hier die Behauptung aufwirft, dass die bislang bekannten *„linearen Narrativen"* aktueller Kulturformen wie Buch und Fernsehen *„zunehmend ungeeignet erscheinen, das Leben im späten 20. und dem frühen 21. Jahrhundert zu beschreiben"*, ist ihm sicher zuzustimmen und seine Frage, *„ob das Online-Rollenspiel mit seinen vielen diskontinuierlichen und miteinander verflochtenen Narrativen besser dazu geeignet ist, die aktuellen Veränderungen gesellschaftlichen Lebens darzustellen als Literatur und Film"* vor diesem Hintergrund durchaus zu bejahen[1663]. Er vermutet, dass Online-Rollenspiele gesellschaftliche Entwicklungen nachzeichnen bzw. voraussehen.

Dies ist aus technischer Sicht allerdings derzeit noch nicht zu bestätigen. Online-Rollenspiele sind zu groß und erlauben zuviel „chaoselementare" Interaktion des Spielers, als dass ein Handlungsgebilde möglich wäre, das gesellschaftliche Entwicklungen nachvollziehbar zeigte bei vollkommener Freiheit der Spieler. Spiele wie das neue GTA V mit einem großen Freiheitsgrad einerseits und einem festen Handlungsrahmen als Gerüst andererseits können dies. Jedoch führt die Vermutung von Bevc zu einer vielleicht noch interessanteren Beobachtung: nicht die virtuellen Welten stellen Formen gesellschaftlicher Veränderung dar (wie die Missionen in GTA V), sondern diese sind nur der Humus der Handlung, die von den Spielern selbst in das Spiel eingebracht wird. Spieler bringen die Mythen ihrer Gesellschaften und Kulturen *in das Spiel hinein* – dort kann sich nun zumindest theoretisch und angesichts der gegenwärtigen Technologien rudimentär, aber bereits erspürbar, ein neues Besusstsein von Welt entfalten. Neue und alte Meta-Erzählungen finden dort genügend Raum zur Entwicklung oder können sogar Rückzugsbereiche markieren und verteidigen: denn selbstverständlich könnten im virtuellen Raum sich auch stalinistische, faschistische oder autokratische Kulturen mit ihren Symbolen, Mythen und Riten etablieren. Sie hätten es jedoch deut-

1662 Skarcis, Marianne: Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster, Wien 2010, S. 376

1663 Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik – Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin 2007, S. 56 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

lich schwerer, eine feste Gefolgschaft zu bilden und zu binden, denn der virtuellen Zivilgesellschaft kann man sich durch den *Log-Out* jederzeit entziehen. Alexander Weiß versucht dies zu verdeutlichen, wenn er „Übertragungsprobleme" von „Spielperspektiven in die Welt außerhalb der Spiele" anspricht.[1664] Er nutzt hierfür den Begriff des „High Scores" als Bezugspunkt für Erfolge im Spiel (und wohl eher symbolhaft, denn der Punktestand ist längst nicht mehr die einzige Möglichkeit, Spielerfolge in der Realwelt darzustellen). Er hat sicher recht, wenn er konstatiert, dass Spiele meistens rein konsequenzialistisch arbeiten – dies gilt jedoch weniger für MMOs, weil dort ja genau diese Beengung der Spielwelt in Missionen und Levels *nicht* gewünscht wird.

Zudem gibt es mittlerweile neben nationalen und internationalen Turnieren und Preisverleihungen durch die in viele Spiele integrierten Trophäenvisualisierungen auch eine Reihe von weiteren Möglichkeiten, in *dieser* Welt von Erfolgen in *jener* Welt zu künden. Im Bezug auf die von ihm untersuchten Spiele *Civilization* und *Age of Empires* war zum Zeitpunkt der Erstellung des Textes von Weiß diese Beobachtung aber sicher noch angemessen. Heute gilt jedoch nicht mehr, was er zu diesen Spielen schrieb:

> „Von hier aus lassen sich auch Übertragungsprobleme verstehen, die Spieler haben, wenn sie Spielperspektiven in die Welt außerhalb der Spiele mitnehmen möchten: Sie finden keinen high score in der Welt, und dadurch wird alles Wissen, was aus Spielen stammt, richtungs- und orientierungslos."[1665]

Dies wäre nur dann vollumfänglich richtig, wenn man davon ausginge, dass es auch keine Lerneffekte durch Spiele vermittelt gäbe, die reales Verhalten beeinflussten und wenn der persönliche Status in einem Spiel (und schon durch den Besitz eines Spiels) nicht auf manchen Schulhöfen mit dem Sozialstatus korrelierte. Online-Angebote wie die des „Playstation-Networks" und ihre internationalen Highscorelisten und Nutzerprofile sind in der Zielgruppe verbreitet und bekannt. Das Prinzip des „Gamification" umschreibt ja genau diese Übertragung von Spielprinzipien in den realen Wahrnehmungsraum. Ebenso wie „Serious Gaming" zur *spielerischen Beschäftigung* mit *ernsthaften Themen* einlädt – wie ernsthaft und wie spielerisch die Zugänge sind, obliegt der Einschätzung des Betrachters.

1664 A.a.O., S. 85
1665 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Interessanterweise zeigen genau die zuletzt erwähnten Phänomene den Widerspruch in der Auffassung von Spielekritikern, die Beschäftigung mit Videospielen diene vornehmlich dem Zwecke der Weltflucht: Wem die Realität zu dicht, zu auffordernd erscheint, wer seine Fähigkeiten in der virtuellen Welt (risikoverringert) unter Beweis stellen will, trägt durch den Übertrag von Spielelementen und -erfolgen in seine Realität zu ihrer zunehmenden Verdichtung bei, da er sich bewusstseinsmäßig ja nun dauerhaft in mehr als einer Realität orientiert.

Christian Wessely verweist hinsichtlich von Erzählstrukturen im Videospiel auf einen wichtigen Unterschied zwischen Mythos und Märchen[1666]. Er führt aus, dass das Märchen grundsätzlich für sich steht. Es fragt weder nach einem *Davor* noch einem *Danach*. Es existiert mit seinem Handlungsuniversum für sich selbst und bezieht aus sich heraus seine Legitimation.

Anders hingegen der Mythos, wie Wessely ihn aus der Genesis und der Edda ableitet. Der Mythos sei auf eine zentrale Begründung angewiesen, von der er abgeleitet und erklärt werden könne. Hieraus erschließe sich seine Legitimation, die er für eine in die Zukunft gerichtete Plausibilität benötigt – denn schließlich soll der Mythos weiterhin erzählt werden. Wessely strukturiert den Mythos inhaltlich unter Berufung auf Campbell[1667], indem er ihm eine in sich logische Rhythmik unterstellt.

In einem *Ersten Akt* werden die *Bedingungen der Alltagswelt und ihrer Stabilität* erläutert. Diese Stabilität wird gefährdet, ein Retter muss einschreiten (*Erschütterung und Berufung*)[1668], der sich jedoch unter der Last der Aufgabe sträubt, bevor er sich ihr letztlich ergibt (*Widerstand und Akzeptanz des Auftrages*). Selbst allerdings fremd mit der Situation, benötigt er seinerseits Hilfe (*Der „Alte Weise – die Unterweisung*) und mit neuer Kraft kann er sich auf die Suche nach Rettung begeben (*Die Entscheidung zum Aufbruch*).[1669]

In nachfolgenden *Zweiten Akt* trifft der Held auf den Gegner und ein erster Konflikt bahnt sich an (*Der Widerstand des Antihelden*). Im sich anbahnenden *Kampf auf Leben und Tod* wird *Das Ziel* sichtbar oder zumindest schon teil-

1666 Wessely, Christian: Von Star Wars, Ultima und Doom – Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt 1997, S. 61

1667 Campbell, Joseph: The Hero with a Thousand Faces, Princeton / NJ 1973, in: a.a.O., S. 53

1668 A.a.O., S. 63

1669 A.a.O., S. 64

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

weise erreicht (es kann auch die Entdeckung innerer Stärke als Sinnbild des eigentlichen Ziels gemeint sein).

Der *Dritte Akt* bringt die *den entscheidenden Kampf* und die *Wiederherstellung von Stabilität*.[1670]

Diese zeitliche Struktur des Mythos sowie die Bedeutung der Vorgeschichte und dessen Auswirkung auf die Nachwelt, vor deren Hintergrund sich die übermenschlichen Anstrengungen des Helden ja erst gelohnt haben müssen[1671] sind nicht nur der Schlüssel zur Offenlegung der Unterschiede zwischen Mythos und Märchen oder Legende, wie Wessely schreibt; sie finden sich auch in nahezu jeder publikumswirksamen Erzählung: In „Karate Kid" ebenso wie im „Krieg der Sterne", in der „Unendlichen Geschichte" (diese folgt sogar mustergültig exakt diesem Schema, von Atréju, dem widerwillen jugendlichen Helden, über die weise Schildkröte Morla bis hin zum ersten Treffen mit Gmork, dem bösen Wolf) bis hin zu Videospielen wie Ultima oder Warcraft.

Wessely hält den Mythos übrigens für ungebunden an die Zeit – für quasi zeitlos. Hiermit wird er wie ein Spiel gelöst von den Zwängen realweltlicher Implikationen, bleibt aber, wie ein Videospiel auch, stets abrufbar:

> „Solche Zeit soll hier als Zeit des Mythos verstanden werden; der Mythos ist demnach zeitlos, er ist ewig, aber zugleich durch seine zirkuläre Anlage in sich selbst gebunden, also ständig dem je eigenen Horizont verhaftet, was sich auch in lokaler Geschlossenheit der Mythenkreise zeigt: Theseus bricht von Attika auf und kehrt – siegreich – dahin zurück.; Odysseus vollendet seine Reise durch die Heimkehr nach Ithaka, und selbst Aeneas kehrt wieder heim."[1672]

Bezugnehmend auf die Natur des Mythos und seine Herkunft aus dem sumerischen Kulturkreis verweist er zudem darauf, dass die moderne Form der chronologisch erzählten Handlungsabläufe in Filmen oder Büchern mit den antiken Ursprüngen wenig gemein hat, die das Epos noch als mythisch tradierte Form der Volkserzählung verstanden, welche als Handlungssequenzen mit Tänzen und Gesängen etc. unterschiedliche Formen der Performanz erlebte und *„wobei das anwesende Volk in die Aufführung integriert wurde"*[1673]. Auch Caillois würde dem zustimmen: *„Jedes Fest, selbst ein zwangsläufig von*

1670 A.a.O., S. 65
1671 Grafisch sehr übersichtlich dargestellt: a.a.O., S. 66 f.
1672 A.a.O., S. 69
1673 A.a.O., S. 70

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Trauer bestimmtes, ist zumindest annähernd mit Exzeß und Schlemmerei verbunden: Es sei hier nur auf ländliche Leichenschmäuse verwiesen."[1674]

So gesehen scheint das gemeinsame Erleben von *Geschichten* und die konzertierte Problemlösung von Spielern eines MMO doch wieder zurückzuführen zu den Ursprungsformen der Mythosdarstellungen. Weschke extrahiert aus Medienfiktionen am Beispiel von „Star Wars" eine Reihe von „Wahrheiten", die ihr als Orientierungs- und Diskussionsangebote für Jugendliche geeignet scheinen. Hierzu gehören der Wert von Freundschaften, klare Definition von Gut und Böse, die Möglichkeit Schwierigkeiten auch aus einer vermeintlich unterlegenenen Positione zu meistern, die Bedeutung „weiser Lehrer", die Notwendigkeit die gewohnte Umgebung (heute wohl: „comfort zone") zu verlassen um daran zu reifen und einige mehr.[1675] Diese Mythenkerne erscheinen historisch stabil und zudem interkulturell anschlussfähig; sie dürften in jedem religiösen Mythos und jeder Volkssage so oder ähnlich enthalten sein und besitzen auch für moderne Erzählformen Gültigkeit.

Von Bedeutung ist auch die Frage der Begründung der Heldenrolle, die ein Spieler einnehmen soll. Hier gibt es einen wesentlichen Unterschied zwischen Einzel- und Mehrspielerspielen. Einzelspielerspiele präsentieren die Vorgeschichte und die Einführung in die Spielwelt häufig als Sequenz von Handlungskausalitäten. Der Spieler sieht den Vorspann, der zentrale Charakter endet irgendwann als Spielfigur (der Spieler hat sich in der Spielwelt materialisiert bzw. die Initiation hat sich vollzogen[1676]) und kann mit dem Spiel beginnen. Meistens weiß er jedoch, wer er ist und was er da macht. Weitere Informationen zu seinem Werdegang oder der Hintergrund der folgenden Missionen werden im kommenden Spielverlauf vermittelt, wo sich neue Figuren und Charaktere hinzugesellen, die ebenfalls meistens eingeführt werden, solange das Mysterium einer Figur nicht tatsächlich auch zur Struktur der zu lösenden Missionen gehört.

Ausgerechnet MMOs bzw. MMORPGs, die doch in vielem dem klassischen Mythos viel ähnlicher scheinen, greifen hier kürzer. In vielen Fällen beginnt

1674 Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München 1988, S. 127

1675 Weschke, Margret: Heldenmythos und populärer Spielfilm. „Star Wars" als Unterrichtsprojekt, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 221 f.

1676 Wessely, Christian: Von Star Wars, Ultima und Doom – Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt 1997, S. 71 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

das Spiel mit einer leeren Spielfläche (Weltensimulation) oder der Avatar des Spielers steht, spärlich bewaffnet oder gar bekleidet, an einem Ort der Spielwelt und muss sich zurecht finden, bevor er sich an komplexere Missionen (*Quests*) wagen kann und seine mythische „Heldenreise" antritt, die letztlich auch „als symbolhafte Darstellung des Weges vom Kind zum Erwachsenen" betrachtet werden kann und damit den „lernenden Menschen" zeigt[1677]:

> „Auf die Ablösung von den Eltern folgt das Erproben der eigenen Kräfte und Fähigkeiten und am Ende das Ankommen in der Erwachsenenwelt. Der Mythos ist beides: Begleitung in den stürmischen Zeiten der Pubertät und symbolische Vorwegnahme dessen, was auf Jugendliche zukommt."[1678]

Nach Weschke bieten Spielfilme (aber auch Videospiele) Inhaltsangebote und Symbole, aus denen der Rezipient auswählt, was für ihn anschlussfähig ist. Für Jugendliche wird hier geltend gemacht, dass sie recht hin- und hergerissen sind zwischen dem Wunsch nach Autonomie und dem Bedürfnis nach Orientierung.[1679]

Videospiele sind hier ideale Begleiter, sie bieten viel und letztlich zwingen sie zu nichts, sie können nur überzeugen, dass es interessant und lohnenswert ist, sich mit ihnen auch nach einer Einführungsphase weiterhin zu beschäftigen. Anders als die vom Format her begrenzten Filme müsste für die Betrachtung von Videospielen jedoch angesichts der vielfältig im Spielverlauf geschehenen Handlungs- und Rückkopplungsvorgänge der „Ausstieg aus der Spielwelt" ebenfalls berücksichtigt werden. Nur wenige Spiele dieser Art gestalten den Übergang des Spielers in die andere Welt – und bedenken zum Schluss die begleitete Rückübergabe des Spielers in seine eigene Welt.

Für die meisten herkömmlichen Spiele sind diese aus klassischen Erzählriten bekannten Elemente tatsächlich nicht unbedingt nötig, könnten aber bei entsprechender Gestaltung die Phase des Übergangs und das, was das Spiel dem Spieler *mitgeben möchte* prägen und bewusst gestalten.

Sollten eines Tages dezidierte *Weltanschauungssimulationen* erscheinen, wird diesem Moment ohne Zweifel besondere Aufmerksamkeit entgegengebracht

1677 Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015, S. 16

1678 Neben Wessely hierzu auch: Weschke, Margret: Heldenmythos und populärer Spielfilm. „Star Wars" als Unterrichtsprojekt, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 219

1679 ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

werden, so wie Filme sich schon seit langem sehr viel Mühe machen, die Zuschauer (und die Protagonisten) handlungsgemäß in die Darstellung einzuführen (klassisch: die Federsequenz in „Forrest Gump", die die Leichtigkeit seines unbeschwerten, weil schwach ausgeprägten, Geistes meisterhaft präsentiert und in ihrer Leichtigkeit gleichzeitig das Symbol für die Macht der Elemente in sich trägt).

Welche Spiele sind aber nun kompatibel mit einem Mythos? Open-World-Spielen wie GTA fehlt oft noch das weltrettende Grundprinzip. Der Spieler vollbringt keinen inhaltlichen Unterschied – am Ende seiner Missionen sind dutzende Schuldige und hunderte Unschuldige tot, aber die Spielwelt läuft weiter und mit ihr die inhärenten (aber nicht mehr spielbaren) Geschichten von Korruption und Verbrechen. Der Spieler spürt, dass sein Einwirken eben *keine* Rettung gebracht hat – jedenfalls nicht der Welt an sich, wohl aber den im Rahmen von Missionen geretteten Charakteren, die aber nicht mehr sichtbar sind. Bisherige Rollenspiele endeten mit dem Endsieg des Spielers, dem letzten Triumph über das Böse. Moderne MMOs müssen hier vorsichtig sein, wenn sie sich selbst nicht überflüssig machen wollen. Wenn sie das „Ende der Geschichte" anbieten, müssen sie es auch einlösen. Dies aber wird meistens vermieden – statt dem *einen großen Ziel* gibt es hunderte kleiner Missionen und Aufgaben. Damit andererseits nehmen sie Abstand davon, das klassische Prinzip des Mythos wiederbeleben und repräsentieren zu können. Auch wenn die Öffentlichkeit (Presse) und die Nutzer (Spieler) sie mitunter schnell zum „Kult" erklären, so stellen sie diesen im Wortsinne inhaltlich kaum dar. Eher muss vermutet werden, dass die Gebraucher des Begriffes sich über seine eigentliche Bedeutung nicht klar sind. „Kultspiele" begründen an sich noch keinen *Kult*, hierfür müssten sie gesondert inhaltlich ausgestattet werden.

Durch den zunehmenden Realismus von Videospielen, die Möglichkeit der spielerischen Betätigung in ihnen und die Weite ihrer Spielwelt in Verbindung mit den kommunikativen Möglichkeiten der Spieler untereinander sind zukünftig durchaus neue Kulte denkbar, die sich um bestimmte Fähigkeiten oder Personen mit besonderer Charakterkraft entspinnen. Bereitschaft zur Unterordnung und zur Nachfolge gibt es bereits jetzt. Internationale Strategie- und Weltensimulationen kennen und bieten die Möglichkeit, sich gegen andere Spieler (stärkere, schwächere, unbeliebte) zu verbünden.[1680] Es fehlen hier noch

1680 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 36 f. und S. 51 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

transzendente Bezüge, die solche Bündnisse über den Moment hinaus dauerhafter anlegen – dass Spieler also nicht einem persönlichen Nutzen folgen, sondern ihre Gefolgschaftsbereitschaft *„etwas" gegenüber* aufgrund von Prinzipien und inhaltlichen Begründungen treffen. Praktizierte Religion bzw. die persönliche Unterwerfung unter ihre Leitlinien könnte hier gefahrlos getestet und erlebt werden – wäre gleichwohl jedoch stets an die technische Umgebung geknüpft. Der Moment einer Serverabschaltung würde dann über ihre Fähigkeit richten, ob die Religion / der Kult auch außerhalb ihrer virtuellen Lebenswelt weiterhin bestehen kann, ob ein spiritueller intermondialer Transfer gelingt.

Der Grund, warum Religion in Videospielen ein wichtiges Handlungselement sein kann, liegt nicht nur in der Erwartung möglichst interessanter und plastischer Hintergrundgeschichten. Für die Wissenschaft ergeben sich angesichts der Nachfolgebereitschaft vieler Menschen gegenüber eindeutig menschengemachten Werken (Star Trek z.B.) neue Fragen von großer Aktualität. Es erscheint nur auf den ersten Blick bizarr, wenn Fans von Medienproduktionen wie der Matrix-Trilogie oder den Herrn der Ringe-Filmen in Kostümen herumlaufen, in gestelzter Sprache über Zeit und Raum philosophieren oder Kunstsprachen wie Klingonisch oder Elbisch auswendig lernen. Dahinter liegen vielfältige Formen moderner Sinnsuche von einer solchen Tiefe, dass Menschen bereitwillig jeden logisch erscheinenden und bildgestützten Zusammenhang als wahr oder zumindest plausibel genug halten, um ihm nachfolgen zu wollen – auch wenn diese Sinnsuche möglichweise weniger aktiv denn eher intuitiv ist.[1681]

> „Tatsächlich spricht vieles dafür, daß etliche Funktionen von Religion heute zumindest teilweise auch von Institutionen erfüllt werden, die im landläufigen Sinn nicht als religiöse Institutionen gelten. (...) Religion erscheint als verborgene, „unsichtbare" Wirklichkeit mitten im Säkularen wie dem Popularfilm, gerade als dessen heimliches Produkt. Sie wird also vom Film nicht ausdrücklich erbracht, sondern entfaltet ihre Wirkung unterschwellig, in den Metaebenen des Filmes. So stellt Unterhaltung zusehends eine neue Form der Liturgie dar."[1682]

1681 Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg: Schlussbetrachtung. Popularreligion – Selbstauslegung im Prozess visueller Kommunikation. Zusammenfassung und Diskussion der Ergebnisse. In: Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 290

1682 Skarcis, Marianne: Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster, Wien 2010, S. 377 – Skarics spricht übrigens von „Undercover-Religionen"

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wenn auch die Spiritualität von Elben oder die Grundzüge der Jedi-Religion („Macht") genuin eine christliche Sprache sprechen (deren Erschaffer ja westlich-christlich sozialisiert wurden), so ist doch bemerkenswert, dass vielen Menschen dies entweder nicht auffällt und sie vielleicht wieder neugierig macht auf das Original oder aber sie zumindest unterbewusst die *guten* Grundlagen erkennen, sie aber fasziniert sind von dem Modernen, der glitzernden Hollywoodwelt.

Religiöse Inhalte, die mitunter im medialen Material stärker enthalten sind als sie aufgenommen und erinnert werden, zeigen das Dilemma abgebrochener religiöser Traditionslinien auf. Sie werden, selbst wenn vorhanden, nicht aktiv gesucht und folglich auch aufgrund fehlender entsprechender Sozialisation nicht mehr erkannt und zugeordnet.[1683]

> „Christlich-religiöse Symbolwelten spielen explizit nur dann eine Rolle, wenn zumindest auf eine entsprechende Sozialisation zurückgegriffen werden kann, die diese überhaupt noch als solche identifizieren kann. Aber auch in diesen Fällen ist deutlich, dass diese immer in auf ihre Bedeutung für eine individuell unterschiedliche Deutung der je eigenen Lebensgeschichte und der persönlichen Handlungsorientierungen hin befragt und entsprechend individualisiert aufgenommen werden. Fehlt dieser Sozialisationshintergrund, dann entfällt die Verbindung mit entsprechenden Vorstellungen, soweit sie nicht auf andere Weise im alltagskulturellen Umfeld enthalten sind."[1684]

Nicht das Glitzernde der Filmwelt ist es, was die Kirche angeht. Gesellschaftlich stellt sich jedoch die Frage, worauf die große Nachfolgebereitschaft gegenüber medialen Fiktionen gegründet ist und was aus ihr werden kann? Offensichtlich suchen Menschen nach Wahrheit und Orientierung und *möchten* glauben, sind aber hinsichtlich der Inhalte orientierungslos geworden.

Vor diesem Hintergrund müssen mythische Kontexte mit inhaltlicher Verbindung und Anschlussfähigkeit sowie Transferierbarkeit in die Realwelt als *ultima ratio* eines realistischen Spielempfindens begriffen werden – muss man *Religion im Videospiel* mit ihrem Potential zur Wirkungsverbreiterung und -vervielfältigung sowie ihrer offenkundigen und nicht zu leugnenden wirtschaftlichen Nutzbarkeit als *geistliche und gesellschaftlich wirksame Killer-App*

---

des Blockbusters, a.a.O., S. 372

1683 a.a.O., S. 288 f.

1684 a.a.O., S. 289

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

verstehen, als Maximalwirkung von *Viralität*, die Medien und Marketing sich zur Durchsetzung ihrer Werbestrategien versprechen.

Sie wird so äußerst interessant für marktwirtschaftlich wie auch ideologisch motivierte Player im Markt und im Kampf um Menschen.

5.2.4 Existenz, Welt, Raum und Zeit im Videospiel

Das Wesen und die Vermittlungsebenen eines Videospieles mit Medienbegriffen zu erfassen, wie dies landläufig in der kritischen Rezeption entsprechender Spiele geschieht, wird dem umfassenden Erlebensereignis eines solchen Spieles auf Seiten der Nutzer kaum gerecht. Ähnlich verkürzt schiene es, das Wesen von Religion mit Begriffen der Literaturforschung alleine zu erklären. Alle Elemente des menschlichen physischen und psychischen Lebens bedürfen tradierter Kommunikationsmittel, um verstanden zu werden und damit Kommunikation über sie überhaupt erst möglich wird. Form und Art der Kommunikation ändern sich im Zeitenverlauf und vor dem Hintergrund unterschiedlicher kultureller Einflüsse, wie sie stets auch auf diese zurückwirkt und insgesamt dazu beiträgt, Gesellschaft und menschliches *Bewusstsein* von Leben und Welt – mithin Realität, wie wir sie als Menschen verstehen – zu prägen.

Die je nach Verständniszusammenhang bisweilen feststellbare *Inkompatibilität* zwischen Begriffen und Phänomenen wird insbesondere bei Inhalten religiöser Natur schnell erkennbar. So spricht man bei Medien landläufig von „Speicherung" und „Vermittlung", in religiöser Hinsicht aber von „Bewahrung" und „Verkündigung".[1685] Schon hier wird deutlich, welche Zusammenhangsketten im Hintergrund dieser Begriffe stehen und wie unterschiedlich sie traditionell verwendet und verstanden werden.

Sehr wohl berechtigt erkennt so Waltemathe:

> „Aufschlüsse über die Struktur der Mensch-Maschine-Interaktion kann eine sozialphänomenologische Analyse der Einbettung des Computers in die Lebenswelt geben."[1686]

Traditionelle Ansichten über und Praktiken zur Förderung von Medienkompetenz sollten, schon auch aus Gründen interkultureller Adressierbarkeit, um

1685 Brenner, Christian: Der Computer als Medium im Religionsunterricht, Münster 2003, S. 4

1686 Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 47

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

religiöse Kompetenzen erweitert werden, damit jene den eigentlichen inhaltlichen Bereich übersteigende Fragen von Bedeutungszusammenhängen der Transzendenz angemessen beschrieben und verstanden werden können. Hinzu kommt, dass auch Kirche sich moderner Begriffe (durch Medien geprägt und durch sie verbreitet) bedienen muss, um sowohl gesellschaftlich wie technisch *anschlussfähig* zu bleiben und in der jeweils gültigen Kommunikationswelt eines Milieus sichtbar zu bleiben.

Systeme zur Informationssicherung und -übergabe (zur späteren Weiterver- und -bearbeitung) sind grundsätzlich dem zeitgenössischen Verstehenshorizont unterworfen. Christian Brenner führt hier wie Inge Kirsner das Beispiel von Höhlenmalereien an[1687]: Präsentation von Geschehenem, Aufnahme des Bildes durch den Betrachter: dessen Verständnisse des Gesehenen und seine auf die Zukunft gerichteten Schlussfolgerungen verschmelzen zu einem internalisierten Bedeutungszusammenhang, der an dieses Bild und die Situation der Rezeption gebunden und als solcher erinnert wird. Ein Landwirt wird in einem Gemälde über landwirtschaftliche Praktiken mehr oder etwas anderes entdecken als ein Ingenieur, der landwirtschaftliche Maschinen entwickelt oder ein Spieleentwickler, der es zu Recherchezwecken betrachtet. Ein Mensch mit „religiöser Musikalität"[1688] erlebt beim Spielen einer Weltensimulation möglicherweise die gleichen Spielelemente auf anderen kognitiven Ebenen als ein Machtpolitiker oder Atheist. Diese grundlegenden Quellen sowohl von Verständnis als auch Missverständnis können nur schwer aufgelöst, müssen aber gleichwohl umso intensiver bedacht werden, wenn man Spuren des Religiösen in Videospielen nachspürt. Die etwa zwei Drittel der Menschen in Deutschland, die sich religiös bekennen, nehmen entsprechende Inhalte emotional unter Umständen anders auf als jene, die sie komplett und entschieden ablehnen – während sie religiös gleichgültigen Menschen möglicherweise überhaupt nicht weiter auffallen.

Zudem ist neben die Zunahme von Patchwork-Weltdeutungen auch das Nebeneinander moralisch im jeweiligen Zusammenhang tolerierbarer Verhaltensmuster getreten[1689]: Killerspiele werden für die eigenen Kinder und auch

1687 Brenner, Christian: Der Computer als Medium im Religionsunterricht, Münster 2003, S. 31 ff.

1688 Bekannt ist der Begriff der „religiösen Unmusikalität" von Max Weber: Gabriel, Karl / Reuter, Hans-Richard (Hrsg.): Religion und Gesellschaft, Paderborn 2004, S. 92

1689 Brenner, Christian: Der Computer als Medium im Religionsunterricht, Münster 2003, S. 53 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gesellschaftlich abgelehnt, selbst aber durchaus konsumiert. Einen Widerspruch entdeckt das eigenverantwortlich-definierte Individuum hier nicht unbedingt.

Themen der menschlichen Existenz sowie ihrer Eigebundenheit in gesellschaftliche Abläufe, die Notwendigkeit, sich inneren und äußeren Zwängen zu unterwerfen, Ängste und Letztfragen sind klassische Bestandteile auch von Videospielen. Abgesehen von sehr einfach strukturierten Aktionsspielen, deren einziger Zweck *Aktion* und *Reaktion* sind, verfügen so gut wie alle Spiele über eine mehr oder minder umfangreiche Hintergrundgeschichte, die so gut wie immer auch weltanschauliche oder transzendente Bezüge enthält, die aber jeweils konkret auf Spielaufgabe und -umgebung bezogen werden. Diese gilt als Einstimmung des Spielers, aber ebenso als Plausibilitätsmatrix für die Existenz des Spieles überhaupt und Religion ist dabei keine Ausnahme. Medienproduzenten und konkret Entwickler repräsentieren nicht lediglich bestehende Religionen, sondern bedienen sich aus dem Mythenstock *a la carte*, sie verfremden und dekonstruieren sie:

> „Allein durch ihre spezifisch mediale Erzählweise (Dramaturgie, Sendeformat usw.) wird der ursprüngliche religiöse Sinngehalt verändert. Überdies werden absichtlich religiös, aber auch nicht religiös konnotierte Bedeutungsfragmente – beispielsweise auf eine kreative, ironisierende, witzige, verdeckte oder künstlerische Art – miteinander kombiniert. Dadurch entsteht der Anschein des „Neuen", was mit einer zusätzlichen Aufmerksamkeitssteigerung verbunden sein kann."[1690]

Die Spieleentwickler wollen natürlich unterhalten, aber ebenso wollen sie verdeutlichen, warum sich die portraitierte Situation für die Spieler bzw. ihre Helden oder Avatare überhaupt stellt. Hiermit stellen sie gleichzeitig auch die Grenzen der individuellen Erwartbarkeit an das Medium klar: Als Käufer eines Fantasyrollenspieles erwartet man Themen aus dem entsprechenden Genreuniversum, um sich schießende Mafiabosse wären irritierend[1691], ebenso wie landende Aliens. Das Medium bietet solche Möglichkeiten der zwanglosen

1690 Haas, Michael: Religion und Neue Medien. Eine Untersuchung über (quasi-)religiöses Verhalten von Jugendlichen in ihrem gegenwärtigen Mediengebrauch. Dissertation, Universität Köln 2013, S. 171 f. Online: http://kups.ub.uni-koeln.de/5421/, 15.6.2017

1691 Die Priester des Orakels von Delphi erhielten von den Drehbuchautoren des Films „300" (Warner Bros. Pictures, 2006) entsprechende Züge, die aber innerhalb der Plausibilität des Handlungsrahmens verbleiben

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Überschreitung von Raum und Zeit (und ihrer inhärenten Logik!), sie werden allerdings nur im Rahmen der erwarteten Akzeptanz von Regelüberschreitungen genutzt – offenkundig sind die Erwartungen an die Erzählstrukturen noch zu sehr an klassische Vermittlungsformen wie Film und Buch (oder Hörspiel) angepasst.

Nicht nur der Zugang zu Informationen alleine ist jedoch wichtig, sondern vor allem auch die Fähigkeit, diese Informationen zu interpretieren. Religionswissenschaftler beschäftigen sich noch wenig mit religiösen Versatzstücken in interaktiven Unterhaltungsmedien – Pädagogen in Diensten der Kirchen untersuchen und behandeln Missbrauchsformen wie Internet- oder Computerspielsucht, doch auch sie haben vielfach die religiöse Dialektik in ihrem Wirkungsumfeld verlernt, die aber das Erkennen besonderer Kommunikationsspuren voraussetzt. Wer Fragen an ein Medium stellt, muss zuvor nach Antworten gesucht haben.

Reaktionen von kirchlicher Seite auf interaktive Unterhaltungsangebote definieren beiläufig die Lauterkeit oder Moralität von Angeboten, aber vor welchem Hintergrund? Wird eine Bewertung von Medien nicht aufgrund einer vorhergegangenen Bewertung *dieser* Medien vorgenommen, gehen Inhalte und Zielrichtung der Argumentation fehl und werden von der Zielgruppe nicht nur nicht verstanden, sondern jetzt und möglicherweise in Zukunft nicht ernst genommen.

Die vorausgesetzte Virtualität von digitalen Medien ist, wie ihre Ablösung von Zeit und Raum, lediglich eine Konstruktion der Betrachter. Virtuelle Welten unterliegen ebenfalls komplexen Regelwerken ihrer Schöpfer, sie bestehen aus manifesten Daten (meistens in der jüngeren Vergangenheit zu eben diesem Zweck entwickelt), die auf existierenden Servern gespeichert sind und sie sind in ihrer Genese und auch Manifestation Teil *dieser* Welt – sowohl der wirtschaftlichen wie auch der sozialen Realität.

Dabei muss aber stets berücksichtigt werden, dass Realität niemals *die Realität* ist und per se allgemeingültig definiert werden kann. Schon Schütz hat zwischen verschiedenen Realitäten differenziert und diese noch einmal in Unterrealitäten aufgespalten. Wenn lediglich seine Hauptrealitäten betrachtet werden, so sind schon erkennbar:

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

The Reality of the World of Daily Life[1692]
The many Realities and their Constitution[1693]
The various Worlds of Phantasms[1694]
The World of Dreams[1695]
The World of Scientific Theory[1696]

Wer die Berührungsängste vor dem fremden Medium des Videospiels überwindet und sich dies stets verdeutlicht, erhält Zugang zu einer tieferen und bedeutenderen Erkenntnis:

Das spielende Bewusstsein löst sich von der realen Umgebung des Hier und Jetzt und fließt ein in ein neues virtuelles Raum- und Zeit-Kontinuum. Hier muss es sich neu orientieren.

Schütz lehnt es, lange vor der Zeit der Videospiele, ab, hier einen Widerspruch zu erkennen oder Wertungen zwischen den unterschiedlichen Realitäten vornehmen zu müssen (oder zu können):

> „The finite provinces of meaning are not separated states of mental life in the sense that passing from one to another would require a transmigration of the soul and a complete extinction of memory and consciousness by death, as the doctrine of metempsychosis assumes. They are merely names for different tensions of one and the same consciousness, and it its he same life, the mundane life, unbroken from birth to death, which is attended to in different modifications. As we have said before, my mind may pass during one single day or even hour through the whole gamut of tensions or consciousnesses, now living in working acts, now passing through a daydream, now plunging into the pictorial world of painting, now indulging in theoretical contemplation. All these different experiences are experiences within my inner time; they belong to my stream of consciousness; they can be remembered and reproduced. (...) Why should not experiences originating in the finite provinces of phantasies, of dreams, of scientific theorizing become the contents of communicative working acts?"[1697]

1692 Schütz, Alfred: Collected Papers I – The Problem of Social Reality, Den Haag 1973, S. 208
1693 A.a.O., S. 229
1694 A.a.O., S. 234
1695 A.a.O., S. 240
1696 A.a.O., S. 245
1697 A.a.O., S. 258

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Diese Erkenntnisse aus der Ära *medialer Vor-Interaktivität* zeigen im Kontrast zu der Vielzahl neuer Möglichkeiten zur Ausgestaltung der individuellen Lebenswelt in den letzten Jahren sowohl die feste Anbindung des Subjekts im Hier und Jetzt, aber gleichzeitig auch die Erweiterung der Realitäten, die eben schon immer „multiple realities" waren.

Die Pädagogik mit ihrem festen Realitätsbezug und ihrer inhärenten sozialen Verantwortlichkeit scheint hier Schwierigkeiten zu haben, der Entwicklung zu folgen. Auch die Theologie macht die Erfahrung, dass Transzendenz und Außerweltlichkeit neue Bezüge erhalten. Bisher bekannte Problemlösungsmechanismen verlieren zumindest zum Teil ihre Gültigkeit und machen neue Suchbewegungen des Individuums und Kompetenzadaptionen notwendig.

Für Spieler von Videospielen ist dies Alltag. Sie sind die ständige Anpassung an neue Situationen gewöhnt. Dies geschieht schon in den ersten Minuten jedes neuen Spiels. Trifft die *virtuelle Repräsentanz des Spielerwillens* (der Avatar) auf andere Spielerrepräsentanzen im virtuellen Raum, werden neue gemeinsam erlebte und erlebbare Wahrnehmungswelten definiert. Ein – etwa in MMOs oder MMORPGs – multipler Austausch zwischen Persönlichkeiten, Hintergrundkulturen (realen) Lebenssituationen und technischen Plattformen entsteht. Die gesamte Persönlichkeit eines Spielers fließt ein in die Spielerfigur (wenigstens in der Situation aufmerksamen und planvollen Spiels) und wird als neue *virtuelle Persönlichkeit* von anderen sicht- und erlebbar, so wie jeder Mensch ja auch in der Realwelt von anderen stets nur in Facetten seiner Persönlichkeit begriffen werden kann, wie sie sich beispielsweise in Handlungen oder Aussagen materialisiert.

Dieser neu entstandene Wahrnehmungsraum *kann* auch Elemente gelebter Moral oder Religion enthalten sowie von Solidarität und Mitleid mit Schwachen.

Schon klassisch bewegte Bilder („Film") bringen Bekanntes und Unbekanntes zur Kenntnis des Betrachters, ohne dass dieser sich bewegen muss. Er kann im TV- oder Kinosessel sitzenbleiben, er lässt sich umgangssprachlich *berieseln*. Diese Form hinnehmender Aufmerksamkeit ist hingegen in einem Videospiel nicht möglich. Videospiele sind Inkubatoren von Weltdeutung, Weltbearbeitung und Weltveränderung und führen damit einen zentralen Kern religiösen Denkens in sich.

Unterschiedliche Kenntnisse über Trägermedien und Realisierungstechnologien bedingen vor dem Hintergrund der je eigenen Prägung allerdings einen

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sehr heterogenen Einschätzungshorizont gerade kirchlich bestellter Medienbeobachter, denen die Besorgnisse des Feuilletons häufig geläufiger sind als das Bemühen von Menschen jeden Alters, die Videospiele spielen, um Weltdeutung – obgleich sich doch gerade hier inter- / kulturelle und inter- / religiöse Gesprächs-, Vermittlungs- und Handlungsansätze finden.[1698]

Religion wird nicht zuletzt in den Grenzsituationen des menschlichen Lebens sichtbar und bedeutsam: in Momenten höchster Gefahr, bei verdichteten Entscheidungssequenzen, wenn Aussicht auf Erlösung entsteht und eine über das Dasein hinausgehende Bedeutung verlockt. Solche Grenzsituationen suchen Menschen in Videospielen und finden sie dort, können sich ihnen aussetzen und sie bestehen. Diese Beobachtungen bedürften eigentlich einer religiösen Reflexion durch Spieler wie Theologen. Auch die Einswerdung des Spielers mit Gott in einem Spiel wie bspw. einer Weltensimulation kann vor dem Hintergrund einer technischen / religiösen / philosophischen Beschäftigung mit dem Thema interessant sein.

Vor allem auch die dahinter aufscheinende Frage: wieviel Allmacht steckt eigentlich wirklich im Spieler, der sich seine Spielwelt unterwirft, die aber dennoch von *jemand anderem* geschaffen wurde und deren Regeln definiert wurden durch Mächte (Entwickler), die man weder sieht noch berühren kann, denen man sich auch nicht mitzuteilen in der Lage ist – deren Existenz also höchstens vermutet oder geglaubt werden kann. Aber selbst durch Vermutungen ist von Seiten eines Spielers nicht mehr in Erfahrung zu bringen über die wahren Erschaffer der Welt, als deren Herr er sich wähnt, als was jene von sich preisgeben. Entweder direkt im Spiel, als Spuren ihrer Existenz dort oder außerhalb des Spiels. In der realen Welt spricht man von „Street Signs" als Kennzeichen sozialen Lebens und der Markierung von sozialräumlichen Lebenswelten. Gemeint sind hier Notizen, Vermerke und andere Hinweise auf die menschliche Existenz oder als Ausdruck von Gruppenidentitäten, die zum Beispiel in Form von kleineren „Tags" oder größeren „Graffitis" auf Mauern und Wände gesprüht wurden, um die Aneignung bestimmter Gebiete zu markieren.[1699]

1698 Brenner, Christian: Der Computer als Medium im Religionsunterricht, Münster 2003, S. 234 ff. – hier sei auch noch an die Beobachtung Waltemathes erinnert, der ebenfalls eine erhebliche Diskrepanz zwischen den Interessen und Erwartungen der „Macher" von Lernsoftware und der „Nutzer" derselben identifizierte: Kap. 1.1.1.1

1699 Hierzu: Siggelkow, Ingeborg: Raum als verhaltensauslösende Kraft. Über räumliche und soziale Grenzerfahrungen, in: Dies. (Hrsg.): Gedächtnis, Kultur und Politik,

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Auch der meistens an Toilettentüren oder Bushaltestellen zu findende Schriftzug „I was here" gehört zu dieser Kategorie. Baudrillard sprach von einem „Aufstand der Zeichen", der über die Stadt hereingebrochen wäre.[1700]

Nun gab es früh diese Form des Graffiti, des *Weg-Zeichens*, des Zeichenaufstandes *nicht nur* in der Stadt, sondern längst auch im virtuellen Raum der Videospiele. Allerdings selten offen sichtbar, sondern versteckt im Programmcode. Die Erschaffer der Botschaften und damit der Spiele hinterließen demnach Hinweise auf ihre Existenz an Stellen, die nicht für den Nutzer gedacht waren, da dieser Maschinencode von den Programmmodulen geliefert und durch die Spielehardware in Grafiken und Töne umgesetzt wurden. Die Botschaften zu lesen hätte jedoch bedeutet, den Inhalt des ROM-Moduls technisch auszulesen und am Bildschirm oder ausgedruckt darzustellen. Ohne Entwicklungsumgebung (oder Disassembler) war und ist das jedoch nicht möglich. Solche versteckte Botschaften blieben weitgehend unbekannt bis Anfang der 2000er Jahre Sammler und Fans dazu übergingen, im Rahmen einer „digitalen Archäologie" Daten alter Videospiele auszulesen und in PC-lesbare Form zu konvertieren, damit erwartbarer Datenverlust seltene Spiele nicht für immer zerstörte. Hierbei wurden neben dem reinen Maschinencode private Nachrichten gefunden.

Beispiele finden sich etwa im Spielhallenspiel „Xevious" (Namco, 1982) und im Konsolenspiel „Space Attack" (UA Ltd., 1982). Die Botschaft in „Xevious" lautet „*Namco ORIGINAL Program by EVEZOO*", wobei EVEZOO für einen der Entwickler, Masanobu Endoh, steht.[1701] In „Space Attack" findet sich die Botschaft: *„To my wife Daisy and son Jonathan. From Choi Andrew, Jul 1982"*.[1702]

Botschaften wie diese sind deshalb von Interesse, weil die Programme selbst kaum größer als wenige KB (Kilobyte) waren (die meisten dieser klassischen Spiele waren zwischen 4 und 12 KB groß). Speicherplatz war sehr teuer und wurde auf Speicherchips organisiert. Eine solche Botschaft belegte damit einen sehr wichtigen und teuren Raum, wenngleich die Chance, dass sie jemals zur Kenntnis genommen wird, äußerst gering war.

Berlin 2006, S. 26 f.

1700 Siehe hierzu: Bette, Karl-Heinrich: Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit, Bielefeld 2005, S. 108 ff.

1701 http://www.arcade-history.com/?n=xevious&page=detail&id=3217, 15.6.2013

1702 http://atariage.com/forums/topic/212642-hidden-messages-in-video-games/, 15.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Sich selbst seiner Existenz zu versichern scheint somit ein zivilisatorisches Grundbedürfnis zu sein und spannt sich von Höhlenkritzeleien über das obligatorische „I was here" auf Toilettenwänden bis hin zum Programmcode in Spielemodulen. Sinn und Selbstvergewisserung werden anscheinend überall gesucht und gefunden.

Ein weiterer Aspekt verdient noch Erwähnung, die Bedeutung des Endlichen in einer Welt, die doch soviel Unendlichkeit verspricht (Spielspaß, Abenteuer, Weite, Vielfalt an Funktionen und Möglichkeiten etc.).

Die postmoderne Welt propagiert das Materielle. Konsum ist Teil des Lebensstils. Die hedonistische Lebensform erkennt als Sinn des Lebens den der Selbstverwirklichung, während Menschen, die ihren Lebensentwurf vor dem Hintergrund einer religiösen Weltdeutung realisieren über das *Jetzt* hinaus schauen, sich Werten unterwerfen und versuchen ihnen gerecht zu werden, um diese oder andere Werte zu vermitteln (wenn auch als Vorbild) und Traditionen weiterzugeben. Ihr Horizont weist über den irdischen Teil ihrer Existenz hinaus. Die Selbstverwirklichung der Hedonisten ist hingegen an das Hier und Jetzt gebunden, sie endet mit dem Tod oder verliert doch einen großen Teil ihrer Bedeutung (natürlich wünschen auch Hedonisten das Beste für ihre Nachkommen und Erben). Diese sehr moderne Form der Selbstverwirklichung und der Frust über eine Endlichkeit des irdischen Daseins als Feld individuellen Handelns lässt sich auch in Videospielen erkennen. Denn auch dort endet jedes Spiel unweigerlich mit dem Datentod. Auch offene Spielkonzeptionen wie *Grand Theft Auto* kennen das Ende der Storyline, der zum Lösen vorgesehenen Missionen. Sie bieten darüber hinaus die Möglichkeit, weiter nach Objekten zu suchen oder kleinere Aufgaben zu lösen, doch selbst wenn man den zunehmenden Langeweilefaktor ausschließt und in Betracht zieht, dass der Spielstand vor dem Ausschalten gespeichert und wieder geladen werden könnte: Dennoch ist und bleibt die virtuelle Existenz eine dem Verfall anheimgestellte Sammlung von Daten, die bei guter Lagerung und regelmäßiger Sicherung theoretisch jahrzehntelang haltbar ist, aber einerseits trotzdem irgendwann im Zuge des allgemeinen Alterungsverfalls von Datenträgern irgendwann verloren ist oder andererseits irgendwann spätestens durch das Fehlen einer funktionierenden Trägerbasis ihren Sinn verliert.[1703]

1703 Das „Gedächtnis der Menschheit" zu bewahren, können Bibliotheken und Datenbanken herkömmlicher Art ohnedies nicht erreichen. Irgendwann überlappt sich „das unendliche Wissen mit seinem Gegenteil, dem völligen Vergessen." (Uwe Jochum): „Wohin mit dem Weltgeist", Spiegel 46/2000, S. 172

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Diese Gefahr erscheint wesentlich realistischer, als dass Festplatten gänzlich ihre Daten verlieren.[1704]

Wenn stets am Ende der Tod lauert[1705] (real wie digital) und nur das *Erleben* bleibt, dann erscheint real wie virtuell der Wunsch verständlich, dass der Mensch etwas *hinterlassen* möge. Etwas von Bedeutung, dass von seinen vergangenen Taten und Erfolgen rühmt. Das Bedürfnis zum Erhalt des eigenen Namens, der Wunsch, Teil der oralen Geschichtsschreibung zu werden, hat sich historisch in unscheinbaren Gesten bis hin zu gigantischen Denkmälern manifestiert, deren Sinnbedeutung auch im virtuellen Raum der Videospiele nachzuempfinden ist.

> „Indem die Apologeten des Cyberspace glauben, sowohl auf das gemeinsame Handeln als auch auf die weltaufschließende Kraft des logos verzichten zu können, um uns statt dessen die technischen Mittel zu versprechen, mit deren Hilfe wir uns selbst und die Welt unablässig neu entwerfen können, verfehlen sie die grundlegende Dimension von Welt und menschlicher Existenz. Denn wäre es wirklich so, daß wir in einer postbiologischen Zustandsform leben könnten, in der das bloße Wollen genügte, um etwas zu bewirken, bräuchten wir in der Tat die Mithilfe der anderen postbiologischen Wesen nicht mehr. Das aber hieße nichts anderes, als daß wir dann ohne den Erscheinungsraum existieren müßten, in dem wir nicht nur unsere Freiheit im Handeln mit anderen erfahren, sondern auch den logos, der uns unverfügbar vorausliegt und uns darauf verweist, daß die Welt immer schon da ist, noch ehe wir in ihre handeln."[1706]

Digitales Leben – Teil zu werden eines Videospiels – erscheint *auch* dann sinnvoll, wenn das Spiel als Übung für die Sinne begriffen wird, wenn das Spiel als Station und eben eine *Dimension von Welt und menschlicher Existenz*, aber nicht notwendig als Eck- oder Endpunkt bedeutsam wird. Übertragen auf Videospiele wird die bekannte Highscoreliste, die schon 1978 (Space Invaders: Taito) in den ersten Spielautomaten eingeführt wurde zum Mittel, das Jenseits schon im Diesseits zu erreichen, schon jetzt den Ruhm der Nachwelt zu kosten und dem Bildschirmtod als „Exkommunizierung" durch verschwinden-

1704 Die NASA hat aktuell erhebliche Schwierigkeiten, ihre teils noch aktive ältere Hardware in Betrieb zu halten, obwohl kaum 40 Jahre vergangen sind (im Vergleich zur Haltbarkeit „gedruckten Wissens"): http://www.space.com/8355-problem-detected-voyager-2-spacecraft-edge-solar-system.html, 19.5.2013

1705 Jochum, Uwe: Kritik der Neuen Medien, München 2003, S. 10

1706 A.a.O., S. 115

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

de (oder veraltete) Daten entgegenzutreten.[1707] Nachdem Space Invaders die Punkztahl speicherte, konnten Spieler in Star Fire (Sharp Images, 1980) erstmals ihre Initialen speichern. In den Kneipenautomaten der 80er Jahre konnte man nun seinen Bekannten mittels der eigenen Namenskürzel und der erreichten Maximalpunktzahl einen Markstein hinterlassen – in den aktuellen MMOs existieren noch weitere Möglichkeiten: Vom Aufbau von Denkmälern über besondere Bauten und dem Ruhm, den die eigenen Taten unter den Mitspielern der Spielwelt verbreiten.

Die Leidenschaft, der Nachwelt „Bleibendes" („*Artefakte der Vergangenheit*"[1708]) zu hinterlassen, ist Teil der menschlichen Kulturalität. Auf das Wesen des Videospiels als „Kulturgut" weist Lange unter Bezug auf entsprechende politische Anerkennung hin und zeigt anhand zunehmender Bemühungen um die Erhaltung von Datensätzen und kompletten Spielen durch Emulation den auch emotionalen Bedeutungsgewinn des ursprünglich auf den unterhaltsamen Moment hin ausgerichteten Mediums. Er vergleicht die Situation mit der des Films, dessen erste 20 Produktionsjahre ebenfalls von einem rapiden evolutionären Aufblühen und Verfall ohne Traditionsbewusstsein geprägt war, bevor der Film seinerseits als bewahrenswertes Kulturgut ernst genommen wurde.[1709]

Durch den Umgang mit Medien enthüllen Nutzer, was sie umtreibt und wer sie sein wollen. Dies sagt erst einmal nicht mehr über die Persönlichkeit des Individuums als die Lesevorlieben, aber durch das Konzept der Interaktivität können Nutzer einen größeren Gebrauch ihrer Mittel machen, können sie gemäß ihrer persönlichen Vorlieben anpassen und einsetzen.

Der interaktive Teil einer Nutzerkultur und -persönlichkeit unterliegt neben den Einschränkungen durch Spielregeln und technische Hindernisse neuen Barrieren, die erst im Laufe der weiteren Beschäftigung damit deutlich werden: Fehlbarkeit und Ausschlusserfahrungen („Exkommunikation") sind auch dort zu finden. Computerabstürze können virtuelle Existenzen auslöschen, veraltete Daten werden nach einem Update unlesbar und nutzlos. Ein neues Spiel auf einer neuen Technikplattform ist solange nutzlos, wie man

1707 A.a.O., S. 20

1708 A.a.O., S. 35 ff.

1709 Lange, Andreas: Save Game. Die Bewahrung komplexer digitaler Artefakte am Beispiel von Computerspielen, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009, S. 190

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

diese nicht besitzt. Dies bringt weitere kulturelle und soziologische Implikationen in Sichtweite: Mit der Les- und Haltbarkeit von Daten stehen und fallen datengebundene Kulturen wie die westliche. Schriftgebundene Religionen wie der Islam, deren fester Bestandteil nicht nur das Aufheben („*Sichern*") von Schriften sondern vor allem das Auswendiglernen ist, sind eindeutig weniger anfällig für den großflächigen Kulturverlust durch Datentod als andere.

Vergangenheit und Zukunftserwartungen sind in der wirklichen wie auch der virtuellen Welt stets Teil der Gegenwart und mithin Bestimmungselemente für Bewusstseinsprozesse. In vielen Spielen vergehen deutlich sichtbar die Minuten, Stunden und Tage (z.B. GTA). Auffallend ist, dass Spieledesigner sich jedoch vielfach vor den Folgen eindeutigerer Zeitveränderungen zu scheuen scheinen: Jahreszeiten und biologische Alterungsprozesse mit ihren Folgen werden – möglicherweise auch aus technischen Gründen – ausgespart. Doch selbst wenn dieser Zeitenwandel möglich wäre, so bedingte er derart viele Folgeüberlegungen, dass eigentlich erst dann wahrhaftig von *Weltensimulationen* gesprochen werden könnte. Hieße es doch, dass auch ohne direktes Zutun der Spieler sich die Landschaft veränderte, Überschwemmungen einträten, Gebäude alterten und Kulturen sich verändern müssten. Die notwendigen Datenmengen wären kaum zu handhaben – und doch würden dadurch endlich existenzielle Grundproblematiken thematisierbar, wie Ruhm und Einfluss eines Spielers, der sich von *einem Avatar* löst und auf eine Familie, ein Geschlecht, eine Gesellschaftsform übertragen werden muss. Vor diesem Hintergrund sind auch die komplexesten Spiele heute doch wieder überschaubar und vermögen nur dem aktiven Spielmoment Bedeutung zu verleihen.

Zukunft wird aus der Tat gestaltet, Realität bleibt, da sie aus dem Moment und der Praxis entspringt, *freie Tat*,[1710] während die Handlung im Spiel immer regelhaft und kontextuell eingebunden in dieses bleibt und nur vor dessen Hintergrund verständlich sein kann. Denn so frei ein Spiel auch immer sein will oder vorgibt zu sein, so bleibt es doch stets begrenzt und endlich. Ohne freie Interaktion gerade auch hinsichtlich des freien Eintreffens von Konsequenzen – dem Prinzip des Chaos – bleibt jede Spielwelt immer nur ein extrem enger Ausschnitt der wahren Realität.

Auch diesem Umstand versuchen einige Spiele Rechnung zu tragen, indem sie im Spiel errungene „Trophäen" auch außerhalb des Spiels anzeigbar gestalten

1710 Jochum, Uwe: Kritik der Neuen Medien, München 2003, S. 114

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

– die Playstation 3 bietet hier eine eigene Funktion. Das Spiel muss nicht mehr besessen werden oder geladen sein. Man kann dennoch Erfolge der *einen* in der *anderen* Realität vorzeigen; wie im Museum erhalten gefundene und ausgestellte Artefakte allerdings erst durch Ein- und Zuordnung ihren Sinn, diese erfolgt aber durch die Vorgaben der Spieledesigner, die den Hintergrund für das Erreichen einer Trophäe entworfen und die Grafik hierzu erstellt haben. Der erfolgreiche Spieler verweist damit auf *eigene Erfolge*, die er im Rahmen einer *fremden Erfolgskonzeption* errungen hat. Erfolg oder nicht und die Attribute des Erfolges werden ihm daher von unsichtbaren Mächten garantiert und zugesprochen, nachdem er weitgehend ihrem Regelsystem entsprochen und sich konform verhalten hat. Religiös gesehen erhält er somit von „unsichtbaren Mächten" Segen oder Absolution.

Medien und besonders Hersteller interaktiver Unterhaltungsmedien werben mit der Möglichkeit der Überwindung des Raumes und implizit mit der Befreiung von den Zumutungen der urbanen Industriegesellschaft, die nach Karl Marx den Menschen zum Teil eines Maschinensystems und zum Vollstrecker von diesem vorgegebener Arbeitsprozesse erniedrigt[1711]. Weder sind Internet oder interaktive Medien bereits wahrhaft weltumspannend (sie durchdringen gerade erst vornehmlich die westlichen Gesellschaften sowie die technische Avantgarde der Gesellschaften in Schwellenländern, noch können sie die Grenzen der globalen Ökonomie und ihrer Zwänge sprengen (ganz zu schweigen von den politischen). Der Cyberspace kann so nichts anderes sein als ein Doppelgänger der realen Welt[1712] und ist nicht als Ersatz vorstellbar:

> „Wenn auch mit „magischen Möglichkeiten" ausgestattet, ist der Cyberspace kein Ersatz für die reale Welt, kein jenseitiger Ort."[1713]

Die Hoffnungen der Nutzer auf Freiheit und neue libertäre Lebensformen wenigstens in virtuellen Welten werden sich kaum erfüllen, während gleichzeitig in der Realwelt aus tatsächlicher oder vermeintlicher Vorkehrung gegen militärische und terroristische Angriffe immer mehr Freiheitsrechte eingeschränkt und Kommunikationsbarrieren sowie Filtersysteme errichtet werden. Solange künstliche Welten mit einer inhärenten künstlichen Intelligenz sich nicht selbst verwalten und entwickeln und einen eigenen Freiheitsbegriff prägen (wenn dieser dann überhaupt mit dem menschlichen, demokra-

1711 A.a.O., S. 51 ff.
1712 A.a.O., S. 45
1713 Reinders, Angela M. T.: Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace, Münster 2006, S. 47

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

tischen, westlichen libertären Begriffsinstrumentarium beschreibbar ist), solange also Menschen künstliche Welten als reales oder eskapistisches Abbild ihrer Welt gestalten, solange werden auch künstliche Welten die Manifestation mechanisierter Denkvorgänge anhand realmenschlicher Vorbilder sein, in denen der Mensch sich austoben und verwirklichen kann, wenn und solange er Eintritt bezahlt.

Frühe Versuche sich selbst reproduzierender und entwickelnder Welten[1714] blieben im Stadium interessanter Spielideen stecken. Das Vertrauen auf die Kraft und Möglichkeiten der Technik benötigen den komplementären *Logos*, wie er sich vor dem Hintergrund kultureller und ethischer Voraussetzungen entwickelt.

Es kann kein „syntaktisches Perpetuum Mobile"[1715] geben, da die geistige Energie jeglicher sinnvoller Handlung auch in einer virtuellen Welt aus dem Impuls eines lebendigen Geistes stammen muss, der wiederum seine Lebendigkeit aus dem Bewusstsein um seine eigene Endlichkeit und Sterblichkeit generiert. Der Spieler bringt kulturelle und ethische Elemente von außen in die Spielwelt hinein, er handelt auf Basis dieser – auch wenn er bewusst gegen sie handelt – und er nimmt Rückwirkungen wieder mit hinaus. Aber auch diese Rückwirkungen sind an den Menschen als Inhaltsträger gebunden. Der menschliche Geist erschafft die künstlichen Welten, menschliche Geister bevölkern sie und gehen in ihr miteinander um, sie verlassen sie auch, aber *Geist* bleibt nie zurück. Geist entsteht durch Denken und dessen Reflexion, der Avatar eines Spielers denkt nicht, er folgt nicht einmal Instinkten, er folgt Handlungsanweisungen gemäß der Regeln des Erschaffers oder seines menschlichen Avatarführers. Jeder Output aus einer Spielwelt ist die Verstärkung und Verfremdung eines zuvor in diese injizierten Inputs. Das aristotelische „gute Leben" ist nur durch die Reflexion von menschlichem Handeln möglich[1716], ohne dessen Referenzpunkte ja nicht einmal ein Austausch über Bedeutungszusammenhänge von „gut" oder „Leben" möglich wären.

Es gibt daher für Religionen durchaus mehr als nur technische Fragen zu klären hinsichtlich ihrer Relevanz für virtuelle Welten, denn so wie Menschen dorthin unterwegs sind, nehmen sie ihre Ängste und Hoffnungen und auch ihre religiösen Ansichten selbstverständlich mit.

1714 Wie z.B. die Biologiesimulation „Sim Life – The genetic playground" (Maxis, 1992)
1715 Jochum, Uwe: Kritik der Neuen Medien, München 2003, S. 132
1716 A.a.O., S. 134

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Allerdings erscheint im Bezug auf das Bewusstsein von Welt, Zeit und Raum im Videospiel das Handlungsinteresse der großen Kirchen nicht viel spontaner als im Vergleich zu ihren eher feudalen Lebensformen und im Gegensatz jungen, spontanen und vielfach lebendigeren Praxisformen junger oder freikirchlicher Gemeinden.

Das Christentum hat in seiner Geschichte die Welt von Geistern und Götzen befreit und neue heilige Orte geschaffen. Dieses Bewusstsein prägt heute die Frage nach Orten und Ausprägungen von Religiosität. Vor diesem Hintergrund sind virtuelle Welten nicht ohne weiteres auch gleich religiöse Welten – im Spiel „Second Life" hatten jedoch Kirchen erstmals eigene Repräsentanzen eingerichtet, wie sie heute selbstverständlich auch in sozialen Netzwerken aktiv sind. Eine Neuinterpretation von Orten religiösen Empfindens scheint im Gange.[1717]

Ein veröffentlichter Text erhält vor dem Hintergrund und im Moment seiner Rezeption durch einen Leser ein Eigenleben – dieser kann darin eine Vielzahl von Aspekten und Themen erkennen, die nicht immer tatsächlich der Intention des Autoren entsprechen. Nämliche Bewertungsdimensionen lassen sich auf Illustrationen und Titelbilder zurückführen[1718] – gleiches gilt für Spielwelten. Sie können ebenso implizit religiös wirken, wenn sie wie Texte „Sinn für den Sinn"[1719] ansprechen und „Fragen nach dem Ganzen"[1720] stellen. Für Kinder- und Jugendbücher liegt eine Reihe von Untersuchungen diesbezüglich vor.[1721]

Das reine Vorkommen von „Gott", eines Gottes oder göttlicher bzw. geistiger / außerweltlichen Mächte ist nicht an sich schon ein Indiz für eine genuin re-

1717 Zu „virtuellen Orten der Gottesbegegnung" und der „Divinisierung des Cyberspace" siehe: Reinders, Angela M. T.: Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace, Münster 2006, S. 160 ff. und S. 164 ff.

1718 Born, Monika: Mit Bildern glauben lernen. Die Wahrnehmung religiöser Spuren im Bilderbuch, in: Fährmann, Willi / Steinkamp, Vera / Schlagheck, Michael (Hrsg.): Spurensuche 10. Religion in der Kinder- und Jugendliteratur, Essen 1997, S. 40 f.

1719 Halbfas, Hubertus: Das religiöse Kinder- und Jugendbuch, Stuttgart 1984, S. 231 f. zitiert in: Rockenbach, Angelika: Gott zur Sprache bringen. Religiöse Spuren im Kinderbuch, in: Fährmann, Willi / Steinkamp, Vera / Schlagheck, Michael (Hrsg.): Spurensuche 10. Religion in der Kinder- und Jugendliteratur, Essen 1997, S. 73

1720 Lange, Günter: Religion und Kinderbuch, in: Jacobi, Reinhold (Hrsg.): Kinderbuch und Religion, Regensburg 1979, S. 21, zitiert in: ebd.

1721 Hier sei exemplarisch verwiesen auf: Dreßing, Gabriele: Zwischen Bibel und Bilderbuch. Religiöse Kinder- und Jugendliteratur im Spiegel des Katholischen Kinder- und Jugendbuchpreises, St. Ingbert 2004 – Bezug auf Halbfas und Lange, S. 31 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ligiöse Geschichte oder ein Spiel. Fraglich ist stets, ob Religion innerhalb eines Spieles als konstituierender Inhalt oder als Dekor verstanden wird. Soll sie *inhaltlich* etwas bewirken oder dient sie als *Werkzeug* wie ein grafisch dargestellter magischer Stab oder ein Kirchengebäude, zur Hebung der Moral einer Spielbevölkerung, so dass sie in einer Wirtschaftssimulation bessere Ergebnisse erwirtschaftet?

Anregend vor diesem Hintergrund ist weniger die Rolle des Spielers als gütiger oder strafender „Gott" wie in Weltensimulation von der Art eines „Black & White" etc., sondern die Existenz von bedeutenden Aspekten menschlichen Lebens und sozialer Existenz wie Aggression, Fürsorge, Liebe und Hass und die Brüchigkeit der menschlichen Existenz, wie sie sowohl in der Bibel[1722] als auch in aller Drastik in Videospielen wie der GTA-Reihe gezeigt wird.[1723] Sie zwingen den Spieler zur Positionierung, indem er der Gewalt nachgibt oder auch nicht. Selbst in den Situationen, wo der Spieler aus Gründen des Spielflusses bestimmte Lösungswege befolgen muss, wird seine Handlung stets vor dem Hintergrund seiner eigenen ethischen Prägungen vollzogen. Mitunter gefällt ihm der Ausbruch aus seiner Weltmoral – aber auch das ist eine Form der Befreiung des Menschen von seinen Zwängen, ohne dass er seine Grundlagen negieren oder vollends abstreifen muss.

5.3 Zusammenfassung und Würdigung

Wenn gilt, was bereits vermutet wurde, dass nämlich das Videospiel zum Probehandeln einlädt[1724] und dass es ebenso gut geeignet ist, Realität (neu) zu prägen wie man sich sie damit auch vom Leibe halten kann, dann muss konstatiert werden, dass ein Videospiel Versatzstücke kultureller und gesellschaftlicher Realitäten nutzt und gemeinsam mit fiktiven Handlungselementen zur freien Nutzung verfügbar macht, so dass aus den einzelnen Elementen etwas Neues geschaffen wird, das eine neue (Erlebens-) Realität konstituiert.

1722 Konz, Britta: Virtualisierung menschlicher Erfahrung – Menschenbild im Videospiel, in: Heumann, Jürgen (Hrsg.): Über Gott und die Welt – Religion, Sinn und Werte im Kinder- und Jugendbuch, Frankfurt 2005, S. 91 ff., zum Videospiel Black & White: S. 237 ff., hier S. 242 f.

1723 A.a.O., S. 257 f.

1724 Kirsner, Inge: Erlösung im Film. Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen, Stuttgart / Berlin / Köln 1996, S. 9

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Uralte Begrifflichkeiten wie „Erlösung" oder „Vernichtung" entstammen zwar unterschiedlichen historischen Epochen und stehen jeweils im Bedeutungszusammenhang ihrer Geschichte, aber gleichzeitig ergeben sich in der Adaption auf Medien wie Videospiele mit ihnen neue *Traditionen* des Erzählens, des Weitergebens, des Sich-Erinnerns.

Hierbei kann es nicht darum gehen, einem Medium wie dem Videospiel eine religiöse Kompetenz oder Inhaltlichkeit zu unterstellen, die es nicht explizit besitzt. Es kann jedoch durchaus darauf hingewiesen werden, welche inhaltlichen Gestaltungsformen es gibt und welche sich anbieten. Es muss auch gefragt werden, was Menschen in Medien (wie eben in Videospielen) suchen, das sie in Kirchen nicht zu finden glauben oder hoffen[1725]. Und gesellschaftlich muss natürlich gefragt werden, warum Menschen die Künstlichkeit einer Spielwelt realen Ereignissen vorziehen, die – selbst wenn sie unspektakulär erscheinen, ja doch einen eigenen Reiz besitzen.

Eine Schwierigkeit für den Untersuchungsgegenstand ergibt sich interessanterweise nicht einmal aus der Technik an sich, jedenfalls dann nicht, wenn man sich von ihr nicht blenden lässt, sondern sie lediglich als Trägermedium versteht für eine Botschaft, die zu anderen Umständen in anderen Zeiten eben als Buch gedruckt oder mündlich überliefert worden wäre.

Alleine aus Begriffen oder bildlichen Darstellungen in Spielen schon per se auf einen Religionsgehalt von Videospielen zu schließen erscheint zweifelhaft und schwierig.

Nicht zu vernachlässigen ist jedoch die Bereitschaft von Entwicklern, sich aus religiösen Kosmen zu bedienen und dadurch ihre Spiele anzureichern oder bei Spielern für Interesse zu sorgen. Das 1997 / 1998 unter Beteiligung amerikanischer Spieleentwickler gegründete Studio „Gathering of Developers" nannte sich kurz „Godgames" und spielte gerne mit religiösen Sujets in seiner Außendarstellung.

Zwar gibt es interpretierbare Hinweise in Spielen, wenn etwa eindeutig religiöse Symbole zentrale Bestandteile des Spieles sind. Sie sind von den Entwicklern ja aus einem bestimmten Grund ausgewählt worden. Doch stellt sich die Frage, ob sie dann im Spiel auch gemäß ihrer ursprünglichen Bedeutung Verwendung und Anerkennung finden – ob die Spieler sie verstehen, einordnen oder schlicht als Spielelement nutzen, wie sie auch jedes anders geartete

1725 A.a.O., S. 11

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Objekt mit dem gleichen Hintergrund und Nutzen verwenden würden. Aber dieser Gedanke rückt bereits die Menschen in den Vordergrund, die für die künstlichen Welten verantwortlich sind, die Entwickler und Grafiker – wenigstens und auf jeden Fall aber doch jene, die für die Handlung und ihre Ausgestaltung als Spielform zuständig sind, die *Game Designer*, wie sie immer öfter genannt werden.

Der Film, so Bazin, erhält seine spezifische Bedeutung nicht durch das, was er *ist*, sondern durch das, was er *bewirkt.*[1726] Tatsächlich sind Rezeptionsberichte sowohl von Filmen wie auch Videospielen stets nicht nur Wiedergaben der gesehenen oder erlebten Handlung, sondern vor allem auch persönliche Berichte über emotionale Momente des Erlebens. Je mehr ein Medium die Persönlichkeit des *Teilnehmers* (bei Spielen ist ja nicht nur vom reinen Zuschauen zu sprechen) berührt, umso mehr wird er erinnert, abgelehnt oder begrüßt. Gerade Kinder *erzählen* Filme nicht nur nach, sie *erleben* sie beim Erzählen erneut und drücken dies aus durch Bewegungen und angedeutetes Nachspielen von Handlungssituationen.

Die eben gestellte Frage, was Menschen im Videospiel finden, das sie in der Realität (oder der Kirche) nicht finden, führt indes dann in die falsche Richtung, wenn man den Sinn und das Medium gleichsetzt. Die Entscheidung, einen Gottesdienst zu besuchen oder ein Spiel zu spielen oder einen Film zu schauen wird vor dem Hintergrund unterschiedlicher Situationen und Erwartungen an das Rezeptionserlebnis getroffen.

Sie sind insofern vergleichbar, als dass die Medien oft jene Orte sind, wo Geschichten neu und erneut erzählt werden. Hier kann man sie emotional nachempfinden und sich dazu positionieren. Man will die Räumlichkeiten des Gottesdienstes oder Kinos anders verlassen als man hereingekommen ist.[1727] In Filmen und auch im Gottesdienst geht es um Krisen und Spannungen, die ein Mensch meistern muss.

> „Durch diese Krise gerät der Mensch in eine Spannung, die in einer entscheidenden Handlung kulminiert. Diese Krise ist das Zeichen einer nahenden Umwälzung, des Endes vielleicht, der Beginn eines kleinen Weltuntergangs, einer persönlichen Mini-Apokalypse. Die Normalität wird unterbrochen und der Mensch gerät in Wider-

1726 Sich auf Bazin berufend: Kirsner, Inge: Erlösung im Film. Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen, Stuttgart / Berlin / Köln 1996, S. 18

1727 A.a.O., S. 32

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> spruch zu seiner veränderten Innen- bzw. Außenwelt. Er muß wieder neu mit ihr in Beziehung treten. Vielleicht ist dieses „Neue", das Fremde so tief, daß der Mensch es nicht aus sich selbst und seiner Umgebung ableiten kann. Doch muß dieser Bruch bei aller Fremdheit seiner Ursache kein Einbruch einer anderen, fremden, äußeren Realität sein. Vielmehr bewirkt dieser Bruch, daß die (Film-) Realität für eine Wirklichkeit transparent gemacht wird, die vorher schon da war. Das Unsichtbare wird bildhaft, gleichnishaft sichtbar im Augenscheinlichen, die Wirklichkeit wird transparent für die Transzendenz."[1728]

Hier kann er durchaus Stellung beziehen, aber er kann erst einmal an der Situation nichts ändern. Diese Form des Erzählens ist gemeint, wenn Kirsner von „Höhlenwänden als ersten Leinwänden der Geschichte" spricht[1729]. Bis hierhin beschreiten Film, orale Tradierung und Videospiel Wege auf einer ähnlichen Vermittlungsebene. Unterschiede treten dann im Grenzbereich des Übergangs von der Vermittlungs- in die Umsetzungsebene hervor.

Diesseits der Grenze sind Gottesdienst und Film noch Orte gemeinsamer Anonymität, in der man durch das Miterleben fremder Schicksale von Aspekten eigener Bedrückung und Sorge erlöst werden kann.[1730]

Die individuellen Seh- und Handlungsmuster können durch Filme und auch religiöse Praktiken hinterfragbar und reflektierbar werden – die transzendentale Sprache des Films schafft, ebenso wie weitergegebene Geschichten, durch die Bearbeitung fremder oder vergangener Wirklichkeit neue Zugänge in individuelles Realitätserleben.[1731] Hierdurch wird ein transformierter Blick zurück auf die eigene Wirklichkeit möglich. Der Film spricht eine transzendente Sprache und verhält sich zur Wirklichkeit wie ein religiöses System.[1732] Im Grenzbereich und *jenseits* der genannten Grenze zwischen Vermittlungs- und Umsetzungsebene tritt der Mensch in den Mittelpunkt, der als Fixpunkt jeder Geschichte stets eine Krise erlebt, die er meistern muss. Nur dann wird er *erlöst*, nur so wird jede Geschichte einem Ende zugeführt (das nicht notwendig immer ein *gutes Ende* sein muss).

1728 A.a.O., S. 44
1729 A.a.O., S. 21
1730 A.a.O., S. 31
1731 Zur Interpretation von Produkten des Genres „Gangsterfilm": a.a.O., S. 49 ff.
1732 A.a.O., S. 243 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ein Alleinstellungsmerkmal von Videospielen ist nun die Möglichkeit, tatsächlich *in die Geschichte* einzutreten und mitzuspielen, ihr den eigenen Willen aufzudrücken. Effekte und Spielfunktionen erschaffen eine *Realpräsenz des ansonsten Fiktiven.* Diese Erkenntnis ist wichtig, denn ab diesem Punkt stellen sich in der Interaktion zwischen Nutzer und Medium erstmals bestimmte Fragen, die sich auf einer rein rezeptiven Ebene niemals stellen würden.

Die Auswahl von Medien oder aber Alternativen richtet sich nach Nutzererwägungen, die sich aus unterschiedlichen Quellen speisen.[1733] Festzuhalten bleibt, dass Individuen ihre Bedürfnisse definieren und die möglichen Quellen zur Befriedigung dieser festlegen müssen und hierbei eine, wenige oder eine größere Zahl von Alternativen in den Blick nehmen. Schenk nutzt für diese Vorgänge die Begrifflichkeiten nach Donohew / Tipton „Define Array and Sources", „Narrow Focus" und „Broad Focus".

> „Vor der Entscheidung für eine Handlungsalternative klopft das Individuum anhand der Komponenten des alten Image die neue Information ab und stellt sich dann nach einem Vergleich der Wichtigkeit der neuen Stimuli gegenüber anderen („Priority") die Frage, ob es in der Lage ist, die neue Situation einzuschätzen und mittels der alten Vorstellung über die Realität eine Alternative zu wählen („Take Action"), oder ob es dazu noch weitere Informationen benötigt.
> Besteht ein derartiger Wunsch nach zusätzlicher Information, muss das Individuum seine Informationsbedürfnisse (was er wissen will) definieren und die Informationsquellen festlegen („Define Array and Sources"). Bei mehreren möglichen Quellen kann als Strategie die Auswahl einer einzigen („Narrow Focus") oder die Auswahl aller verfügbaren Quellen („Broad Focus") verfolgt werden. Ist die zugrundeliegende Fragestellung von großer Bedeutung für das Individuum, wird es wohl den letzten Weg beschreiten.
> Nach erfolgreich abgeschlossener Quellensuche kann dann die Handlung selbst erfolgen. Hiermit endet der Verlauf jedoch nicht, sondern über Rückkoppelungsprozesse wird das Individuum noch die Wirksamkeit seiner Handlungen überprüfen. Diese Überprüfung kann bei positivem Ausgang zu einer Revision der alten Vorstellung von der Realität führen."[1734]

Im Spiel *erlebt* der Mensch nicht nur Krisen, er wird Teil von ihnen, er *muss* sie lösen. Spannungsfelder und Settings sind im Hintergrund gleich, die Verarbeitungsebene ist jedoch eine gänzlich andere.

1733 Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung, Tübingen 2007, S. 747 ff.
1734 A.a.O., S. 174, Grafik zum „Information Processing Modell" dort auf S. 173

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Computerspiele vermitteln weniger durch empathische Identifikation mit den Medienfiguren, sondern durch verschiedene Aktionsformen ein Gefühl der Teilhabe. Trotz gewissen Rahmenbedingungen, denen der Nutzer unterworfen ist, bastelt er sich seine eigene Geschichte, die im Zusammenhang mit seiner Lebenswelt steht."[1735]

Seh-, Erlebens- und Handlungsmuster können nicht mehr auf einer theoretischen Ebene behandelt werden, „man" muss etwas tun, da sich ansonsten das Spiel nicht entfaltet und somit der gesamte Sinn dieser Beschäftigung, ebenso wie die Relevanz der Problemstellung durch das Spiel, hinfällig wären. Diese Grenzüberschreitung von der realen in die virtuelle Welt verändert den Bezugsrahmen insoweit, als dass Erwartungen und Absichten dort realisierbar werden. Der Spieler kann aus Lust an der Entdeckung das Spiel bereisen, aus Freude an der Verwandlung und des Schlüpfens in eine neue Rolle oder weil er sich berufen fühlt zu Taten, die auszuüben ihm in seinem realen Umfeld nicht möglich oder gestattet ist. Der Mensch wird dort jedoch kein anderer. Die Außenwelt bleibt stets sichtbar, so dass die transzendierende Sprache des Spiels zwar verfremdet, die künstlich geschaffene Welt aber sich an der real sichtbar bleibenden Welt *reibt* und durch die daraus entstehenden Irritationen neue Rückschlüsse auf die lebensweltliche Realität im Umfeld des Spielers möglich werden.

Eine solche Reibung entsteht auch dadurch, dass bei Videospielen der aus der Medienforschung bekannte „Selective Exposure"-Ansatz (**Kap. 3.4.1**) sich anders entfaltet. Nach diesem wählen Mediennutzer solche Medien aus, die ihren vorhandenen Neigungen entsprechen und die geeignet sind, ihre Erwartungen zu befriedigen und die Nutzer auch in ihren Ansichten zu bestätigen.

Abgelehnt wird von den Nutzern, was das Gegenteil erreicht, also Dissonanzen hervorruft.[1736] Bei Videospielen nun ist die Erlebenserwartung weit weniger planbar als bei einem Buch oder Film. Durch die sich ergebenden Spiel-Situationskonstellationen kann es durchaus vorkommen, dass der Spieler sich in einer Situation deutlich entgegen seiner Erwartungen verhalten muss, dies aber dennoch durchführt, weil ansonsten die bisher investierte Mühe und Zeit verloren wären.

1735 Haas, Michael: Religion und Neue Medien. Eine Untersuchung über (quasi-)religiöses Verhalten von Jugendlichen in ihrem gegenwärtigen Mediengebrauch. Dissertation, Universität Köln 2013, S. 138 ff., hier S. 143. Online: http://kups.ub.uni-koeln.de/5421/, 15.6.2017

1736 Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung, Tübingen 2007, S. 152 ff., hier S. 155

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Abstraktion von Wahrnehmung und Weltdeutung sowie die Anerkennung der Regeln des Spiels können neue Fragen aufwerfen nach der Intention der Spieleentwickler, nach dem Sinn ihrer Gesetze und den Grenzen der von ihnen geschaffenen Welten. Das Gute und das Böse im Spiel – sie befinden sich dort stets, weil jemand sie dorthin gesetzt hat. Sie stellen Herausforderung, Versuchung, Aufgabe und Prüfung zugleich dar. Der Spieler kann ihnen ausweichen, muss sich ihnen aber über kurz oder lang stellen, sonst verliert das Spiel seinen Sinn – und mit ihm auch die Existenz des Spielers im Spielkontext. Diese „undichten Stellen" der Realität[1737] machten Religiosität versteh- und behandelbar. Im Spiel führen sie zu ähnlichen Fragen, die jedoch auf einer anderen Vermittlungsebene gestellt werden. Spielmissionen sind Prüfungen und Aufgaben. Ein Spieldesigner hat sie entworfen. Sie sollen den Spieler vor Prüfungen stellen und berühren stets seine moralischen Grunddispositionen mit, auch wenn Reflexe im Vordergrund stehen. Freude über den Erfolg, Schadenfreude über die Richtigkeit besonderer Strategien (man hat den Computer überlistet!) sind zutiefst menschlich und dokumentieren, dass man im Spiel eben doch mehr erwartet als technisch durchgeführte Missionsskripte, grafisch möglichst perfekt visualisiert. Die Fragen nach dem Schicksal (als Mensch oder Spieler), nach der An- oder Abwesenheit Gottes (bzw. der Unaufhebbarkeit bzw. eben doch möglichen Hintergehbarkeit der Regeln der Spieldesigner oder der Existenz des Systemadministrators im Hintergrund eines Massenrollenspiels, der *vielleicht* (Gerüchten anderer Spieler zufolge) ebenfalls die Spielwelt als Avatar bereist) und der Erfahrung der Grenzüberschreitung von einer realen Welt mit allen Möglichkeiten und Beschränkungen in eine neue Welt (mit neuen Möglichkeiten und Beschränkungen) ermöglichen eine neue Sicht auf die Praxis des Videospiels: Aus der vermuteten *Weltflucht* von Videospielern wird in diesem Sinne eine praktizierte *Weltkritik* (nämlich an der realen Existenz) mit der bewussten Entscheidung zur *Weltgestaltung* (hier in der neuen / fiktiven / interaktiven Welt).

Eine rein rezeptive Haltung ist beim Videospiel, anders als beim Film, bei einem Buch oder im Gottesdienst, im Spiel *eben nicht* möglich. Ohne Reaktion keine Aktion. Jede Spielhandlung setzt Willen und bewussten Veränderungswunsch voraus.[1738] Dadurch werden Medieneffekte verändert, da durch „*die Interakti-*

1737 Henning Luther zitiert bei: Kirsner, Inge: Erlösung im Film. Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen, Stuttgart / Berlin / Köln 1996, S. 257

1738 hierzu auch: Haas, Michael: Religion und Neue Medien. Eine Untersuchung über (quasi-)religiöses Verhalten von Jugendlichen in ihrem gegenwärtigen Medienge-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

on zwischen Medieninhalt und Rezepient – bzw. dessen Dekodierung und Interpretation"[1739] keine reine Aufnahme von Inhalten geschieht, sondern stets eine Transformation auch auf Basis der Werte- Glaubens- und politischer Überzeugungen des Nutzers.

Die Abstraktion der Realitätsdarstellung und Wirklichkeitserfahrung im Spiel zwingt zudem zu antizipativen Höchstleistungen. So schnell wie Spielerfahrungen gewechselt und unterschiedliche Regelwerke memoriert werden müssen, umso beschleunigter müssen Grundbestandteile des *Glaubens*, wie man in diesem oder jenem Spiel wohl handeln müsse und *Erfahrungen* des Lernens aus vergangenen Spielen der neuen Realität angepasst werden. Spieler sind, wie auch Filmzuschauer, zur „*(Teil-) Identifikation*" oder kritischen Konfrontation aufgerufen und werden mit den Protagonisten (oder stellvertretend) in die Krise hineingeführt, erleben die „Erlösung" aber nicht wie auf der Leinwand nur mit, sondern führen sie selbst mit herbei. Für Film wie Videospiel gilt jedoch gleichermaßen: „*Der ästhetische Akt des Zuschauens verbindet sich hier mit dem ethischen Akt des Teilnehmens oder der Auflehnung.*"[1740] Man erinnert sich später nicht nur an das Gelungene sondern auch an das Zerstörte.[1741]

Grundfragen von Schuld und des Bösen in der Welt sowie dem Sinn von Leben und der eigenen Handlung kann hier kaum ausgewichen werden, man ist Teil von ihnen, man kann die Auswirkungen seiner Taten beobachten und sie durchaus *für gut* befinden. Aber just in diesem Moment der Evaluation wird eben die Künstlichkeit des Momentes deutlich, alle spielerische Realität vollzieht sich noch immer auf dem Firnis einer Bildfläche und *nicht* in der Realität, wird aber durch die Erfahrungen und Emotionen Teil des individuellen Erfahrungsschatzes jedes Menschen. Schuld, Sühne und Erlösung, Teil jedes Dramas seit der Antike, werden im Videospiel erfahrbar und müssen somit nicht in der Realwelt ausprobiert oder ausschließlich dort erfahren werden.

Die Krise der Religion in der realen Welt scheint nicht zuletzt zunehmend ein Ausdruck der Krise im Wirklichkeitsverständnis von Welt zu sein:

> „(...) nach der Herrschaft Gottes beginnt die Herrschaft der Zeit, und die mit ihr einhergehende Beschleunigungsgesellschaft wird in ihren

brauch. Dissertation, Universität Köln 2013, S. 143. Online: http://kups.ub.uni-koeln.de/5421/, 15.6.2017

1739 Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung, Tübingen 2007, S. 765

1740 Kirsner, Inge: Erlösung im Film. Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen, Stuttgart / Berlin / Köln 1996, S. 258 f.

1741 A.a.O., S. 257: siehe Johann Baptist Metz, zitiert in FN 56

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> gegenwärtigen Diskursen von der Frage nach der (verschwindenden, neu zu definierenden) Identität bestimmt. Auf der Suche nach Sinn und Wurzel werden die ältesten Mythen immer wieder neu in die Medien hineintransformiert, doch ob eine Wiederverzauberung der Welt gelingt, bleibt fraglich."[1742]

Religiöse Bilder und Mythen erleben Wandlungen und Reprojektionen in die Welt – sie bedienen sich aus einem religiösen Kosmos, schaffen aber nicht notwendig einen neuen bzw. revitalisieren vorhandene Religiosität. Gerade die großen Kirchen, zumal die evangelische Kirche, tut sich schwer damit, eigene kulturelle und religiöse Grundwahrheiten zu bewahren und nicht zu dekonstruieren, zu relativieren und in Frage stellen zu lassen[1743]. Ihr fällt es schwer, schöpferisch politische, kulturelle und auch soziale Anstöße zu geben – sie reagiert zunehmend zeitverzögert, richtet sich in Nischen ein, gefällt sich in der Praxis der repetierenden Tradition.[1744] Film und die Wiederholung von Heilsgeschichten sind exakt das – Wiederholungen.

Spiele hingegen schaffen stets etwas Neues, sie sind Gestaltung und Schöpfungen, in denen durch den Spieler wiederum Schöpfung geschieht. Der verfremdete Blick auf Aspekte der Realität im Videospiel erlaubt den gefahrlosen Umgang mit Kernbestandteilen eigener Angst und Unsicherheit und den Triumph über sie. Durch das Eintauchen und die fraglose Hinnahme *gesetzter und gültiger Regeln* adaptieren menschliche Spielerinnen und Spieler die Konstanten und Limitierungen eines künstlichen Kosmos.

Sie befolgen sie, müssen aber dafür nicht an sie *glauben*. Andererseits dürfen sie auf die grundlegende Anpassungsfähigkeit ihrer Spielerfigur an die Regeln des Spiels vertrauen und müssen den Restglauben an zusätzliche Handlungsmöglichkeiten, Tricks und Novitäten stets bewahren, da ansonsten die Neugier erlahmt. Neugier und Handlungskompetenz in Reaktion zu den Ungewissheiten der Existenz und das Grundvertrauen auf berechenbare Regelwerke zum Nutzen der Spieler – so gesehen erscheinen Videospiele durchaus

1742 A.a.O., S. 278 f.

1743 Äußerst kritisch: Nikolaou, Theodor: Die Zukunft der Kirche und ihre Einheit angesichts des dritten Jahrtausends. Ein orthodoxer Versuch, in: Neuner, Peter / Kleinschwärzer-Meister, Birgitta et al. (Hrsg.): Ökumene zwischen „postmoderner Beliebigkeit" und „Rekonfessionalisierung", Münster 2006, S. 39 ff., hier S. 48

1744 Leisner befürchtet eine „Reaktivität, welche ihr zur geistigen Gefahr wird": Leisner, Walter: Gott und Volk. Religion und Kirche in der Demokratie. Vox Populi – Vox Dei?, Berlin 2008, S. 91 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

als Medien mit religiöser Kontingenz[1745], welche Universen mit großer Vielfalt und einer inneren Klarheit und Struktur schaffen; hiermit bedienen sie die lebensweltliche Individualisierung, wie sie in vielen Lebensbereichen erkennbar ist: so auch an der Abnahme religiöser Bindungen zu etablierten singulären Religionen bei gleichzeitiger Offenheit für sinnversprechende Einflüsse aus einer Vielzahl von Religionen und Konfessionen:

> „Man bindet sich nicht mehr ausschließlich an eine Tradition, sondern sucht in verschiedenen religiösen Traditionen nach Antworten auf die alten Menschheitsfragen."[1746]

Es bleibt jedoch gerade vor dem Hintergrund der bislang erzielten Erkenntnisse nach wie vor überraschend und auffällig, dass die Wirkungsforschung sich bislang für die Folgen von Spielekonsum, weniger aber für das *Erleben von Spielen* oder die Spieleerzeuger selbst interessiert.

Dem Leben einen Sinn geben, etwas Bleibendes schaffen – dies lässt sich eben nicht nur in der realen, sondern zunehmend auch in der virtuellen Welt erreichen. Allerdings nicht in einer strikten Trennung, sondern vielmehr in einer im Spieler amalgamierenden gesamtlebensweltlichen Erfahrung, die jedoch nicht von den individuellen Letztfragen zu trennen ist:

> „Die lange Zeit von der Religion mitbeantworteten zentralen Fragen des Lebens: wie man Leid ertragen könne, wie man physische Qualen, persönlichen Verlust, weltliches Scheitern oder das hilflose Mitansehenmüssen des Todeskampfes anderer bewältigen könne, bleiben bestehen."[1747]

1745 Hierzu z.B.: Herrmann, Jörg: Medienerfahrung und Religion. Eine empirisch-qualitative Studie zur Medienreligion, Göttingen 2007, S. 173 f. / S. 304

1746 Haring nach Gantke, in: Haring, Sabine A.: Verheißung und Erlösung – Religion und ihre weltlichen Ersatzbildungen in Politik und Wissenschaft, Wien 2008, S. 589

1747 A.a.O., S. 591

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

6. Videospiele in religionspädagogischer Perspektive – Forschungs- und Diskussionsstand

„Bildung ohne Religion ist unvollständig und Religion ohne Bildung ist gefährlich."[1748]

Medien wie Filme und Kinder- oder Jugendbücher sind angesichts ihres oft mythologischen Gehalts und wichtiger Fragen der kindlichen Entwicklung von Sein, Identität und Persönlichkeit immer auch ein beliebtes Thema im Religionsunterricht gewesen. Es nimmt nicht wunder, dass demnach auch die religionspädagogische Forschung sich zunächst mit diesen und später auch mit digitalen Medien wie Computer- und Videospielen beschäftigt hat. Hier waren es zunächst, wie gezeigt (siehe **Kap. 5.2.2**), Spiele mit religiösen Inhalten oder Bildern, die auf Interesse stießen.

Mit der zunehmenden Entwicklung hin zu einer vernetzten und virtualisierten Gesellschaft erschienen Einzelbetrachtungen bestimmter Spiele nicht mehr als ausreichend. Vielmehr forderte die Existenz virtueller paralleler „Scheinräume" (siehe **Kap. 3.5.2.1**), die tatsächlich „besiedelt", bereist und kommunikativ nutzbar gemacht werden konnten, neue Antworten auf Fragen, die ihrerseits erst wenig plastisch erschienen. Der Staat als Bildungsträger wurde bald zum erstrangigen Adressaten dieser Fragen.

Der dahinterliegende Sinn dieser Zuweisung erschließt sich aus der Bedeutung des „Böckenförde-Diktums": Der Staat müsse ein Interesse an der Religion seiner Bürger haben, da er selbst die inneren Regulierungskräfte nicht befehlen könne – dieser Staat jedoch erst durch und aufgrund von tieferliegenden Wertüberzeugungen bestehen kann, wie sie durch Glaubensüberzeugungen erzeugt und erhalten werden. Der Staat dürfe seinerseits diese Wertgrundlagen nicht erzeugen und einfordern (will er weltanschaulich neutral bleiben), müsse aber „bei Strafe seines Unterganges" daran interessiert sein, dass Konfessionen hierfür sorgten[1749].

1748 Schluß, Henning: Religiöse Bildung im öffentlichen Interesse. Analysen zum Verhältnis von Pädagogik und Religion, Wiesbaden 2010, S. 134

1749 A.a.O., S. 126 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Der Staat als Träger des konfessionellen Religionsunterrichts wie auch des ungebundenen weltanschaulichen Ethikunterrichts bedarf vor diesem Hintergrund also der (auch konfessionellen) Urteilsfähigkeit seiner Bürger. Medienpädagogik wie auch Mediendidaktik im Religionsunterricht sind daher selbstverständliche Bestandteile des von ihm formulierten und vertretenen Bildungsauftrages. Nipkow sieht die Aufgabe des staatlichen Religionsunterrichtes darin, zu einer individuellen religiösen Orientierung im Rahmen der Allgemeinbildung beizutragen und religiöse „Urteilsfähigkeit" zu erwerben, die im Rahmen des Durchgangs „*durch die (je eigene) Religion und Konfession*" möglich sei.[1750] Hiergegen wendet Schluß ein, dass dieser Auffassung offenbar zugrunde läge, dass die eigene Religion automatisch die der Eltern sei:

> „War es im ständischen System selbstverständlich, dass die Kinder dem Beruf, dem Stand, der Religion der Eltern folgten, ist es ein Kennzeichen der Moderne, dass der Stand, der Beruf der Eltern nicht mehr zwangsläufig den Stand und den Beruf der Kinder vorgeben. In dem Konzept der „Identität" wird diese Möglichkeit zwar gesehen, aber dennoch in der Wirkungsgeschichte kaum genügend berücksichtigt, denn es wird als Normalfall vorausgesetzt, dass die Religion der Eltern immer auch die „eigene" Religion der Kinder sei."[1751]

Gerade dann jedoch, wenn *ein* Merkmal religiöser Bildung eben jenes einer heute häufig anzutreffenden familiären Religionslosigkeit ist (womit nicht von Unbildung gesprochen werden, sondern nur auf das Fehlen tradierter Wissensbestände hingewiesen werden soll, in der Religionspädagogik wird daher meist der Begriff „religiöse Sprachlosigkeit" verwendet), wird die Frage nach den Fundamenten der individuellen Identitätsbildung virulent und damit auch die Eigenverantwortung zur Selbstsozialisation, die eben auch vielfach eine Mediensozialisation ist. Dinter zufolge besäßen Medien einen zentralen Stellenwert für Prozesse individueller Identitätsgenese und stellten Bildungskatalysatoren dar, die auf die Subjektgestaltung abzielten. Sie anerkennt hier einen eigenständigen Beitrag der „Medienwelt" zu „Erziehungs- und Bildungswelten"[1752] – und schlägt so einen Bogen zu Pirners Beobachtung zunehmender „unbegleiteter medialer Selbstsozialisation" Jugendlicher (siehe **Kap. 2.4.5**).

1750 Zitiert a.a.O., S. 129
1751 A.a.O., S. 129 f.
1752 Dinter, Astrid: Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, Göttingen 2007, S. 27

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Dies ist gerade deshalb relevant, weil Dinter den Versuch unternimmt, die Bedeutung und Rolle des Umgang mit Computern durch Jugendliche zu eruieren und die Techniknutzung hinsichtlich ihres Potenzials auf deren Identitätsbildungsprozesse zu bewerten. Dabei befragte sie Jugendliche nach Geschlechtern getrennt und ermittelt Muster typischer Computernutzung[1753], die sich auch in den Ergebnissen der nachfolgenden Befragung dieser Arbeit hier zum Teil wiedererkennen lassen (wenngleich Dinters Arbeit eine andere inhaltliche Zielsetzung verfolgt). Zentral ist ihr Befund, dass Jugendliche nicht zuletzt deshalb aus der Alltagszeit heraus in einen Zustand des Flow[1754] träten, um reale Gefahren und Kontingenzeinbrüche zu verarbeiten.[1755] Dort, in der Virtualität jenseits des Alltags, könnten sie sich ungeachtet ihrer realen Existenzbedingungen als kompetent und „machtvoll" erleben.[1756]

> „Immer wieder sind explizite Flow-Erlebnisse zu verzeichnen. Die Jugendlichen konstruieren sich genau angepaßte virtuelle Hintergrundfolien, die wiederum Flußerfahrungen ermöglichen. Die jugendlichen Computeruser verschmelzen mit ihrer Computertätigkeit, sie gehen darin auf, haben Schwierigkeiten aufzuhören und „vergessen" die Zeit."[1757]

Nach Dinter besitzen sowohl das *Spielen* von Videospielen wie auch das *Programmieren*, also die eigentliche Arbeit mit dem Medium, positive Erlebnisse mit selbstverstärkender Wirkung wie auch negative Erlebnisse mit Frustfaktor.[1758] Diese Momente der Über- und auch Unterforderung sind hingegen konstitutiv für Flusserlebnisse und geeignet, neue Motivation zu erzeugen (**Kap. 2.3.10** und **Kap. 3.4.1**) und ein „eine Runde noch" oder „ich bezwinge den Computer"-Bewusstsein zu kreieren, was als Movens für die Identitäts- und Selbstbildungsprozesse Jugendlicher angesichts der dosierbaren Momente des Genießens von Kompetenz und Macht „eine nicht zu unterschätzende Bedeutung" hat.[1759] Unter Bezug auf Luckmann seien Dinter zufolge derlei *„ekstatische Erlebnisse generell den großen Transzendenzen zuzuordnen, die die*

1753 Z.B. a.a.O., Kap. 8, S. 215 ff.
1754 siehe auch: Dinter, Astrid: Jugendliche am Computer. Eine qualitative Feldstudie, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 139
1755 Dinter, Astrid: Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, Göttingen 2007, S. 369
1756 A.a.O., S. 370
1757 A.a.O., S. 369
1758 A.a.O., S. 370
1759 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Alltagserfahrung durchbrechen und eine religiöse Bearbeitung erfahren müssen, damit die Sinnhaftigkeit des Lebens wiederhergestellt und gewährleistet wird."[1760]

Jugendliche erzeugten durch von ihnen dosierbare Macht- und Kontrollerlebnisse entsprechende künstlich-ekstatische Transzendenzformen, um die ihrerseits unkontrollierbaren „niederschwelligen Kontingenzen wie Stress und Langeweile des täglichen Alltags" zu bewältigen.[1761]

> „So findet die Sinngenese rituell-performativ bereits im Akt virtueller Transzendenzerzeugung – also dem technisch-maschinell gestützten ekstatischen Abtauchen in künstliche Welten – statt und ist gekoppelt mit einer Bearbeitung realer Kontingenzformen des Alltags – also einer Kompensation der den Alltag übersteigenden, unkontrollierbaren Elemente des Daseins."[1762]

Wenngleich dies alleine noch keine dem traditionellen Verständnis entsprechende religiöse Handlung darstellt, erkennt Dinter unter Bezugnahme auf Failing & Heimbrock hierin dennoch Sinnsuchen und Sinngestaltungen mit religiöser Qualität.[1763] So wie zuvor Gräb vom virtuellen Raum als „religiös besetztem Zufluchtsort"[1764] und nach ihm Reinders angesichts der Virtualität von einer erkennbaren „Neuinterpretation von Orten religiösen Empfindens" sprach (siehe **Kap. 5.2.3**), erkennt auch Dinter im jugendlichen Computerumgang „funktionale Momente von religiöser Valenz".[1765]

Während Niklas Luhmann noch davon ausging, dass „Sozialisation immer Selbstsozialisation und nicht Import von Kulturpartikeln in das psychische System" sei[1766] (Niklas Luhmann starb 1998, damit noch vor dem Eintreten der wesentlichen Diskussionen um die „mediale Selbstsozialisation"), brachten Mansel / Fromme et al. Medien dergestalt ins Gespräch, dass man sie durch ihre zunehmende Interaktivität als Werkzeuge empfand, mittels derer Kinder und Jugendliche selbst zu medial Handelnden würden und sich so ihrerseits aktiv als durch Medien beeinflusste Sozialisationsagenten betätig-

1760 A.a.O., S. 371
1761 Ebd.
1762 Ebd.
1763 A.a.O., S. 371 f.
1764 Zitiert nach Gräb, Wilhelm: Sinn fürs Unendliche. Religion in der Mediengesellschaft, Gütersloh 2002: A.a.O, S. 373
1765 Ebd.
1766 Luhmann, Niklas: Sozialisation und Erziehung, in: Luhmann, Niklas / Lenzen, Dieter (Hrsg.): Das Erziehungssystem der Gesellschaft, Frankfurt a.M. 2002, S. 52

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ten, die der bisherigen traditionellen nicht mehr bedürften.[1767] In diese Richtung argumentiert auch Zinnecker: Kinder würden in Familie, Kindergarten oder Schule nicht lediglich sozialisiert, sondern sozialisierten sich auch selbst durch die Aushandlung und den Entwurf von Regeln und Rollen untereinander.[1768]

Hinsichtlich der Prägekraft von Medien erteilt Kübler der These der willentlichen Selbstprägung durch und mit diesen jedoch eine Absage. Sicherlich würden mediale Inhalte angeeignet und subjektiv gedeutet, sie entsprängen aber nicht der eigenen Identität von Kindern und Jugendlichen.[1769]

Hier muss eher von Anreicherungs- oder Beeinflussungsprozessen gesprochen werden, zu denen Medien beitragen, die sie aber nicht einseitig dominierten.

Zu konstatieren ist damit wohl, dass Ein- und Rückwirkungen in bzw. aus virtuellen Sphären die reale Individualität prägen und beeinflussen und damit tatsächliches Verhalten determinieren, ohne dass die Handlungsagenten als solche sichtbar oder überhaupt erkennbar und nachzuzeichnen sind. Während, sehr vereinfacht gesprochen, die Wirkung gewaltverherrlichender Filme anhand bestimmter Merkmale analysiert und auf identifizierbare Zielgruppen bewertet werden kann (dies schon deshalb, weil theoretisch jeder Beobachter sowohl den Film wie auch die Zielgruppe real in Augenschein nehmen könnte), ist dies angesichts der großen Vielfalt von Einflüssen und Ein- und Rückwirkungsimpulsen in virtuellen Handlungsumgebungen äußerst schwer oder gar nicht möglich, so dass gesellschaftlich das Potenzial für die Erzeugung oder Perpetuierung devianter sozialer Standardabweichungen nicht sicher einzuschätzen, wohl aber ernstzunehmen ist, worauf Bogost mit Blick auf „Überzeugungsspiele" hinweist (siehe **Kap. 1.2** sowie insbesondere **Kap. 2.3.10**).

Nicht zuletzt auch vor diesem Hintergrund und wie erwähnt angesichts des staatlichen Bildungsauftrages erklärt sich Schluß das Interesse am Religions-

1767 Mansel, Jürgen / Fromme, Johannes / Kommer, Sven / Treumann, Klaus Peter: Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung, in: dieS. (Hrsg.): Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung, Opladen 1999, S. 21

1768 Zinnecker, Jürgen: Selbstsozialisation – Essay über ein aktuelles Konzept. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, 22. Jg., H. 2-2000, S. 279

1769 Kübler, Hans-Dieter: Ansätze und Methoden medienpädagogischer Forschung, Erträge und Desiderate. Versuch einer Zwischenbilanz, in: Hartung, Anja / Schorb, Bernd / Niesyto, Horst et al. (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 10: Methodologie und Methoden medienpädagogischer Forschung, Wiesbaden 2010, S. 35, 27-54

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

unterricht als Beitrag zum Erhalt gesellschaftlichen Friedens[1770] und es wird deutlich, warum hierzu durchaus auch Computer- und Videospiele gehören können – sind diese doch als Medium zur Vermittlung von Fähigkeiten, Kenntnissen wie auch Weltanschauungen geeignet und mitunter auch Träger eindeutiger Propaganda. Ebenso wie persönliche Autonomie und Gesellschaftsfähigkeit kaum ohne Bildung erreichbar sind, gehört zu dieser Bildung auch die Befähigung zum Verstehen medial vermittelter Sujets, ob es sich nun um Information (und die Auswahl derselben durch „Gatekeeper"), Kultur, Werbung oder Unterhaltung handelt.

Einen weiteren Grund für die Notwendigkeit, Computer- und Videospiele auch von Seiten der Religionspädagogik im Blick zu behalten, deutet Schluß an, wenn er die „Absage an religiöses Probehandeln" thematisiert[1771]. Bestimmte Formen des *performativen Unterrichts* intendierten zwar die Näherung an fremde Religionen durch das *eigene* Praktizieren *fremder und unbekannter* religiöser Riten und Handlungen, seien aber geeignet, Schüler in der Unterrichtssituation zu „überwältigen" und zu verstören. Abgesehen davon, dass das „Überwältigungsgebot"[1772] tatsächlich im Rahmen des Unterrichts einzuhalten ist und *„(...) was in der Fachwissenschaft umstritten sei, auch im Unterricht als strittig dargestellt werden müsse"*[1773], muss andererseits festgestellt werden, dass in Videospielen Spieler sich gerade bewusst freiwillig fremden Riten unterwerfen – hier zwar spielerisch, aber nicht weniger ernsthaft und eindrücklich.

In Medien erfahrene und aus Medien entnommene Bilder fließen ein in die religiösen Vorstellungswelten von Kindern und Jugendlichen, die im Rahmen ihrer Sozialisation auf solche „Sozialisationsagenten" angewiesen sind, die somit auch generischer Teil des Betrachtungsfeldes der Religionspädagogik sind. Schluß benennt die kindertheologischen Arbeiten von Freudenberger-Lötz und erkennt in den dort im Rahmen von Kindern gemalten Bildern Visualisierungen von Religion und fachlich ein „junges Feld der Religionspä-

1770 Schluß, Henning: Religiöse Bildung im öffentlichen Interesse. Analysen zum Verhältnis von Pädagogik und Religion, Wiesbaden 2010, S. 135

1771 A.a.O., S. 143 f.

1772 Also das Verbot jeglicher Indoktrination im Unterricht – aufgrund seiner Unbestimmtheit von Schluß als „unscharf formuliert" bezeichnet: Schluß, Henning (Hrsg.): Indoktrination und Erziehung. Aspekte der Rückseite der Pädagogik, Wiesbaden 2007, S. 71

1773 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

dagogik"[1774], denn Kindern sei „eine ganz eigene und vielleicht Erwachsenen überlegene Weise Gott und die Welt zu deuten" zu eigen[1775]:

> „Kinder sind tatsächlich als „Philosophen" und „Theologen" wahrzunehmen und in religiösen Erfahrungs- und Lernprozessen herauszufordern und zu fördern. Mir scheint, zentrale „Brennpunkte" ihrer Fragen und Einsichten sind dabei – wie schon die Äußerungen oben zeigen – zum einen die Selbsterfahrung und zum anderen die Gotteserfahrung. Die Kinder stellen Beziehungen zwischen den beiden her, sehen die Gotteserfahrung im Spiegel der Identitätsfrage und erfahren umgekehrt sich selbst im Fragen nach Gott."[1776]

Solche wechselseitigen Selbst-, Neu- und Umpositionierungen im Rahmen von kreativen Handlungen sind nicht nur in gemalten Bildern, sondern auch in Einwirkungen auf virtuelle Handlungssettings feststellbar, so dass Nord mit Recht von „Experimentierwelten" sprechen und medialen Schöpfungen eine gewisse Eigendynamik zusprechen kann.[1777]

6.1 Religiöse Mediensozialisation – Erkenntnisse und Befunde als religionspädagogische Herausforderung

Eine religionspädagogische Würdigung zunehmend bildgestützter Kommunikation und vor allem auch medienerzeugter und -gesteuerter Inhalte unternimmt Ingo Reuter in seiner wegweisenden Habilitationsschrift. Hier werden „Bilder" und „Vorbilder"[1778] in „praktisch-theologischer" Absicht[1779] am Beispiel pädagogischer Fragen diskutiert[1780]. Die Arbeit beschränkt sich nicht auf die beispielhafte Thematisierung einzelner Filme, wenngleich hier etliche

1774 Schluß, Henning: Religiöse Bildung im öffentlichen Interesse. Analysen zum Verhältnis von Pädagogik und Religion, Wiesbaden 2010, S. 169
1775 Oberthür, Rainer: „Das Staunen Gottes ist in uns selber". Kinder erfahren sich im Fragen nach Gott und Gott im Fragen nach sich, in: Bucher, Anton A. / Büttner, Gerhard / Freudenberger-Lötz, Petra / Schreiner, Martin: „Mittendrin ist Gott" – Kinder denken nach über Gott, Leben und Tod, Stuttgart 2002, S. 95, zitiert a.a.O., S. 173
1776 A.a.O., S. 95
1777 Nord, Ilona: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008, S. 19 ff.
1778 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 144 ff.
1779 A.a.O., S. 106 ff.
1780 A.a.O., S. 277 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Belege angeführt werden[1781], sondern diskutiert explizit die Bedeutung von Medien für jugendliche Lebens- und Verstehenssituationen und schlägt den praktischen Bogen in den Schulalltag hinein, indem einzelne Themen hinsichtlich ihrer Einsetzbarkeit im Unterricht vorgestellt werden[1782].

Neben Nord und Dinter hat sich besonders eingehend Reinders mit den religiösen Dimensionen des Cyberspace beschäftigt. Sie geht detailliert der Botschaft von der Erlösung zwischen realen und virtuellen Welten nach, wobei durch sie Grundfragen des Verständnisses von Welt als realem Ort und dem Cyberspace als sozialem Raum[1783] in Bezug gesetzt werden zum Begriff des „Avatars"[1784]. Individualität, Gemeinschaft und das gemeinschaftliche soziale *virtuelle* Erleben[1785] von Orten, die zwar nicht real sind, aber eben auch religiös-philosophisch verstanden werden[1786], werden reflektiert mit Bezug auf bereits eingeführte virtuelle Kunstfiguren[1787]. Die Frage, ob der Cyberspace ein religiöser Ersatz oder eine Erweiterung des traditionellen Verständnisses von Gottes Präsenz und mithin „Raum für Religiosität"[1788] sein kann, schafft so vielversprechende Zugänge in ein neues Verständnis technischer Existenzerweiterungen.

Deutlich wird so, dass auch medienerfahrene Jugendliche keine religiösen Analphabeten[1789] sind – sie eint mit anderen gesellschaftlichen Gruppen vielmehr eine „religiöse Inkonsistenz"[1790], die aber nicht mit dem Verlust religiöser Formensprache in einer tatsächlich säkularisierten Gesellschaft verwechselt werden darf[1791]:

1781 A.a.O., S. 173 ff.
1782 A.a.O., S. 277 ff. / S. 302 ff.
1783 Reinders, Angela M. T.: Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace, Münster 2006, S. 22 ff.
1784 A.a.O., S. 60 ff.
1785 A.a.O., S. 111 ff.
1786 A.a.O., S. 119 ff.
1787 A.a.O., S. 199 ff.
1788 A.a.O., S. 330 ff.
1789 Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 19
1790 Nassehi, Armin: Erstaunliche religiöse Kompetenz. Qualitative Ergebnisse des Religionsmonitors, in: Bertelsmann Stiftung (Hrsg.): Religionsmonitor 2008, Gütersloh 2008, S. 113 ff.
1791 A.a.O., S. 131

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Inkonsistenz ist hier kein Mangel, sondern ein Zeichen dafür, wie sehr Bewohner einer modernen Gesellschaft an Inkonsistenz gewöhnt sind und letztlich vieles für kommensurabel halten: Es lassen sich dann christliche und esoterische, buddhistische und animistische Formen miteinander kombinieren, ohne dass damit die einzelnen Formen diskreditiert werden."[1792]

Für Jugendliche kann demnach vermutet werden: Weder dürften sie emotional abgehoben sein von den zentralen Seins-Fragen noch grundsätzlich desinteressiert. Der verengende Blick auf Kirchenmitgliedschaften oder Aktivitäten in einschlägigen Jugendgruppen ließe demnach die bestehende Vielfalt religiöser Überzeugungen und Lebensentwürfe unberücksichtigt.

Folgerichtig plädiert auch Pirner dafür, von einem *weiten* Religionsverständnis auszugehen.[1793] Konzentriere man sich auf einzelne Glaubensinhalte und ihre öffentliche Manifestation bzw. individuelle Befolgung, diffundiere die Religionserfahrung, die sich durch Medien vermittle. Medien übernähmen teilweise die traditionelle Funktion der Religion, menschliche Kontingenzerfahrungen wie Fragen nach Leben und Tod zu thematisieren, die in der Alltagskommunikation tabuisiert oder aus dieser verdrängt werden, bspw. weil eine zunehmende Zahl von Menschen derart kirchenfern aufwächst, dass Geistliche als Ansprechpartner gar nicht in den Sinn kommen (von der Zusammenlegung von Gemeinden ganz zu schweigen und damit auch der geografischen Ausdünnung religiösen Lebens).[1794]

Medien werden von jungen Menschen als Quelle der religiösen Sozialisation begriffen und genutzt; auch wenn sie nicht aktiv nach übernatürlichen Themen in Medien suchten, so würden sie davon dennoch beeinflusst.[1795] Zu berücksichtigen ist hier in Ergänzung zu Pirner jedoch nicht nur, welchen Einfluss religiöse Gruppen auf die gesellschaftlichen Deutungsmuster haben, sondern auch, welche Rolle Erziehungsberechtigte dabei spielen. Schofield-Clark erkennt sechs verschiedene Tendenzen elterlicher Sicht auf Religion, die von Grundfragen der Moralität über therapeutisch / emotionale Ansätze, als As-

1792 A.a.O., S. 119
1793 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 59
1794 A.a.O., S. 61
1795 A.a.O., S. 64

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

pekt multidimensionaler Lebensentwürfe oder auch konfessionell bzw. sogar als Teil einer „racial / ethnic identity" sähen.[1796]

Bei Erziehungsberechtigten sei der Wunsch nach Stabilisierung Jugendlicher spürbar:

> „Closely related to its therapeutic functions, religion was also viewed positively by some parents as one of many possible social and civic organizations that help young people to feel a sense of belonging."[1797]

Bezüglich der Einschätzung medialer Einflüsse hat die persönliche Wertschätzung und Einstellung gegenüber Religion große Bedeutung:

> „As seen in the above examples, how parents view the media – whether as a threat or resource – is related to how they approach what they hope to teach their teens regarding religious beliefs and their relation to morality, organized religion, anxiety, social choices, racial / ethnic identity, or the ultimate meaning of life."[1798]

Nach Schofield-Clark würden allerdings gerade religiöse Gruppen (sie führt „Evangelikale" an) dazu beitragen, durch ihre Verbote erst den Reiz an religiös umstrittenen Themen und Praktiken zu erhöhen:

> „Because evangelicals are concerned about the „dark side" or the possibility that contacts with evil spirits might occur through means such as séances or Ouija boards, they may be less worried about whether teens approach those things out of a serious quest for religious meaning or simply out of play. The acts themselves, evangelicals believe, have consequences and mere participation puts the teens in serious danger, regardless of their attitudes. Yet ironically, by drawing attention to what they believe to be the consequences of such practises, evangelicals may actually be inciting more teens to engage in them. This is yet another example of how evangelicalism has been successful in introducing its definition o fand concerns about evil into the public consciousness, and how it loses control once that definition gets woven into the culture."[1799]

Der massive Erfolg moderner Vampirserien mag als weiterer Beleg dafür gelten, dass die Anziehungskraft, die von Übersinnlichem ausgeht sowie die grundsätzlichen Gedanken über Selbst und Sein, Leben und Sterben eine an-

1796 Schofield-Clark, Lynn: From Angels to Aliens. Teenagers, the Media and the Supernatural, New York 2003, S. 184 f.
1797 A.a.O., S. 190
1798 A.a.O., S. 197
1799 A.a.O., S. 227

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

dere als eine konfessionelle Projektionsfläche erhalten. Die kribbelnde Unsicherheit hinsichtlich der eigenen Existenz wird ergänzt durch eine kribbelnde Vorstellung von fiktiven Ereignissen, die, wenn sie denn wahr wären, für eine erhebliche Erweiterung der eigenen Persönlichkeit sorgten. Die betonte Lebensnähe der neueren Vampirserien bspw. mit jugendaffinen Themen, teilweise in amerikanischen Highschoolsettings spielend, sprechen – wie auch die Geschichten um jugendliche Liebe und Elternkonflikte – eine andere mediale Sprache als die transsylvanischen Spukschlösser der Vergangenheit, die schon optisch abgelegen und schwer erreichbar am Rande der bekannten Welt angesiedelt waren.

Mythologische Erzählrahmen prägen (wie in **Kap. 5.2.2** gesehen) viele Videospiele und diese bieten sogar ihrerseits die Möglichkeit, selbst Gott zu spielen.[1800] Dennoch finden sich so gut wie keine direkten Religionsbezüge in fiktionalen Medien, die religiöses Leben so vermitteln können, dass es nachahmenswert erschiene:

> „Dabei ist zunächst einmal festzuhalten, dass in den meisten populären Fernsehserien, Kinofilmen oder Computerspielen explizite religiöse Bezüge kaum oder nur sehr am Rande vorkommen: Die Heranwachsenden finden in aller Regeln kaum positive Medienvorbilder, für die gelebte Religion einen Teil ihrer Identität darstellt."[1801]

Freudenberger-Lötz stellte mithilfe von Kinderzeichnungen fest, dass Kinder und Jugendliche Medien als Quelle für die Konstruktion religiöser Vorstellungen nutzen (siehe auch oben)[1802]; dies korreliert mit der Beobachtung von Dinter, dass viele Videospiele den Nutzern Omnipotenzerfahrungen anbieten und hierfür ihrerseits religiöse Bezüge herstellen (God-Games)[1803]. Mit Herrmann möchte man vermuten, dass Medien so mitunter als Ersatz für oder wenigstens als Brücke zur Religion wirken:

1800 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 61

1801 A.a.O., S. 60 – allerdings sind die von Pirner im weiteren Verlauf genannten Ausnahmen wie Pfarrer- und Nonnenserien und historische Spielfilme eher nicht die von der jugendlichen Zielgruppe präferiert rezipierten Unterhaltungsformate

1802 Auch: a.a.O., S. 63

1803 Dinter, Astrid: Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, Göttingen 2007, S. 368 ff. – siehe auch S. 372

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „Im Kino war Hans in seiner Jugend vergleichsweise wenig. (...) Bemerkenswert ist an den Schilderungen zur Jugendphase an erster Stelle die Erfahrung mit der Serie Kung Fu. Ausgangspunkt ist die mimetische Wirkung: Hans und die anderen Jungs wollten so stark und unangreifbar sein wie David Carradine. Darum besorgten sie sich Bücher. Die Wirkung der Serienerfahrung im Leben von Hans ist weiterhin ein Paradebeispiel für die Wechselwirkung von Medienerfahrungen sowohl auf der Ebene des Medialen (Intermedialität) als auch mit sozialen Erfahrungen: Das durch die Serie ausgelöste Interesse für Kung Fu führte zu Lektüren, die ein Interesse für den Zen-Buddhismus auslösten, das wiederum dazu führte, dass Hans an einer Veranstaltung teilnahm, die ein Erlernen der Zen-Meditation nach sich zog, die Hans bis heute praktiziert. Der mimetische Impuls der Kung Fu-Serie hat eine bemerkenswerte Wirkung in der Biographie von Hans entfaltet!"[1804]

Dies ist ein diskussionswürdiger Gedanke. Kann man so weit gehen wie Gräb und argumentieren, dass Massenmedien eine religionsbildende Kraft innewohne und sie Sinn und lebenspraktische Orientierung anbieten können bzw. dass es sich *„beim Phänomen Medienreligion*[1805] *um eine individuell-prozessuale Anverwandlung von Erzähltem auf das eigene Leben hin handelt"* und *„Medienreligion als Popularreligion (...) so ganz basal als Selbstauslegung im Prozess visueller Kommunikation beschrieben werden"* kann?[1806]

Die Untersuchungen von Freudenberger-Lötz und Wiegelmann-Bals[1807] zu Kinderzeichnungen, von Pirner und anderen wie etwa Gräb, Herrmann oder Kirsner belegen zwar den Einfluss von Medien auf religiöse Weltbilder. Doch wie dicht sind diese und von welchem Gehalt? Was erzeugen sie und was bewirken sie?

1804 Herrmann, Jörg: Medienerfahrung und Religion. Eine empirisch-qualitative Studie zur Medienreligion, Göttingen 2007, S. 257

1805 hierzu auch Dinters Exkurs zur Begriffsgenese der „Medienreligion": Dinter, Astrid: Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, Göttingen 2007, S. 171 ff.

1806 Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg: Popularreligion – Selbstauslegung im Prozess visueller Kommunikation. Zusammenfassung und Diskussion der Ergebnisse, in: Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 294

1807 Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der neuen Medien, Oberhausen 2009

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Sicher kann durch das nach wie vor dominante Gut / Böse-Schema in medialen Erzählungen davon ausgegangen werden, dass Zuschauer hierdurch vermittelt bekommen, was „gutes" und was „schlechtes" Verhalten ist. Mörder, Umweltverschmutzer, korrupte Politiker – sie alle werden in medialen Erzeugnissen meistens überführt und vermitteln die Botschaft: Böses lohnt nicht. Aufmerksame Mediennutzer mit stabilem Weltbezug erschließen sich daraus weitere Handlungsmuster, von denen viele sicher anschlussfähig an (christliche) Religion sind: Mildtätigkeit, Mitleid, Nächstenliebe, Hilfe in Not, Zivilcourage etc.

Wie religiös sind nun diese *Welt-Bilder*? Werden Menschen tatsächlich durch das Ansehen von Filmen zum Nachdenken über Religion verleitet (zumal Dinter davor warnt, sich allein auf die Frage nach der Akzeptanz explizit christlicher Inhalte oder ein bestimmtes Format wie das Fernsehen zu beschränken)?[1808]

Und selbst wenn, wie nachhaltig und wie tiefgründig ist dieses Nachdenken? Ist es anhaltend und vermag es Ansichten zu verändern?

Regisseur Tom Shadyac setzt detailliert Motive und Bildkompositionen ein, um den Zuschauern in Bruce Allmächtig *„ein greifbares, verlässliches, mitunter etwas statisches Gottesbild"* anzubieten, *„das sich durch den gesamten Film zieht und darüber hinaus zahlreiche Verbindungen zu populären Gottesvorstellungen außerhalb des Films aufweist."*[1809]

Jedoch: Über welche Religion denken Menschen dann nach? Über welche Inhalte? Wie reagieren Menschen unterschiedlicher Konfessionen und Religionen auf den gleichen Film?

Theologen und Religionspädagogen mögen die religiösen Spuren erkennen, doch trifft dies auch für die Nutzer zu oder muss nicht vielmehr vermutet werden, dass sie religiöse Anspielungen doch nicht erkennen und wenn, sie sich dafür – außerhalb der Bedeutung für die Storyline – nicht interessieren? Werden sie dadurch anschlussfähig an die Kirchen? Oder müssen Kirchen ihre Inhalte ihrerseits noch sehr viel „medialer" formulieren und was bliebe dann von diesen übrig? Hier deuten sich für alle Konfessionen und Religionen schmerzhafte Binnendiskussionen an darüber, welche der tradierten

1808 Dinter, Astrid: Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, Göttingen 2007, S. 179

1809 Platow, Birte: „Du sollst die (k)ein Bildnis machen" – oder wie Menschen sich Gott vorstellen. Eine qualitative Studie zu individuellen Gotteskonstruktionen, untersucht am und mit dem Medium Film, Neukirchen-Vluyn 2008, S. 134

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Glaubensformen noch zeitgemäß sind und welcher Glaubenskern eigentlich für wichtig gehalten wird.

Die gerade benannten Fragestellungen führen außerhalb des Fokus dieses Buches und erscheinen dennoch von größerer Relevanz für die Theologie. Die Religionspädagogik beobachtet bspw., dass Grundschüler von etlichen theologischen Fragen bewegt werden, für deren Vielfalt und Ausprägung Lehrer erst eine Wahrnehmung entwickeln müssen[1810]. Freudenberger-Lötz hat in ihrer Forschungswerkstatt beobachtet, dass der religiöse Gesprächsbedarf bei Kindern sehr hoch ist, *„möglicherweise auch deshalb, weil die Thematik in der Regel im Umfeld der Kinder eher tabuisiert wird"*[1811] und somit einen Unterrichtsentwurf entwickelt, der Themen wie Leben und Tod kinderaffin behandelt. In diesem Entwurf lässt sie Kinder kreativ zu Wort kommen und ihre Gefühle darstellen, wobei auch medial vermittelte Sujets Anwendung finden[1812] (bspw. werden Verstorbene als Geister dargestellt, die teilweise Filmgeistern sehr ähnlich sehen):

> „Interessant ist, dass Christian als Gestaltungsversuch des Begriffes „Geist" offenbar die aus seiner Lebenswelt (Comics, Filme etc.) bekannten „Geister" einbezieht, die er mit freundlichem Gesichtsausdruck malt."[1813]

Sie lässt die Perspektiven der Kinder zu und empfiehlt gerade jenes grundsätzlich für die Religionspädagogik[1814].

1810 Freudenberger-Lötz, Petra: „Wenn man die Geschichte liest, dann kriegt man Mut...". Über Trauer, Erinnerung und Hoffnung in der Grundschule nachdenken, in: Bizer, Christoph / Degen, Roland / Englert, Rudolf et al. (Hrsg.): „Was ist guter Religionsunterricht?", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 22 (2006), Neukirchen-Vluyn 2006, S. 182

1811 A.a.O., S. 183

1812 die seit 1999 erhobenen Medienstudien des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest betrachten neben Jugendlichen, Familien und Kindern seit 2012 in den sog. MiniKIM-Studien auch Vorschulkinder im Alter von 2-5 Jahren, weil auch im Grundschulalter kaum mehr Kinder befragt werden konnten, die nicht über teilweise ausgeprägte Medienerfahrungen verfügten. Die Beobachtung von Freudenberger-Lötz nahm diese Entwicklungen demnach einige Jahre vorher wahr: http://www.wm2000.de/mediathek/monatsthemen/65-minikim-2012-medienpaedagogischer-forschungsverbund-suedwest-legt-studie-zur-mediennutzung-von-vorschuelern-vor, 7.6.2014

1813 Freudenberger-Lötz, Petra: „Wenn man die Geschichte liest, dann kriegt man Mut...". Über Trauer, Erinnerung und Hoffnung in der Grundschule nachdenken, in: Bizer, Christoph / Degen, Roland / Englert, Rudolf et al. (Hrsg.): „Was ist guter Religionsunterricht?", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 22 (2006), Neukirchen-Vluyn 2006, S. 187

1814 A.a.O., S. 191

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zentral ist für sie die Vermittlung einer Kompetenz zur auch religiösen Selbstdeutung, die zu individueller Lebensvergewisserung führen soll[1815]: zentrale Lebensfragen sollten durch den Religionsunterricht so bearbeitet werden, dass sie nicht mehr ängstigten, sondern ihnen mit Hoffnung begegnet wird.

Als eine Form „kommunikativen Beziehungsgeschehens" versteht auch Nord Religion. Im Umgang mit Stiftung und Abbruch von Kommunikation (Geburt, Tod) sowie der (jugendlichen) Angst vor dem Ausschluss aus Beziehungsnetzwerken[1816] (von Gott verlassen sein) könne man Schülerinnen und Schülern verdeutlichen, dass ihre durchaus reale Angst vor dem Ausschluss aus Beziehungen, „nicht mehr dazuzugehören", eine sehr wohl religiöse Dimension hat[1817].

Freudenberger-Lötz fordert seitens der Religionspädagogik die Förderung „vernetzten Wissens" durch eine selbstständige Aneignung von neuen Inhalten und ihre Verknüpfung mit vorhandenen Wissensbeständen.[1818]

Aus Sicht der Religionspädagogik ist das folgerichtig, denn das „aktiv realitätsverarbeitende Subjekt"[1819] erfährt – absichtsvoll oder nicht-absichtsvoll (hierzu auch **Kap. 2.4.5** und **3.5.2**) – einen großen Teil seiner Sozialisation durch die Medien[1820] und erzeugt bzw. *realisiert* religiöse und para-religiöse Vorstellungen wenigstens teilweise auf Basis medial rezipierter Bilder.[1821]

1815 A.a.O., S. 183

1816 Nord, Ilona: Religion im Internet, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 99

1817 A.a.O., S. 100

1818 Freudenberger-Lötz, Petra: „Wenn man die Geschichte liest, dann kriegt man Mut...". Über Trauer, Erinnerung und Hoffnung in der Grundschule nachdenken, in: Bizer, Christoph / Degen, Roland / Englert, Rudolf et al. (Hrsg.): „Was ist guter Religionsunterricht?", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 22 (2006), Neukirchen-Vluyn 2006, S. 182

1819 Hurrelmann, Klaus: Einführung in die Sozialisationstheorie, Weinheim und Basel 2002, S. 28 ff.

1820 „Medien können als Hilfsmittel verstanden werden, um Kommunikation herzustellen und Probleme der Verständigung zu lösen. Sie beeinflussen die Muster der Wahrnehmung, die Interpretation von kulturellen und sozialen Ereignissen, intellektuelle Verarbeitungsstile und Weltbilder. Sie tragen zur Enkulturation bei, also zum Erwerb von Bedeutungen, Verständigungsmustern und Werthaltungen, die in der Kultur einer Gesellschaft vertreten sind." A.a.O., S. 254

1821 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.):

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Der Bezug auf Hurrelmann und das Wechselspiel zwischen dem produktiv realitätsverarbeitenden Subjekt (Individuum) und seiner Umwelt[1822] verdeutlicht im Hinblick auf religionspädagogische Überlegungen, dass Heranwachsende durchaus eigene Religionszugänge und -verständnisse konstruieren[1823], sie hierbei aber nicht zuletzt auch Einflüssen von „Sozialisationsagenturen"[1824] und selbst induzierten Prozessen der Selbstsozialisation (auch religiöser Selbst- und Mediensozialisation) unterliegen.[1825]

Um die Frage nach der Position der Kirchen hierzu und ihres Glaubenskerns bzw. dessen Bewahrung, Verteidigung und möglicherweise Transformation erneut aufzugreifen, kann zunächst Herlyn zugestimmt werden, dass die oftmals vorgebrachte Forderung nach dem „Ausschalten" bzw. des sich Verweigerns von Medien „zynisch" sei angesichts eines nicht endenden Medienstromes und der Macht und Eigenmächtigkeit der Medien[1826], zumal die zwangsweise erhobene Rundfunkgebühr bereits diese Frage auf ihre Weise beantworte. Er vergleicht statt dessen Kommunikation und klassische Bildung mit dem modernen Email-Austausch sowie das öffentliche Beten oder die Verkündigung auf den Marktplätzen der Antike mit dem modernen Posting im Internet-Forum (sic!). Gemeinschaft sei gut, damit der Mensch nicht allein sei (Gen 2, 18)[1827]. Religionspädagogisches (und christliches) Handeln gegen „Leiden" sei nicht alleine solches gegen die traditionellen (oder biblischen) Leiden wie Armut oder Krankheit, sondern nicht zuletzt auch gegen „Leiden verursacht durch die Mediennutzung": Bewegungs- und Spracharmut, Fantasielosigkeit oder soziale Einsamkeit.[1828]

„Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 63

1822 Hurrelmann verweist auf Bronfenbrenners Modell der schrittweisen Erschließung von Lebensräumen und den Menschen als Produkt und Gestalter seiner Umwelt zugleich: Hurrelmann, Klaus: Einführung in die Sozialisationstheorie, Weinheim und Basel 2002, S. 77 ff.

1823 Pirner, Manfred L.: Schüler/in – soziologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 240

1824 Ebd.

1825 A.a.O., S. 241

1826 Herlyn, Okko: Neue „herrenlose Gewalten"? Kleine theologische Polemik zu „Multimedia und Religion", in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 25

1827 A.a.O., S. 24

1828 A.a.O., S. 25 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Frage, wie die Theologie sich zur Herausforderung auch der Medialisierung nicht nur des Alltags, sondern ebenso religiöser Überzeugungen stellt, ist angesichts der Vielstimmigkeit und fehlenden Systematik von Religion im Internet[1829] auch eine der Standards. Die „Dekontextualisierung"[1830] von Informationen durch das Netz und auch mediale Erzählungen – die bislang vor allem für den politischen Bereich untersucht wurde[1831] – bedarf einer Neuvergewisserung vor dem Hintergrund der Frage, was theologisch vermittelt werden soll und was medial vermittelt werden kann. So wie die Medienpädagogik Nutzern aufzuzeigen vermag, dass Medien nicht das Leben ersetzen sondern Werkzeuge zur Interpretation und Gestaltung anbieten[1832], kann auch die Religionspädagogik sich diese Vermittlungsboten verfügbar machen. Sie wäre zunächst dazu aufgerufen, Pirners Frage nach den „Standards von Religion" zu beantworten oder von der Theologie einzufordern.[1833] Standardisierung, die ja fester Bestandteil allen religiösen Lebens ist und sich in Bekenntnisformeln, Ritualen, Liedern oder Katechismen zeigt[1834] ist hier nur dann ein Nachteil, wenn die Standards gleichgesetzt werden mit der Botschaft. Sollen Bildung und Religion aber einen „kulturellen Mehrwert" darstellen und zur Deutung und Wahrnehmung von Wirklichkeit beitragen, muss die Wirklichkeit in jeder Hinsicht in ihrer Vielfalt wahrgenommen werden.[1835] Warum soll bspw. das Internet, welches nach Nord das soziale Engagement von Menschen

1829 Lorenzen, Stefanie: „Religion in Medien" – eine Systematisierung didaktischer Materialien, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 175

1830 Schröder, Bernd: Multimedia und Religion. Rückfragen – Kontroversen – Perspektiven, in a.a.O., S. 224

1831 Schröder verweist ebd. auf: Jarren, Otfried / Donges, Patrick: Politische Kommunikation in der Mediengesellschaft. Eine Einführung, Wiesbaden 2011

1832 Wessel, Frank: RU online unterstützen, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 198

1833 Pirner, Manfred L.: Inwieweit lassen sich religiöse Bildungsprozesse standardisieren und evaluieren?, in: Bizer, Christoph / Degen, Roland / Englert, Rudolf et al. (Hrsg.): „Was ist guter Religionsunterricht?", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 22 (2006), Neukirchen-Vluyn 2006, S. 95 ff.

1834 A.a.O., S. 96

1835 A.a.O., S. 95 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zu begleiten und zu stärken in der Lage ist[1836], nicht auch religiöses Engagement stärken und religiöse Traditionen aufrecht erhalten und fortführen?

Warum sollten Religionspädagogik und Theologie nicht auf die moderierten wie nicht-moderierten Info- und Beratungs-Angebote (Chats) zu Lebens- und Liebesfragen berücksichtigen, die bspw. KIKA als Spartensender zur Verfügung stellt?[1837] Tillmann[1838] hat aus medienpädagogischer Sicht vielfach auf die Bedeutung von virtueller (und anonymer!) Lebenshilfe für Kinder und Jugendliche hingewiesen.

Auch Medien werden ritualisiert genutzt: Das gemeinsame Versammeln vor einer Fernsehsendung zu einer bestimmten Uhrzeit, die Nutzung des Mobilfons zur Überbrückung von Sinnleere und Langeweile, die Kontaktaufnahme mit Freunden in Zeiten der Einsamkeit, Online-Pfarrer und Jugendberater, die sich der „Standby-Logik" unterwerfen und durch ihre Online-Präsenz ihre stetige Kommunikationsbereitschaft dokumentieren.[1839]

Gott, der nach Ansicht der Gläubigen grundsätzlich jederzeit auch offline „always on" ist, steht als Bezugspunkt in Konkurrenz zu Smartphones, die im Schnitt alle 12 Minuten bedient und hinsichtlich von persönlichen Neuigkeiten überprüft werden.[1840] Nord spricht hier von einer rituellen Nutzung von Medien und der „Konstitution von symbolhaften Einzelriten zu einer Online-Liturgie"[1841], wenn alle paar Minuten erst Emails, dann SMS, dann der

1836 Nord, Ilona: Religion im Internet. Herausforderungen für die Didaktik des Religionsunterrichts, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 94

1837 A.a.O., S. 97

1838 Etwa: Tillmann, Angela: Identitätsspielraum Internet. Lernprozesse und Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt, Weinheim / München 2008, S. 161 ff.

1839 Nord, Ilona: Religion im Internet. Herausforderungen für die Didaktik des Religionsunterrichts, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 97

1840 Schwandner, Marcus: „Menschen, die auf Handys starren". Machen Smartphones süchtig?: http://www.swr.de/swr2/wissen/handysucht/-/id=661224/did=12864238/nid=661224/12nuyjy/, 23.6.2014

1841 Nord, Ilona: Religion im Internet. Herausforderungen für die Didaktik des Religionsunterrichts, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Re-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Auktionsstand auf Ebay und zuletzt die Nachrichten auf Focus Online geprüft werden.

Das Angebot permanenter Kommunikation kollidiert natürlich aus theologischer Sicht mit der Unterbrechung des Alltags zur Ruhe, zur Besinnung oder zum Gebet:

> „Die Akzeleration des Daten- und Kommunikationsflusses kollidiert mit den Momenten der Verlangsamung und des Innehaltens, der intensiven Selbstwahrnehmung wie aber auch der Geselligkeit in der Wahrnehmung gemeinsamen religiösen Lebens".[1842]

Dabei wären, nach Schröder, viele mediale Fragen sehr wohl ethisch-theologisch zu bewerten, die bislang noch am Rande des Diskurses gewähnt werden: Datensicherheit, informelle Selbstbestimmung oder auch die Arbeitsbedingungen in der IT- und Medienbranche.[1843]

Das Ziel von religiösen (und medienpädagogischen) Bildungsprozessen soll die Herausbildung autonomer subjektiver Auswahl- und Interpretationsleistungen sein[1844]. Reduziert sich die theologische und religionspädagogische Medienbewertung auf Kritik oder Abwertung, trägt das sicher zur Selbstvergewisserung bei, führt im Diskurs mit Medienproduzenten und -nutzern allerdings nicht weiter. Auch hier wäre eine Weitung des Blickes anzustreben, der die Vielfalt und Aktualität von Medienangebot und medienbegleiteter Lebenswelt berücksichtigt, zumal mittlerweile manche Inhalte wie der Jedi-Kult sich klassischen Religionen zur Seite gesellen (siehe **Kap. 1.1.1.5**). Schröder schlägt hier den Begriff des „religoiden" Mediums vor, an dem theologische Reflexion anknüpfen und so mit anderen Gruppen in ein Gespräch eintreten kann.[1845]

---

ligion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 98

1842 Schröder, Bernd: Multimedia und Religion. Rückfragen – Kontroversen – Perspektiven, in a.a.O., S. 229

1843 A.a.O., S. 229 f.

1844 Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: a.a.O., S. 22

1845 Schröder, Bernd: Multimedia und Religion. Rückfragen – Kontroversen – Perspektiven, in: a.a.O., S. 226

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

6.1.1 Der Ansatz einer *medienweltorientierten Religionspädagogik (MWR)*

Die auch in den Medien- und Kommunikationswissenschaften längst nicht mehr vertretene lineare Wirkungsvermutung ist grundsätzlich und ein-für-allemal zu ersetzen durch die Berücksichtigung und diskursive Einbindung von multikodalen und mehrdeutigen weiteren Medien- und Sozialisationsinstanzen auch in der Religionspädagogik und einer differenzierten Sichtweise unter Einbeziehung von Theologie und Religionspädagogik selbst:

> „Medienwirkung ist nicht als Einbahnstraße zu verstehen; somit kommt es in hohem Maße auf den jeweiligen Rezipienten und die Rezipientin sowie deren Kontexte an. Medienwirkung erfolgt nicht eindimensional, sondern multikodal, mehrdeutig, eingebunden in ein nach Form und Inhalt heterogenes Gefüge weiterer Medien und anderer Sozialisations- und Erziehungsinstanzen. Medienwirkung entfaltet sich nicht in erster Linie punktuell, sondern über längere Zeiträume, über Habitualisierungen und den Aufbau von Einstellungen, über soziale Verstärkungen; somit spielen kumulative Effekte eine wichtige Rolle."[1846]

Studien zu langfristigen Auswirkungen und Prägungen durch Online-Medien auf das Sozialverhalten nehmen insbesondere soziale Netzwerke wie „Facebook" in den Blick, gleichwohl mahnt Schröder, „apokalyptische Visionen" der Medienwirkung zurückzuweisen[1847]. Gerade langfristige Auswirkungen von Medienkonsum bedingen und erfahren Rückwirkungen durch derart viele Facetten der persönlichen Entwicklung, dass Fragen von Moral, Ethik und Religion nicht ungestellt bleiben dürfen. Das Fehlen von eigenen Daten, die für die Problembereiche „Sucht" oder „Gewalt" in vielfacher Form vorliegen, stellt nach Schröder die Religionspädagogik ungebrochen vor das Problem, Multimedia angemessen zu bewerten. Er fordert demnach eine „Religionspädagogik der Medien"[1848] – mit ihr könnte die theologische Binnenperspektive aufgebrochen werden.

1846 A.a.O., S. 228

1847 Ebd.: der von Schröder als Beispiel genannte Winterhoff-Spurk führt eine Reihe populärwissenschaftlicher Vorschläge zusammen und folgert: „ (...) die allmähliche Vereisung des Sozialcharakters durch das Fernsehen ist durchaus aufhaltbar". Winterhoff-Spurk, Peter: Kalte Herzen. Wie das Fernsehen unseren Charakter formt, Stuttgart 2005, S. 249

1848 A.a.O., S. 233

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Pirners „Medienweltorientierte Religionsdidaktik" (MWR) setzt an dieser Stelle an, indem sie grundsätzlich davon ausgeht, dass Religionsunterricht mit medialen Vorerfahrungen seiner Zielgruppe rechnen muss, welche das religiöse Lernen beeinflussen oder prägen.[1849] Dabei sei jedoch (mit einem Buchtitel von Baacke / Sander / Vollbrecht[1850]) zu berücksichtigen, dass „Lebensgeschichte Mediengeschichte" sei**,** Medien also nicht nur einen quantitativen, sondern auch qualitativen Platz einnähmen im Leben und Bewusstsein eines Menschen, wobei die genannten Autoren schon auch einschränkend auf die geringe Nachhaltigkeit von Medienerfahrungen im Vergleich zu anderen biographischen Bezugspunkten verweisen:

> „Mediennutzung ist in der Regel nichts, was als besonderes Ereignis im täglichen Strom des Erlebens und Handelns empfunden wird, und alles, was die Medien thematisieren oder in den Aufmerksamkeitshorizont der jugendlichen Nutzer bringen, geht ein in den Strom der Alltäglichkeit und produziert keine Visionen der eigenen oder gesellschaftlichen Zukunft. Medien sind eingelagert in zyklisch-alltägliche Routinen; was sie anbieten, ist von so hoher Evidenz, daß es so gut wie gar nicht zu Auseinandersetzung oder Kritik herausfordert, – dem entspricht zum anderen, daß Medien eher marginal, begleitend erfahren werden – mit der Folge, daß sie in der biographischen Rekonstruktion wenig erinnert werden. Ihre Alltäglichkeit und Selbstverständlichkeit stehen ihrer Bedeutung in der biographischen Gewichtung im Wege."[1851]

Pirner hält diese Meinung berechtigt für überholt. Gerade angesichts sozialer Netzwerke ist aus heutiger Sicht eine besondere Relevanz von Medien und Medienträgern zu konstatieren, die eine ständige Verfügbarkeit sozialer Kontakte wie auch fiktionaler und non-fiktionaler Medieninhalte gleichzeitig und gleichberechtigt zur Verfügung stellen. Medienkommunikation nähme *„Funktionen wahr, die in anderen Kulturen von Religion wahrgenommen werden bzw. wurden, z.B. kulturelle Selbstvergewisserung, Bewältigung von Kontingenzen, Abwehr von Chaos, Etablierung von Ordnung, Weckung und Kanalisierung irrationaler Kräfte, Vermittlung zwischen verschiedenen Wirk-*

1849 Pirner, Manfred L.: Grundzüge einer medienwelt-orientierten Religionsdidaktik, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005, S. 3-6, hier S. 3

1850 Vgl.: Baacke, Dieter / Sander, Uwe / Vollbrecht, Ralf: Lebensgeschichten sind Mediengeschichten (Medienwelten Jugendlicher Band 2), Opladen 1990

1851 A.a.O., S. 122

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

lichkeitsbereichen, Anschluss an alltagsunabhängiges „ewiges Leben" (an die bunte Welt des Fernsehens oder das omnipräsente Internet), Weltdeutung, ethische Orientierung. Medienkommunikation weist Strukturen *auf, die auffällige Parallelen zu Strukturen in den Religionen haben, z.B. die mythosähnliche Grundstruktur der Filmerzählungen, die stark symbolische Kommunikationsstruktur, Ritual- und Liturgieähnlichkeit der Fernsehrezeption, Weltdistanz und Weltbezug als Grundstruktur der Medien insgesamt und insbesondere bestimmter Filmgenres wie etwa der Sciencefiction.*"[1852]

Damit hätten Medien eben nicht zuletzt auch ehedem von Religionen vertretene Positionen eingenommen).

Struktur und Erzählmuster moderner Geschichten folgen noch immer den klassischen Epen, die zur Ermahnung und Erbauung kulturell anschlussfähige Grundthemen aufbereitet haben, wie auch die Erzählstrukturen heute wie schon am Lagerfeuer den Höhepunkt einer Erzählung bis zum Schluss aufsparen). Pirner erkennt einen „diagnostischen Wert der Medienkultur"[1853] – das Angebot von Medien und ihre klassischen moralisch / ethischen Kategorien entsprechenden Inhalte spiegelten letztlich auch den Bedarf und das Interesse des Publikums wider, so dass „Medienreligion" (siehe oben) zur Konkurrenz für die christliche Religion würde und die Notwendigkeit einer auch medienästhetischen Vermittlung unterstreiche[1854]. Der Vorteil einer medienweltorientierten Religionsdidaktik liege darin, „Medienreligion" nicht nur als Ersatzreligion, sondern vor allem auch als Brücke zu erkennen; hierdurch würden religiöse Inhalte nicht alleine überlagert, sondern auch als Bilder und Emotionen tradiert und lebendig erhalten.[1855]

Wenn Pirner eine im christlichen Horizont verortete Medienethik entwirft und auf die Verdinglichung des Menschen hinweist, die aus religionspädagogischer und theologischer Sicht zu thematisieren sei[1856], dann entspricht dies doch genau dem, was im Rahmen von Game Analytics längst Alltag ist: der Verdinglichung des Spielers und seiner oft unwissentlichen Rekrutierung als

1852 Pirner, Manfred L.: Grundzüge einer medienwelt-orientierten Religionsdidaktik, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005, S. 3-6, hier S. 4

1853 Ebd.

1854 A.a.O., S. 4 f.

1855 A.a.O., S. 5

1856 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Mitproduzent neuer Spielinhalte, indem seine Handlungen und Reaktionen genutzt werden, um neue Spielinhalte zu entwerfen). Als besondere Herausforderung für eine MWR macht Pirner nun weniger eine Säkularisierung von Jugendlichen aus, als vielmehr eine „mediale Sakralisierung". Religion sei weder jemals fort oder entschwunden noch unmodern gewesen, sondern unterliege einer stetigen Transformation in ihrer Vermittlung und Präsenz. Sie sei durch soziale Netzwerke längst entprivatisiert und präsent; Jugendliche seien religiös nicht sprachlos, sondern sprächen vor allem eine andere Sprache als die Religionspädagogik.

Für die *Didaktik* einer medienweltorientierten Pädagogik fordert er nicht weniger als ein „vertieftes theologisches Verstehen und Bewerten von Medienkultur"[1857] – mithin eine „theologische Hermeneutik der Medienkultur". Die kritische Auseinandersetzung könne sowohl die Mediendiaktik wie die religiöse Kompetenz schärfen.[1858] Allerdings, wenngleich auch auf nämliches von Gräb (Virtualität als religiös besetzter Zufluchtsort), Schluß (Religionsunterricht als Beitrag zum Erhalt des gesellschaftlichen Friedens), Bukow (Rekonstituierung religiöser Auffassungen bspw. im Lebenszusammenhang und auch der kulturellen gesellschaftlichen Auseinandersetzung) und anderen seit Jahren verwiesen wird (siehe **Kap. 4.3** und **Kap. 6.**), bedarf es doch nicht nur einer Öffnung der Curricula und Veränderung von Ausbildungstraditionen, sondern auch einer neuen geistigen Offenheit, welche Lebenswelten und Technologien nicht lediglich hinnimmt, sondern bereit und willens ist, diese aktiv zu *beleben*.

Diese vielfältigen Verbindungen zwischen (alten) Traditionen und (neuen) jugendlichen Lebenswelten aufzuspüren und fruchtbar zu machen für die gemeinsamen Diskurse benennt Pirner als Ziel der MWR, die die religiösen Aspekte und Elemente in den Medienwelten entdecken und über diesen Weg für die Religionspädagogik die dahinterstehenden Traditionen und Kontexte neu und für viele Jugendliche möglicherweise erstmals erschließen will.[1859]

1857 Pirner, Manfred L.: Medienweltorientierte Religionsdidaktik in: Grümme, Bernhard / Lenhard, Hartmut / Pirner, Manfred L. (Hrsg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht, Stuttgart 2012, S. 160

1858 Ebd.

1859 Pirner, Manfred L.: Grundzüge einer medienwelt-orientierten Religionsdidaktik, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005, S. 3-6, hier S. 6

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wie dies praktisch realisiert werden kann, zeigt beispielhaft Waltemathe. Sein Vorgehen entspricht Pirners Wunsch nach Einbindung und Umsetzung jugendlicher Medienerfahrungen für die Zwecke der Religionspädagogik. Das Beispiel der mittels 3D-Software realisierten Kirchenbauten durch säkularisierte Jugendliche sekundiert die durch die MWR intendierte Förderung einer grundierten Medienkompetenz im Religionsunterricht. Wenn Pirner sagt, dass durch Medienarbeit gezeigt werden könne, dass *„das nicht mediatisierbare anders entdeckt und erspürt und wertgeschätzt werden könne und müsse"*[1860], so wird mit Waltemathe (siehe unten) plastisch präsentiert, wie Jugendliche über ihr bevorzugtes Medium Computer und passende 3D-Software den Sinn und die Wirkung von Sakralbauten sich durch die handwerkliche Beschäftigung selbst erschließen.

6.1.2 Mediengeprägtes Handeln und Denken

Wie Religionen heute vermittelnd dargestellt werden und welche Möglichkeiten die Nutzung von Medien als Inhaltsträger ihrerseits religiösen Bewegungen bietet, wird entlang grundlegender Auffassungen von bspw. Luckmann oder Berger[1861] und im Detail anhand einer Reihe von Beispielen und Untersuchungen von Krüger erläutert, der neben dem Film (bspw. als Mittel zur Mission[1862]) auch unterschiedliche religiöse Sendungen in Hörfunk[1863], TV[1864] aber auch in Printmedien[1865], der Fotografie[1866] und sogar der Telefonseelsorge[1867] abdeckt. Erfreulicherweise beschäftigt sich das Kapitel „Mythen des Internet"[1868] auch mit Videospielen, Avataren und alternativen Gottesentwürfen, so dass hier aktuelle Medien breit behandelt und in Bezug zu religiösen Produktionen und Auffassungen gesetzt werden.

Die Sozialisation eines Individuums als „Gesamtheit der Lernprozesse im weitesten Sinne"[1869] gilt weitgehend als erforscht und während in älteren Soziali-

1860 Ebd.
1861 Krüger, Oliver: Die mediale Religion, Bielefeld 2012, S. 115 ff. / 44 ff.
1862 A.a.O., S. 250 ff.
1863 A.a.O., S. 304 ff.
1864 A.a.O., S. 329 ff.
1865 A.a.O., S. 222 ff.
1866 A.a.O., S. 233 ff.
1867 A.a.O., S. 294 ff.
1868 A.a.O. S. 387 ff.
1869 Behnken, Imbke / Mikota, Jana (Hrsg.): Sozialisation, Biografie und Lebenslauf. Eine Einführung, Weinheim / München 2009, S. 14

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sationstheorien das Umfeld als vornehmlich prägend angesehen wurde, dominiert in der aktuellen soziologischen Forschung die Auffassung, dass die Persönlichkeit durch aktiv betriebene „Aushandlungsprozesse" mit der Umgebungsgesellschaft und den dort vorherrschenden Kontexten geformt werde:

> „Kultur und Sozialstruktur sind daher nur verschiedene Abstraktionen der gleichen Phänomene: Die eine hat mit sozialem Handeln unter dem Aspekt seiner Bedeutung für die Handelnden zu tun, die andere mit eben diesem Handeln unter dem Gesichtspunkt seines Beitrags zum Funktionieren eines sozialen Systems."[1870]

Das Individuum sei in diesen *Aushandlungsprozessen* eben aktiv und nicht mehr nur passiv. Stichworte hierzu sind das „realitätsverarbeitende Subjekt"[1871] oder der Vorgang der „Selbstsozialisation" als *„Prozess der selbstständigen und selbstgelenkten Auseinandersetzung zwischen Subjekt und Welt"*[1872]. Auch die Mediennutzung geschehe nicht mehr nur passiv, sondern aktiv im Rahmen aktivierender Beschäftigung mit Medien und Themen, die aufgrund der eigenen Auswahl, Beschäftigung und Verarbeitung zur Identitätsfindung und Orientierung beitrügen[1873].

Dass die eigenständige und autonome Beschäftigung mit Medienangeboten und die Rezeption ihrer Inhalte auch zu individuell wahrnehmbaren Effekten führt, ist in den vielfältigen Gewaltdiskussionen immer wieder behauptet oder vermutet worden. Marci-Boehnke und Rath gehen hier differenziert mit immer wieder vorgetragenen Zusammenhängen zwischen medialer und realer Gewalt vor und den Gründen für eine *„zunehmende Aggressionsbereitschaft und abnehmendes Empathieverhalten"*[1874].

Untersuchungen zu Religion im Film, Politik im Videospiel, zur Wirkung von Comics und natürlich zu Religion in Kinder- und Jugendbüchern liegen demnach nahe. Das Thema der „Religion in Videospielen" wurde bislang, abgesehen von Wessely, Brenner, Waltemathe und Perreault, nur sehr vereinzelt betrachtet – zwischen den Arbeiten lagen zudem lange zeitliche Abstände, in-

1870 Geertz, Clifford: Dichte Beschreibung, Frankfurt 1983, S. 99

1871 Der auf Klaus Hurrelmann zurückgeht, siehe auch: Wiedmaier, Manuela: Wenn sich Mädchen und Jungen Gott und die Welt ausmalen..., Münster 2008, S. 89

1872 A.a.O., S. 88

1873 Hierzu: Schorb, Bernd: Medienerziehung, in: Hüther, Jürgen / Schorb, Bernd / Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik München 1997, S. 217

1874 Womit sie sich auf Lukesch beziehen: Marci-Boehnke, Gudrun / Rath, Matthias: Jugend – Werte – Medien: Die Studie, Weinheim 2007, S. 215

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nerhalb derer sich gleich ganze technische Hardware-Generationen ereigneten und teils vollkommen neue Spielprinzipien realisiert wurden und andere aus der Mode kamen. Es muss also versucht werden, genügend inhaltlich überzeugende Aspekte zu versammeln, die ein Gesamtbild erlauben und hoffentlich andere anregen, gleichfalls in diese Richtung zu forschen.

Wird vom „Ich" und „Selbst" im virtuellen Raum gesprochen[1875] müssen alle Aspekte menschlichen Handelns und Denkens mitüberlegt werden. Attribute der Perfektionierung eines Spieleravatars entsprechen den realweltlichen Vorstellungen von Kraft, Macht und Schönheit, die durch kostenpflichtige Updates oder auch Tricks zu erreichen sind[1876]. Ein Rollenspieler wird nicht zuletzt auch immer eine Rolle spielen, die er gerne spielen würde – und realisiert eigene Vorstellungen, die sich notwendig immer auch aus dem Rahmen der eigenen Sozialisation ergibt. Dazu gehören soziale, gesellschaftliche, religiöse wie auch ethnische und politische Zu- und Abneigungen. Auch der „Killerspieler" blendet religiöse oder soziale individuelle Prägungen nicht aus – er handelt vielleicht *bewusst* gegen sie (weil es im Spiel eben möglich ist) oder aber versucht ihnen auch in einem Spiel weitgehend gerecht zu werden (auch in Action-Multiplayer-Spielen gibt es neben den Einzelkämpfern diejenigen, die gerne mit anderen Mitspielern kooperieren und gemeinsam die Aufgaben lösen). Die bisherigen Erfahrungen und Sozialisationsprägungen werden virtuell nicht abgestreift, sie formen sich mit den Möglichkeiten der Spielwelt zu Patchwork-Identitäten[1877], die mehr „Funktionen" haben und sich vielleicht auch mehr zutrauen als in der Realität, aber die dennoch nicht von Ihrem Subjekt-Ich zu trennen sind, hier jedoch durch die Interaktion mit anderen Mitspielern genretypische Erweiterungen erfährt.

Welt ist stets eine Welt der Wahrnehmung – Realität entsteht durch den Austausch und die Verständigung über Zustände der Welt.[1878] Spiele tauschen sich ebenfalls mit dem Spieler über ihr Interface aus und senden Signale, auf die der Spieler reagieren kann – vielfach geschieht dies symbolisch und nicht ex-

1875 Das Ich sei „seinerseits ein Produkt des Bewusstseins (...), das das Ich als Orientierungshilfe im Strom der Wahrnehmungen konstruiert."; Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten. Grundlagen – Analysen – Konkretionen, Jena 2008, S. 69

1876 Reinders, Angela M. T.: Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace, Münster 2006, S. 85

1877 Vgl. Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 77 f.

1878 A.a.O., S. 80 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

plizit.[1879] Dies ist nicht weniger gültig für die göttliche Wirklichkeit, die nicht direkt sinnlich wahrnehmbar ist, sondern, wie Pirner sehr richtig bemerkt, ja auch durch biblische Bilder, Sprachbilder und Symbole *medial dargestellt* wird[1880] – und das seit Jahrhunderten mittels des Buchmediums *Bibel*.

Erzählungen waren stets geeignet, Menschen zu beeindrucken und zu beeinflussen sowie ihre zukünftigen Handlungen zu determinieren. Dies gilt für alle Kulturen, gerade religiöse Geschichten waren es, die immer wieder besondere Momente der Furcht, Erhabenheit oder schöpferischen Schaffenskraft initiierten.[1881] Das *ungläubige* Staunen vor dem Unbegreiflichen und die Versuche, dieses in Worte, in verstandesgemäße Ausdrücke und Handlungen zu transformieren[1882] formte Kultur, Kulturkonzepte und -begriffe[1883].

So wirken auch Inhalte von Videospielen und anderen Medien auf Menschen: Sie verstören ihre Gegner und die Unkundigen, die ihre eigenen Werte durch diese bedroht sehen. Dabei wird ihnen ebenso zuerkannt, dass sie weniger geeignet sind existierende Werte umzuwandeln, sie ergänzen können.[1884] Damit werden sie nicht wirkungslos, sie wirken jedoch anders als möglicherweise vermutet.

Im Rahmen und vor dem Hintergrund der Umgebungskultur lernen Menschen durch Probehandeln und durch Experimente, die Reuter auch und gerade für den Religionsunterricht vorschlägt, um Räume zur eigenen religiösen

1879 Beil überträgt aus der Filmtheorie den Perception Shot auf Videospiele und verweist auf die symbolische Bedeutung des sich verfärbenden Bildschirms in mehreren Stufen, die eine Verletzung anschaulich macht und nicht notwendig einen präzisen Beschädigungsgrad (etwa in %) anzeigt, so dass der Spieler nach einiger Spieldauer den Zustand seiner Spielfigur nicht mehr regelrecht abliest sondern anhand der Bildschirmelemente und -färbung emotional erspüren kann. Beil, Benjamin: Avatarbilder – Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Videospiels, Bielefeld 2012, S. 120 f.

1880 Pirner, Manfred L.: Medienweltorientierte Religionsdidaktik in: Grümme, Bernhard / Lenhard, Hartmut / Pirner, Manfred L. (Hrsg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht, Stuttgart 2012, S. 163

1881 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 86

1882 Vgl. hier Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München 1988, S. 19 ff. / S. 26

1883 Zur kulturhermeneutischen Diskussion: Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 97 ff.

1884 Jenkins stellt umfangreich den Konflikt um die Harry Potter Bücher dar, die von konservativen christlichen Gruppen kritisiert und von anderen christlichen Gruppen ebenso vehement verteidigt wurden: Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide, New York 2006, S. 192 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Orientierung des Subjekts zu eröffnen, gleichzeitig aber Vereinnahmungen zu verhindern.[1885]

Im Videospiel kann ohnehin alles probiert werden. Die *negativen* Abbilder *realen* gesellschaftlichen Probehandelns finden sich indessen in der Polizeilichen Kriminalstatistik (PKS). Lernen ist aber nicht nur Handeln-Lernen, sondern Geistarbeit. Hierzu gehören Selbstvergewisserungen über existenzielle Fragen – der Mensch bleibt nicht Geistmensch, wenn er sich nur nach Lehrplänen von Bildungseinrichtungen richtet[1886].

Emotionen, Geschichten und Fragen von Existenz sind Methoden und Themen der Weltreligionen. Bilder sind die Reaktionen der Menschen darauf. Die Einordnung von Gefühlen und Erfahrungen im Kosmos zukünftiger Ereignisse, die unweigerlich für das Individuum zur Beendigung der irdischen / realen Existenz führen werden, ruft auf zur Aneignung und Auseinandersetzung[1887] von und mit Momenten übergeordneten Interesses – das Streben des Menschen zum Bild zeigt auch, wie Menschen versuchen, die religiösen Dimensionen menschlichen Handelns fassbar und regelrecht be*greif*bar zu machen. Die großen Geschichten, die Meta-Erzählungen der Menschheit (Lyotard[1888]) sind die klassischen Verbündeten der Theologie, die sich ebenfalls auf die Erfahrungs- und Erlebniswelten von Menschen beruft und Bilder sowohl zur Darstellung des Ewigen wie des Momenthaften nutzt – Reuter plädiert für Offenheit seitens der Theologie und sieht in Bildern die Chance, die eigene kritische Reflexionsfähigkeit zu schärfen.[1889]

Dennoch sind die Bilder der modernen Medienwelten nicht identisch mit den Bildern der Meta-Erzählungen.

1885 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 89 f.
1886 Prägnant ausgeführt bei Reuter: a.a.O., S. 93 ff.; kritische Würdigung des Bildungsprinzips nach PISA, a.a.O., S. 165 ff.
1887 Hamann, Christoph: Bilderwelten und Weltbilder. Fotos, die Geschichte(n) mach(t) en, Berlin 2001, S. 6 f., der ansonsten aber Reuter in der Frage widerspricht, welche Aussagekraft ein Bild nun tatsächlich hat, vgl. Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 112 mit Hamann, a.a.O,. S. 21 ff.
1888 Lyotard, Jean-Francois: Das postmoderne Wissen, Wien 1986, siehe auch Kap. 3.5.1
1889 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 113 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

6.1.3 Sozialisationserfahrungen sind Medienerfahrungen

Medienerfahrungen prägen weltanschauliche und religiöse Vorstellungen[1890] – was Weizenbaum früh vermutet (und befürchtet) hatte, bestätigt auch Herrmann: intensive Wechselwirkungen und eine greifbare Bedeutung von Medien für Fragen auch religiöser Lebensbewältigung indizieren eine auch religiöse Mediensozialisation:

Geschildert wird in dessen empirisch qualitativer Studie das „Bekehrungserlebnis" von „Stefan" durch ein Buch, das dessen bis dahin „obdachlose private Kunstreligion" befriedet habe[1891] und möglicherweise zur *„Rückkehr oder Wiederaneignung religiöser Semantik unter veränderten Vorzeichen"*[1892] führen möge.

Es herrscht eine Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigkeiten: gerade online und virtuell erscheinen bekannte chronologische und Wirkzusammenhänge aufgehoben. Eine Vielzahl gleichzeitig prägender und widerstreitender Einflüsse macht Raum geltend und lässt zusätzlich *das* unwirklich erscheinen, was schon bislang schwer zu verstehen war. Realität wird konstruiert und Konstruktionen (von Realität) werden realisiert, inhaltliche Zusammenhänge werden auf wenige Textzeichen und Symbole verkürzt, auf die Deutungsvielfalt von Sprache wird bereitwillig verzichtet.[1893]

Noch immer bleibt zu fragen: Gibt es Auswirkungen von Videospiel, TV und Internet auf das religiöse Empfinden? Auch hier ist rezeptionspsychologisch vorsichtig vorzugehen.

Theunert und Schorb haben die Auswirkungen von Gewaltdarstellungen in Zeichentrickfilmen auf Kinder untersucht[1894] und kamen zu dem Schluss, dass schon Kinder Gewalt als mögliche Form der Konfliktlösung erkennen, die ih-

1890 Schofield-Clark, Lynn: From Angels to Aliens. Teenagers, the Media, and the Supernatural, New York 2003, S. 77 ff.
1891 Herrmann, Jörg: Medienerfahrung und Religion. Eine empirisch-qualitative Studie zur Medienreligion, Göttingen 2007, S. 212
1892 A.a.O., S. 214
1893 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 106 ff. / S. 108
1894 Theunert, Helga / Schorb, Bernd (Hrsg.): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder, München 1996, S. 210 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nen visuell dargeboten wird, diese aber für sich differenziert bewerten (und somit auch ablehnen) können.

Dass Sozialisationsinstanzen wie Medien Vorstellungen von Religion beeinflussen, prägen und verändern haben auch Untersuchungen ergeben, in denen Kinder Gott malen sollten[1895]. Hier waren jeweils eindeutige mediale Einflüsse festzustellen[1896], die die Vorstellung und Ausdrucksfähigkeit von Kindern bezüglich religiöser Inhalte und Bilder unterstrichen[1897].

Allerdings ist in der Religionspädagogik umstritten, inwieweit gemalte Gottesbilder tatsächlich der eigenen Religiosität der Kinder auf die Spur kommen, oder ob es sich bei diesen gemalten Bildern nicht um die bloße Reproduktion medialer Erfahrungen handelt. Aus diesem Grund wurden in jüngeren Untersuchungen zu Gottesvorstellungen von Kindern andere Verfahren gewählt, z.B. das Collagieren in der Rostocker Langzeitstudie. Diese ergab, dass Kinder, wenn sie nicht malen, sondern gestalten, nur zu einem geringen Prozentsatz anthropomorphe Gottesbilder gestalten; ihre tatsächlichen Gottesvorstellungen sind weitaus vielfältiger.[1898]

Zur Vorsicht und Respekt vor den Vorerfahrungen von Kindern in religiöser Hinsicht mahnt Freudenberger-Lötz auch für den schulischen Religionsunterricht. Weder dürften diese missachtet werden, noch soll „Gott" als Erziehungshilfe missbraucht werden. Vielmehr seien die Stufen der religiösen Entwicklung der Kinder und der entsprechende religionspädagogische Umgang mit diesen zu bedenken.[1899]

Gemäß der klassischen Unterhaltungsforschung erscheint eine Prägung von Nutzern durch das Medium unausbleiblich und wirkt sich sogar darauf aus, welche Begrifflichkeiten und Kennwörter für den Alltagsgebrauch konventio-

1895 Bucher, Anton A: Alter Gott zu neuen Kindern? Neuer Gott zu alten Kindern?, in: Merz, Vreni (Hrsg.): Alter Gott für neue Kinder?, Freiburg 1994, S. 90 ff.

1896 Auch bei: Metzger, Nicole: „Geschichten sind doch dazu da, weitererzählt zu werden". Eine empirische Untersuchung zu Sinn, Relevanz und Realisierbarkeit einer Kinderbibel von Kindern, Kassel 2012, S. 375

1897 Hierzu auch: Flöter, Ilse: Gott in Kinderköpfen und Kinderherzen, Münster 2006, S. 223

1898 Vgl. Szagun, Anna-Katharina: Dem Sprachlosen Sprache verleihen. Rostocker Langzeitstudie zu Gottesverständnis und Gottesbeziehung von Kindern, die in mehrheitlich konfessionslosem Kontext aufwachsen, Jena 2006.

1899 Freudenberger-Lötz, Petra: „Vielleicht weint Gott dann mit mir, und er will mich trösten...", in: Bucher, Anton A. / Büttner, Gerhard / Freudenberger-Lötz, Petra (Hrsg.): Mittendrin ist Gott, Stuttgart 2008, S. 130 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nalisiert werden[1900] – aber auch die YouTube-Präsenz des Heiligen Vaters sowie des Vatikan in Rom sowie die Internetseiten von Landes- und Freikirchen lassen das vermuten, was TV-Pfarrer Jürgen Fliege auch als „Taufe durch das Scheinwerferlicht" beschrieben hatte: Der Fernseher ist der neue Hausaltar, das Fenster in heilige und andere Schriften[1901].

Mediale Präsenz macht unsterblich, medialer Ruhm lebt im Internet fort. Nicht nur Beispiele verstorbener Rock- und Filmstars zeigen dies, auch der Ruhm als Superheld in einem *MMO* vermittelt eine Ahnung davon, wie sich eine Überhöhung der realen Persönlichkeit anfühlt. Für die Medienpädagogik (und dieser soll hier auch die Religionspädagogik zur Seite gestellt werden) sieht Theunert neue Herausforderungen, denn es sei *„unverkennbar, dass sich die Anforderungen an Jugendliche (und alle Menschen), sich mediale Informationen anzueignen und diese für eine souveräne Lebensführung nutzbar zu machen, erheblich erhöht und verändert haben. Ausschlaggebend sind hierfür erstens die Diffusion der Informationsquellen im Internet und zweitens die Möglichkeit, selbst einen aktiven Part in den vernetzten Informationswelten einzunehmen. Beides birgt sowohl Potenziale als auch Risiken. Entsprechend ziehen die damit einhergehenden Veränderungen der informationsbezogenen Kompetenzprofile auch neuartige Ausprägungen der Informationskluft nach sich."*[1902]

Zu erleben ist eine Veränderung und bisweilen Verdrängung christlicher Glaubensinhalte durch medial induzierte Komplementärangebote, die bisherige Traditionen beenden oder verändern und neue inspirieren.[1903]

Metzger bereitet einen Überblick über Studien zu Gottesvorstellungen von Kindern auf[1904] und thematisiert einerseits (wie auch anhand der Lernspiel-Thematik bereits in **Kap. 1.1.1.1** dargestellt, dass Kinder als Zielgruppe eine ganz andere Vorstellung davon haben als Pädagogen und Produzenten, wie ihre re-

1900 Schramm, Holger / Wirth, Werner / Bilandzic, Helena (Hrsg.): Empirische Unterhaltungsforschung. Studie zu Rezeption und Wirkung medialer Unterhaltung, München 2006, S. 21

1901 Schieder, Rolf: Wieviel Religion verträgt Deutschland?, Frankfurt 2001, S. 23 f.

1902 Theunert, Helga: Jugend zwischen medialer Informationsflut und Informationsproduktion, in: Theunert, Helga / Wagner, Ulrike (Hrsg.): Alles auf dem Schirm? Jugendliche in vernetzten Informationswelten, München 2011, S. 80

1903 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 117 ff.

1904 Metzger, Nicole: „Geschichten sind doch dazu da, weitererzählt zu werden". Eine empirische Untersuchung zu Sinn, Relevanz und Realisierbarkeit einer Kinderbibel von Kindern, Kassel 2012, S. 68 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ligiöse Thematik auf eine CD-ROM gelangen solle[1905] und andererseits, dass Medieninhalte einen großen Einfluss auf Vorstellungen und Erwartungen von Kindern in religiöser Hinsicht haben – wie etwa eine Kinderbibel auszusehen und zu funktionieren habe[1906]. Dieses Schicksal teilen aber nicht nur christliche Inhalte, alle Religionen sind vom Einfluss von Medien und fremden kulturellen Versatzstücken betroffen. Als Gegenreaktion werden neue Vermittlungsformen traditioneller Anbieter verstanden, wie der genannte Videokanal des Vatikans. Klassische Medienangebote werden aber auch zielgerichtet mit religiösen Inhalten angereichert. Reuter hat als Beleg auf *White Metal* verwiesen[1907], es gibt hingegen auch Versuche, traditionelle Genres gezielt religiös anzureichern.[1908] Problematisch und unglaubwürdig wird dies dann, wenn die Botschaft bzw. die Intention des *Botschafters* die Vermittlungsformen des Mediums überstrahlt und als aufgesetzt wirkt, wenn etwa klassischen Spielen zusätzliche religiöse Symbole hinzugefügt werden, die mit dem eigentlichen Spielgeschehen wenig zu tun haben – außerhalb des engeren Kreises von Befürwortern wird dies gerade besondere Verwunderung bei externen Beobachtern hervorrufen.[1909]

Der Film „Der letzte Atemzug"[1910] (Original: „Last Breath", Ministry Machine, 2012) beginnt als klassischer Horrorfilm, entpuppt sich im letzten Viertel aber als sehr fundamental-christlicher Appell an die menschliche Moral und das Ideal der Familie. Ein Blick auf die Webseiten des Produzenten und Schauspielers Aaron Laue[1911] zeigt dann auch tatsächlich das klare christliche Bekenntnis der Macher. Bei diesem Filmbeispiel klappte der Inhaltstransfer ausgesprochen gut, bei Videospielen ist dies erheblich schwieriger, weil eine technikaffine und qualitätsbewusste Klientel Kommunikation („Spiele") nur

1905 A.a.O., S. 82 f.
1906 A.a.O., S. 375
1907 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 119
1908 Die Jugendbuchreihe „Der Schlunz" ist der Versuch, Themen und Vermittlungsformen traditioneller Jugendbuchreihe wie TKKG oder ??? mit christlichen Inhalten zu versehen: Voß, Harry: Der Schlunz und der unsichtbare Wächter, Witten 2009
1909 Das PC-Spiel „Scripture Chess" ist ein klassisches Schachspiel, bietet aber vorgelesene Bibelverse während des Spielens: http://www.leftbehindgames.com/LBGStore/index.php/download/scrchd.html, 31.5.2013. Hiermit ist nicht gesagt, dass das Spiel schlecht oder die Idee uninteressant sei. Es soll nur darauf hingewiesen werden, dass Menschen, die in einem ihnen vertrauten Inhaltsspektrum besonders sensibel reagieren können auf Elemente, die sie als irritierend oder sogar persuasiv empfinden können
1910 http://www.lastbreaththemovie.com/, 1.6.2013
1911 http://www.myspace.com/aaronlaue, 1.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

auf einer bestimmten Ebene („Qualitätsgrad") erwartet und akzeptiert. Allzu religiöse Inhalte, die bei einem hochklassigen und hochpreisigen Spiel vielleicht akzeptiert oder doch wenigstens toleriert würden, führten bei einem qualitativ schlechteren Angebot zur Häme. Konstatiert werden muss sicherlich, dass die persönliche Sozialisation und kulturelle Prägung die Erreichbarkeit von und Empfänglichkeit für bestimmte Unterhaltungsangebote beeinflusst. Wer viel Zeit vor dem Computer verbringt, hat andere Unterhaltungsgewohnheiten und -erwartungen als jemand, der gesellschaftlich andere Prioritäten setzt – sich ehrenamtlich oder sogar in einer religiösen Gemeinde engagiert. Man wird demnach schwerlich von Videospielen als areligiösem Medium sprechen können sondern muss vielmehr unterschiedliche Nutzungsprofile voraussetzen.

Religion und religiöse Vermittlung kann und muss sich sogar von neuen Traditionen der Inhaltsvermittlung inspirieren lassen.[1912] Videospiele sind hier ganz sicher eine probate Vermittlungsform. Auswirken sollte sich dies jedoch auf Mainstreamprodukte und weniger auf Special-Interest-Angebote. Das „Bibel-Quiz" (2009) des Bibellesebundes[1913] ist eine unterhaltsame Möglichkeit, das eigene christliche Wissen über Inhalte der heiligen Schrift zu testen, aber wird es darüber hinaus junge Menschen ansprechen, ja erreichen können?

Waltemathe hebt ab auf den Nutzen einladender Lernprozesse, der sich aus dem spielerischen Umgang von Nutzern mit religiösen Themenfeldern ergibt. Dies ist auch im Religionsunterricht möglich, wie er anhand von Unterrichtsmodellen darstellt, in denen sehr geschickt der Editor des populären, aber erst ab 16 Jahren freigebenen Spieles „Unreal" (GT Interactive, 1998) genutzt wird, um Kirchenbauten zu entwerfen[1914], die durchaus inhaltsoffen (also auch „böse"[1915]) gestaltet werden durften. Jugendliche arbeiten hier *in ihrem Medium mit Religion*!

Unbestritten bieten jedoch Medien aller Art durch die Darstellung religiöser Inhalte oder auch nur Symbolik Zugänge in die Popularkultur und überspringen damit mühelos die engen Barrieren ihrer eigenen Zielgruppe, kollidieren dann aber schnell mit dem Bedürfnis nach subjektiver religiöser Selbst-

1912 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 120
1913 Als CD-ROM verfügbar wie auch als Online-Demo: http://www.ekd.de/bibel/bibelquiz.html, 31.5.2013
1914 Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 219 ff.
1915 A.a.O., S. 223

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

bestimmung – oder auch der Ablehnung allen religiösen Empfindens. Wie schnell sich Menschen, die sich betont als areligiös definieren, sich durch religiöse Themen bedrängt fühlen oder denen Religion eine zu private Angelegenheit erscheint, war im Rahmen der Befragung junger Spieleentwickler in Berlin bereits festzustellen.

Die weiterhin hohe Rate religiöser Motive in der Werbung kann als Beleg für die nach wie vor große Bedeutung von Religion für die individuelle Weltgestaltung, -deutung und ebenso -bewältigung gedeutet werden. Sich in irgendeiner Form im Rahmen der eigenen Existenz verwirklichen zu wollen, sich *zu verewigen*, ist nirgendwo sonst so gut und risikolos und doch so nachhaltig möglich wie in Videospielen oder in virtuellen Netzwerken[1916] – zumal dann, wenn sie wie Onlinespiele dazu geeignet sind, den persönlichen Erfolg als Ruhm zu verbreiten. Selbst wenn die Intention des Spielers etwa einer Weltensimulation keinerlei religiöse Grundlagen hat, so handelt er dennoch implizit im Austausch mit den kulturell grundlegenden und religiös konnotierten Meta-Erzählungen der Menschheit, ebenso wie jemand, der auch als Ungläubiger „Oh Gott" ausruft eben doch einem Muster religiöser Praxis folgt.[1917]

Formen praktizierter Religion, Volksreligiosität, gesellschaftliche Riten und Traditionen sowie alle modernen Handlungs- und Vermittlungsformen, die zum Ausdruck derselben genutzt werden können, mögen nicht dem Verständnis klassischer Theologie entsprechen. Das müssen sie aber auch nicht, denn nicht die von außen vorgenommene Definition von Religion ist die des Individuums, sondern die von diesem so verstandene, gelebte, verworfene und neuentdeckte Religion – die im Kontext mit allen anderen lebensweltlichen Einflüssen wie auch Produkten und Medien steht. Nicht zuletzt die Reformation hat sich neuer Medien bedient, die Bibelübersetzung Martin Luthers konnte nur durch den Buchdruck vielfach und günstig unter die Menschen gebracht werden.[1918]

Ist aber die Beschäftigung mit neuen Medien für Religionen notwendig? Können und müssen sie nicht sogar aus sich selbst heraus die Bereitschaft zur Gefolgschaft und der Einhaltung ihrer Riten und Regeln einfordern? Das

1916 Siehe hierzu auch Googles neue „Vermächtnis"-Funktion: http://googlepublicpolicy.blogspot.co.at/2013/04/plan-your-digital-afterlife-with.html, 19.5.2013

1917 Waltemathe nennt dies „religiöse Perspektive auf die Lebenswelt": Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 238

1918 Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 128

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Christentum war, ebenso wie andere Religionen, stets willig und bereit, alle möglichen Vermittlungsformen zu nutzen sowie sich durch die Anpassung an vorherrschende Gebräuche auch neuen Kulturräumen und den dort geltenden Regeln kommunikativer Vermittlung sowie den Themen zu öffnen, die die Menschen jeweils bewegt haben. Lehnt sie genau dies jedoch heute aus Technikfurcht oder aufgrund von politischer Korrektheit ab, verkennt sie ihre eigenen Grundlagen.

> „Religion ist immer da stark gewesen, wo sie sich mit dem, was die Menschen bewegte und wovon sie sich bewegen ließen, verbündete und zwar organisch, d.h. nicht rein strategisch, sondern in der sachlogischen Verbindung von existentiellen menschlichen Betroffenheiten, religiöser Praxis und theologischer Reflexion dieser Praxis und der menschlichen Betroffenheiten. Wo diese Verbindung zugunsten religiöser und theologischer Selbstbezüglichkeit aufgegeben wurde, verlor und verliert Religion und mit ihr das Reflexionsinstrument der Religion, die Theologie, den Bezug zu den Gläubigen, die ihr Herz (im Sinne Luthers) an etwas ganz anderes hängen, als die orthodox organisierte Religion dies wünscht."[1919]

Ganz im Gegenteil, so ist hinzuzufügen, muss durch die Beschäftigung mit einer zeitgenössischen Popularkultur, die Übernahme von Versatzstücken sowie die reziproke Beeinflussung mit eigenen Inhalten von einer Stärkung der religiösen Sendungskraft ausgegangen werden. Die existenziellen Themen der Menschheit werden auch in ihren Geschichten immer wieder angesprochen und sie geben Zeugnis des Scheiterns, des Hoffens und des Neubeginns der Menschheit, ob es sich um den Turmbau zu Babel, technische Großleistungen wie die Titanic, das LZ 127 „Hindenburg" oder die Mikroprozessorisierung der Welt handelt, wie sie in der Zukunftsvision der „Terminator"-Filme ihre Ausprägung erhält.

> „Der populäre Film thematisiert heute die existentiellen Fragen für ein Massenpublikum. Ein erfolgreicher Film wird nicht umhin können, existentielle Fragen und Probleme aufzunehmen und in einer dramatisch bearbeiteten und thematisch verkleideten Form (...) umzusetzen: er wird ansonsten nämlich keinen Erfolg haben. Stets geht es um Ängste, Hoffnungen und Sehnsüchte von Menschen. Dabei werden diese menschlichen Grundbefindlichkeiten in aller Regel im Zusammenhang mit aktuellen gesellschaftlichen Problemen (globale Bedrohungen, Technologien, Medienkomplex) verhandelt. Diese

1919 A.a.O., S. 129

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> Kombination stellt oftmals den Schlüssel für den Erfolg populärer Filme dar."[1920]

Technik allein, so ja nicht zuletzt auch die Botschaft der genannten Filme, rettet die Menschheit nicht. Die „theologische Valenz" (Reuter)[1921] von Medienprodukten wie Filmen erschließt sich aber nur dem Betrachter mit religiösem Grundwissen:

Der im Mai 2012 uraufgeführte Film „Batman – The Dark Knight Rises" (Warner Bros., 2012) erzählt mit der Geschichte des Helden Bruce Wayne, die auch eine Geschichte von Krankheit, körperlicher und seelischer Qualen und Zweifel ist, einen durchaus christologischen Plot (siehe oben **Kap. 5.2**). Der sich am Ende für die Gemeinschaft aufopfernde Held als die Manifestation des Guten und Selbstlosen wird auch von religiös wenig oder gar ungebildeten Zuschauern verstanden werden. Der Held und dessen Geschichte und die seiner Freunde im Untergrund steht aber auch als Synonym für den Opfergang Jesus Christi. Dass Batmans Freunde nach seinem Verschwinden mit der die Stadt bedrohenden Bombe am Ende des Films und ihrer Explosion über dem offenen Meer in den nächsten Tagen noch Zeichen von Batman sehen wie die Jünger Christus wiedererkannten[1922] – diese mögliche Deutung bedarf schon christlicher Grundkenntnisse; ohne diese ist eine Dechriffrierung der auf interkulturelle Kompatibilität angelegten Filmgeschichte nicht möglich.[1923]

Gutes und sozialverträgliches, ja sogar förderliches Verhalten, wie es in Filmen gezeigt wird, ist identitätsfördernd und -prägend. Die individuelle Subjektwerdung[1924] vollzieht sich auch durch Medienprodukte wie Filmen, Büchern, Musik und Videospielen und bieten, insbesondere durch letztere, nicht nur gefahrlose Übungsflächen für Handlungsoptionen, sondern auch wie erstere die Nutzung von und Orientierung an Identitätsbausteinen[1925], die Medienschaffende in ihre Produkte gelegt oder die sie für den Aufbau ihrer Fiktionsgebäude verwendet haben und welche „nachgelebt" werden.

1920 A.a.O., S. 130 ff.
1921 A.a.O., S. 140 f.
1922 1. Korinther, 15: 4-8
1923 Theoretisch hierzu hinsichtlich religiönspädagogischer Schlussfolgerungen: Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten, Jena 2008, S. 141 ff.
1924 „Das Ich befindet sich in einem Prozess der ständigen Transformation und Neudefinition, wobei es sich zwar nicht völlig neu erfindet, aber doch ständig verändert.", a.a.O., S. 146 f.
1925 A.a.O., S. 144 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Bilder, wie sie in einem Videospiel erlebt und durch den Spieler selbst mitgeprägt werden, sind Werkzeuge auch mit Prägekraft für individuelle Selbstreflexion und -verortung. Weniger der Umgang mit Konflikten im Spiel lässt jedoch Rückschlüsse auf Werte und Einstellungen einer Spielerin oder eines Spielers zu. Das klassische christliche Thema der Stärke durch Gewaltverzicht kann im Rahmen der Hintergrundhandlung thematisiert werden, würde den Spieler aber in den meisten Genres gar nicht weiterkommen lassen. Reuter plädiert dafür, in der Pädagogik einen hermeneutischen Perspektivwechsel vorzunehmen:

> „Geht man davon aus, was Stärke und Selbstbehauptung eigentlich heißen kann, stellt sich eine deutlich stärkere Nähe zum hermeneutischen Blickwinkel der Schüler ein. Am Beispiel Martin Luther King verdeutlicht kann das heißen, zu fragen, ob dieser Mensch als stark zu bezeichnen ist oder nicht. Was macht seine spezielle Stärke aus? Martin Luther King als Beispiel für eine starke Persönlichkeit führt vor Augen, dass Stärke gerade darin resultieren kann, Gewaltverzicht zu üben."[1926]

Gewalt muss aus christlicher Sicht gerade im Hinblick auf Videospiele nicht abgelehnt werden, sondern sollte aus jenem Perspektivwechsel heraus betrachtet werden. Muster des Konfliktumgangs oder des Wachsens durch und an einem Konflikt sind eben ganz besonders im Rahmen eines Videospiels möglich (und wiederum nur hier, nicht in einem Film und nicht in einem Buch) – so müssen und können auch aus religionspädagogischer (und sozialwissenschaftlicher) Sicht Konflikte in der Realität und im Spiel kein Scheitern, sondern ein wichtiger Teil eines Lernprozesses.[1927] Ein grundsätzlich konfliktthaltiges oder -darstellendes und eventuell -förderndes Videospiel entspricht auch nur den Themen, die schon in der Bibel angelegt sind: Streit und Konflikte gibt es dort zuhauf und manches Videospiel, das Konflikte etwa des AT detailreich darstellte, wäre wohl ein Problemfall für die Altersfreigabe; die Seite www.thebricktestament.com, die mit der Nachstellung von biblischen Szenen durch Legofiguren arbeitet, warnt vor gewaltverherrlichenden oder sexuell problematischen Szenen des AT. Nur folgerichtig rät Reuter daher zur *„Erhöhung der Umgangsfähigkeit mit Konflikten von (Religions)Lehrern."*[1928]

1926 A.a.O., S. 153
1927 A.a.O., S. 158
1928 A.a.O., S. 163

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

6.2 Populäre Medienkultur in theologisch-religionspädagogischer Perspektive

Inwiefern sind Medienthemen und somit Bestandteile einer medial geprägten Gesellschaft und Alltagskultur Subjekte mit Relevanz für Theologie und Religionspädagogik?

Diese Frage bildet nur einen Teil der inhaltlichen Tragweite ab. Weder Theologie noch Religionspädagogik als Wissenschaftsbereiche sind hier in der Lage, selektiv vorzugehen und eigenmächtig und autonom Einzelfragen mit einer gewissen Verbindlichkeit zu bearbeiten. Vielmehr sind es gesellschaftliche Themen und „Moden", die, medial verbreitet und beschleunigt, religiöse Praktiken und Traditionen variieren, transformieren oder in Frage stellen, ohne dass die klassischen Fachdisziplinen eine Mitsprachemöglichkeit hätten. Sie sind vielfach auf eine reagierende Funktion beschränkt bzw. müssen sich auf diese Rolle besinnen.

Wenn Gräb befürchtet, dass religiöse Praktiken und Traditionen angesichts von Interaktivität und Jederzeitigkeit (Weihnachten findet im Fernsehen das ganze Jahr statt) einen „fluiden Charakter"[1929] annehmen, dann beschreibt er – unter Berufung auf Bourdieu – damit die „Entgrenzung des religiösen Feldes durch Medien"[1930], denen die klassischen Wissenschaften und Konfessionen wenig entgegenzusetzen hätten. Anders als gegen alternative Anbieter von Weltdeutung und Heil, die sich teilweise starkem und konzentriertem Widerstand seitens der großen Kirchen ausgesetzt sahen[1931], erscheinen die medialen Aktivitäten weniger begrenzbar; dies aber wohl auch deshalb, weil – anders als gegen „Sekten" – weniger gut Feindbilder zu konstruieren sind. Der „bunte Markt religiöser Sinnangebote"[1932] durch Medien mag die konfessionelle Botschaft ebenso diffundieren lassen wie lokale alternative Anbieter

1929 Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 20

1930 Ebd.

1931 Hierzu etwa: Besier, Gerhard / Besier, Renate: Die Rufmordkampagne. Kirchen & Co. Vor Gericht, Bergisch-Gladbach 2002

1932 Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion",

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

etwa in Freikirchen, er ist jedoch nicht mehr eindeutig benennbar, lokalisierbar und damit auch nicht fassbar.

Seit einigen Jahrzehnten wird die private Medienrezeption als Sozialisationsfaktor und die Medialisierung als Merkmal gesellschaftlicher Wirklichkeit und als auch kulturell ebenso verändernder wie stabilisierender Faktor von Weltsichten beurteilt und damit auch zum Gegenstand religionspädagogischer Praxis in Gemeinde, Jugendarbeit und Religionsunterricht[1933] wie etwa im Rahmen von Videoprojekten:

> „Den Zielen einer aktiven Medienarbeit folgend steht die bewusste Gestaltung der eigenen Lebenswelt im Sinne christlicher Verantwortung, die aktive Auseinandersetzung mit biblischen und kirchen- und glaubensrelevanten Themen im Vordergrund. Im Mittelpunkt dieser in „soziale, lokale, politische und theologische Kontexte" eingebundenen medienpädagogischen Projekte steht nach wie vor der „Mensch mit seinen kommunikativen Ausdrucksmöglichkeiten". Die unterschiedlichsten Gruppen der Gemeinde kommen für solche Videoprojekte in Betracht. Neben Projekten in Kinder-, Jugend- und Frauengruppen helfen derartige Vorhaben auch im Konfirmandenunterricht biblische Texte zu aktualisieren oder den Gottesdienst durch einen selbst gedrehten Videoclip als Impulsgeber zu bereichern."[1934]

Kritiker mögen angesichts entsprechender Rückgriffe auf Medien als „Impulsgeber" einwenden: Wird nun das Fernsehen zum religiösen Alltagsritual? Werden Alltagsroutinen und lebenspraktische Sinnorientierungen durch mediale Programmangebote strukturiert und formiert? Gräb geht davon aus und betrachtet dies als Chance.[1935] Ein gedanklicher Schritt zurück erlaubt, mit etwas mehr auch historischer Distanz, eine differenzierte und vielleicht auch beruhigendere Sicht auf die Dinge.

Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 20

1933 Einen kurzen Überblick bietet: Rohloff, Björn: Medien im Kontext der religiös orientierten Bildungsarbeit. Eine Untersuchung zur Bildungsmedienentwicklung seit 1945 unter besonderer Berücksichtigung der audiovisuellen Medien, Berlin 2009, S. 232 ff.

1934 A.a.O., S. 233

1935 Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 21

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Einerseits ist nicht zu leugnen, dass interaktive Medien den Markt religiöser Weltdeutungen transparent machen und Zugänge schaffen, die anonym wenigstens Information, mitunter sogar Teilnahme erlauben. Innerhalb weniger Sekunden können das traditionelle Angebot einer katholischen Kirchengemeinde in Duisburg-Marxloh, die Jugendarbeit einer Freikirchengemeine bei Frankfurt und die Lebenshilfe einer islamischen Vereinigung in Ulm virtuell besucht und genutzt werden. Auch über die Abkehr von Religion lässt sich schnell und gefahrlos ein Überblick verschaffen.[1936] Menschen nutzen Medien, um sich zu informieren; sie nutzen Informationen von anderen Menschen, die wiederum Medien zur Verbreitung ihrer Ansichten einsetzen. So wie individuelle lebensweltliche und sexuelle Präferenzen heute vielfach in aller Öffentlichkeit ausgebreitet werden, gilt dies auch für religiöse Überzeugungen, an denen entlang sich neue Formen von Gemeinschaften entwickeln[1937]. Diese formieren sich nicht selten in Diskussionsforen zu bestimmten Themen, die häufig geschlossen, vielfach aber auch offen gehandhabt werden, so dass alle grundsätzlich Interessierten sie einsehen und an ihnen teilnehmen können. Das Individuum erscheint so religiös selbstbestimmungs- und kommunikationsfähig – ohne der Anbindung an eine Konfessionsgemeinschaft zu bedürfen[1938].

Es sind sogar Diskussionen mit religiösen Gehalten und Segenswünschen möglich, ohne dass diese intendiert waren oder unbedingt fortgeführt werden müssten, wie Nord anhand des Blogs einer sterbenden Jugendlichen aufzeigen konnte. Diese bezeichnete sich nirgends als Christin, trotzdem hält Nord diesen Blog „*für die Erforschung von Religion und religiöser Sozialisation trotzdem und vielleicht sogar deswegen*" für relevant[1939], da er dazu zwinge, „*Religion(en), Gott und Glaube relativ voraussetzungslos, das heißt hier nicht aufbauend auf eingeübte religiöse Praxen und vertraute Wort- und Textbestände*" reflektieren zu müssen[1940]. Zentral ist ihre Aussage zu verstehen, dass „*nicht (mehr) auf ei-*

1936 Bspw. durch den Zentralrat der Ex-Muslime: http://www.ex-muslime.de/indexAktuell.html, 10.4.2014

1937 Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 21

1938 Ebd.

1939 „Face your Fear. Accept your War": http://www.ekd.de/si/download/Nord.pdf, 22.4.2014

1940 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

nen verbreiteten Wissensstand etwa zum Christentum aufgebaut" werden könne, sondern vielmehr eine Kehrtwende zu denjenigen unternommen werden müsse, die *„Themen kommunizieren, die auch innerhalb von Religion, Christentum konkret und Glaube kommuniziert werden."*[1941]

Um allgemeiner Besorgnis Einhalt zu gebieten, sei jedoch darauf verwiesen, dass medial erzeugte und beförderte Weltdeutung und Gesellschaftskritik im Rahmen von Unterhaltungsproduktionen kein Phänomen der modernen Netzgesellschaft sind. Auch frühere Medienerzeugnisse haben Weltdeutungsangebote[1942] unternommen – einerseits explizit, wie bspw. die „Persischen Briefe" von Charles de Montesquieu, der gerade die belletristische Form und Fremdperspektive eines persischen Reisenden nutzte, um einen kritischen Blick auf das Frankreich des 18. Jh. zu werfen und damit die eigenen Zeitgenossen auf Missstände hinzuweisen.[1943] Ein anderes Beispiel wäre „Émile oder Über die Erziehung", das Erziehungsprozesse an einem fiktiven Beispiel schildert und kritisiert[1944]. Auch politische Propaganda in Unterhaltungsproduktionen des jeweiligen Zeitalters geben Zeugnis – ebenso wie auch das antike Drama, das ja ebenfalls das „Leben" darstellte und für dieses schulen sollte. Hoyer spricht hierauf bezogen von „moralischer Seelenleitung".[1945] Andererseits erfolgte auch implizite Sinnorientierung durch Comics, Groschenhefte, Unterhaltungsromane und Zukunftsromane und natürlich Videospiele – die gehäuft auftretenden Selbstmorde junger Männer im Gefolge von Goethes „Leiden des jungen Werther" sind ein Beispiel für die durchaus realweltlichen Auswirkungen von Unterhaltungsmedien in der Zeit vor dem Aufkommen der modernen elektronischen Massenmedien.[1946]

Während Kirsner im Film einen „Akt der Gewalt" erkennt, der das Sehen durch eine vorgefertigte Kameraführung und eine feste Zeitschiene (nämlich

1941 Ebd.

1942 Im Überblick: Weißhaupt, Winfried: Europa sieht sich mit fremdem Blick. Werke nach dem Schema der „Lettre Persanes" in der europäischen, insbesondere der deutschen Literatur des 18. Jahrhunderts, 3 Bände, Dissertation, Frankfurt 1978

1943 Hierzu: Montesquieu, Charles Louis de Secondat de: Persische Briefe, Stuttgart 1991 oder online (Ausgabe von 1866: https://archive.org/details/montesquieusper00montgoog, 27.6.2014)

1944 Rousseau, Jean-Jaques (Fassung redigiert von Ludwig Schmidts): Émile oder Über die Erziehung, Paderborn 2009

1945 Hoyer, Timo: Tugend und Erziehung. Die Grundlegung der Moralpädagogik in der Antike, Bad Heilbrunn 2005, S. 48

1946 Hermann-Huwe, Jasmin: „Pathologie und Passion" in Goethes Roman „Die Leiden des jungen Werther", Dissertation, Frankfurt 1997

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

vom Anfang bis zum Ende) formiere und der Wahrnehmung enge Grenzen setze (sie spricht sogar vom *Film sehen* als Teilnahme an einer „freiwilligen Vergewaltigung"[1947]), sind die interaktive Virtualität und ist das Videospiel von diesem Vorwurf ausnahmsweise auszunehmen. Vernetzte Medien und Kommunikationswelten bieten gegenüber den Unterhaltungsmöglichkeiten wie dem Film und anderen traditionellen Weltdeutungsangeboten die Beteiligung von aktiven Anwendern und passiven Nutzern und ihre Einbindung in Parallelwelten mit eigenen Handlungsprämissen und -mustern; hierdurch entstehen neue Gemeinschaften[1948], die aber immer von Aktivität geprägt sind. Dies ist stets vor dem Hintergrund der Absage an eine lineare Wirkungsvermutung von Medien zu betonen. Dadurch wird eine individualisierte und pluralisierte Religion jedoch nicht automatisch sichtbarer, wenn mit Luckmann auf traditionell im öffentlichen Raum sichtbare Religionsformen und die soziale Sichtbarkeit religiöser Normen und festumschriebener Rollen[1949] abgehoben wird, denn das Internet selbst ist nicht sichtbar und dessen Angebote werden es erst dann, wenn sie sich nach einer zuvor erfolgten Suche materialisieren – und zwar im Verständnis des Findenden. Wer sucht, muss eine Vorstellung dessen haben, was gesucht wird – sonst findet man nichts und am allerwenigstens das, was man so eben *nicht* sucht.

Wer jedoch sucht, der findet in und durch Medien Projektionsfelder für individuelle religiöse Kommunikation und eine große Vielfalt an Anregungen für religiöses Handeln.[1950]

Neben Reinders, die auf die „religiöse Dimension des Cyberspace" hinwies (**Kap. 6.1**), war es vor allem Nord, die die Vereinbarkeit von Medien und Re-

1947 Kirsner, Inge: Stigmata. Die frohe Botschaft als Gewalt im Film, Fachgemeinschaft evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005, S. 54-56, hier S. 54

1948 Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 22

1949 Luckmann, Thomas: Die unsichtbare Religion, Frankfurt 1991, S. 125

1950 Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 22

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ligion thematisierte, welche jeweils ihrerseits auf Perspektiven der Wahrnehmung von Realität abzielen.

Hier geht es ihr nicht lediglich um plakative Angebote wie die Webseite www.ewigesleben.de, wo Trauer virtuell bewältigt und Trost entsprechend gespendet werden kann[1951] oder generell um den Hinweis auf oder die Kritik an der Kommerzialisierung religiöser Bedürfnisse wie Online-Bestattungen.[1952] Sie nimmt den technischen Wandel ernst, der den Menschen fortführe vom, mit Flusser gesprochen[1953], „handelnden Arbeiter" und zum „taktilen Fingerspitzler" und „mit-Formen-spielenden" Menschen-Entwickler, dem „Homo Ludens".[1954]

> „In der Rolle des Homo Ludens liegt eine Ambivalenz, die in der kulturellen und religiösen Deutung virtueller Realitäten als Spielräume des Lebens nicht unterschlagen werden darf. Eine pauschale Medienkritik hilft dabei nicht weiter. Sie erfüllt im Gegenteil m.E. vielmehr eine gesellschaftliche Funktion. Sie kanalisiert Ängste vor einer neuen Technologie, deren Fortentwicklung mit dem Einsatz enormer Forschungsgelder unabhängig von dieser Kritik vorangetrieben wird. Wenn die Kontakte eines Menschen ausschließlich im Cyberspace liegen, dann ist er oder sie wohl cybersüchtig und damit auch krank und hilfsbedürftig. (...) Aus dieser Perspektive zeigt sich, dass es in der Frage nach der Bedeutung virtueller Kommunikation nicht um die Frage geht, ob der Computer und das Internet gelingendes Kommunizieren überhaupt ermöglichen können. Zur Disposition steht vielmehr, wie gefördert werden kann, dass möglichst viele Menschen sich Kompetenzen im Umgang mit Medien aneignen. Dies ist ein Anliegen, das Theologie und Kirchen fördern müssen, wenn sie auch in Zukunft Deprivilegierten Hilfe zur Selbsthilfe bieten wollen."[1955]

Doch geht es nicht nur um Teilhabe von Unterprivilegierten oder, modern ausgedrückt, um „Exklusion" bzw. „Inklusion". Vielmehr ist angesichts der „Lebenssinnvermittlung" als Anspruch religiöser Kommunikation[1956] im Kontext des virtuellen Alltags zunächst grundsätzlich auf den Lebensgewinn Gläubiger durch ihren Glauben, also eine religiöse-virtuelle Kommunikation ,

1951 Nord, Ilona: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008, S. 68 ff.
1952 A.a.O., S. 78
1953 Zitiert in: ebd.: Flusser, Vilém: Medienkultur, Frankfurt 1991, S. 188
1954 Ebd.
1955 A.a.O., S. 78 f.
1956 A.a.O., S. 176

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gebildet durch *„von Menschen gestaltete Zeichensysteme, die je nach ihrer Herkunft kulturell geprägt sind"*[1957] zu verweisen. Oder konkret:

> „Die christliche Religion ist ein kulturelles Zeichensystem, das Lebensgewinn in der virtualisierten Kommunikation mit ihrem Gott verheißt."[1958]

Religion sei eine immersive Erfahrung, sie sei ein Feld von Stimmungen und Emotionen[1959], sie biete Schutz und in gewisser Hinsicht „Asyl"[1960]. Hier böten sich ebenfalls Anknüpfungspunkte für Theologie und Kirchen, denn gerade dies sei auch von großer Attraktivität bei der Aufsuchung virtueller Welten.[1961]

Immersionserfahrungen sind weiterhin inhärent bei Annäherungs- und Eintrittsprozessen in virtuell-religiöse wie auch virtuell-handelnde Dimensionen. Stimmungen werden erzeugt und geprägt von emotionalen Prädispositionen und Erwartungen, Hoffnungen und Ängsten. Diese zu beachten und Parallelen nachzuzeichnen wäre eine mindestens ebenso lohnenswerte Aufgabe wie die Selbsthilfe für Deprivilegierte, denn hieraus ergeben sich Handlungsmöglichkeiten für die Zukunft der Seelsorge und der Mission. Nord spricht hier von einer „Wahrnehmungsschule":

> „Das Phänomen des Eintauchens in eine Umgebung, bei dem das Subjekt sich nun nicht mehr der Welt gegenüber befindet, sondern vielmehr in ihr aufgeht, wird als eine Qualität atmosphärischer Wirkung beschrieben (...). Es gilt gerade im Hinblick auf die Begehung computergestützter Kommunikationsräume, Kompetenzen im Umgang mit Atmosphären zu studieren bzw. die Praxis zu reflektieren, wie Atmosphären erzeugt werden. Dingliche, sprachliche und musikalische Arrangements erzeugen Atmosphären. Die Arbeit an Atmosphären baut auf Kompetenzen auf, die erlernt werden können. Wiederum wird deutlich, dass Immersionserfahrungen keine mit computergestützten virtuellen Realitäten neu entstehenden Phänomene sind. An immersiven Atmosphären wird in der Bühnenbildnerei, der Kosmetik, der Innenarchitektur, dem Design und in den Medien gearbeitet."[1962]

1957 A.a.O., S. 178
1958 A.a.O., S. 180
1959 A.a.O., S. 182
1960 Engemann, Wilfried: Zum Geleit, in: A.a.O., S. XIII
1961 A.a.O., S. 183
1962 A.a.O., S. 185 f.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Schützende, bewahrende oder ablenkende Aufnahme, eine gefühlsmäßige Einbettung in ein virtuelles Handlungs- und Vorstellungsfeld – eine Atmosphäre – ein körperlich-geistiges Eindringen in neue Wahrnehmungsräume, begleitet von Musik, bildenden Darstellungen und Symbolen: beides wird geboten von religiösen Praktiken wie auch spielerisch-virtuellem Handeln!

Abschließend mag noch ein weiterer Gedanke Erwähnung finden. Die audiovisuelle Ausgestaltung dessen, was ansonsten vornehmlich emotional spürbar ist, gleichwohl aber Menschen zu verbinden in der Lage ist, fand früh in rituellen und liturgischen Praxen und Verfahren ihre Ausprägung (siehe auch **Kap. 4.**). Die Einbindung von Laien hatte zum Ziel, auch „normale Menschen" mitwirken zu lassen und in Traditionen einzubinden. So wie die Gemeinden über die Jahrhunderte wuchsen und mit weltlichen Bezügen in Kontakt traten bzw. diese Kontakte vielschichtiger ausgestalteten (Bistümer, päpstliche Gesandte bei Regierungen etc.) traten neben die ursprünglichen Glaubensinhalte und „Mittel von Rhetorik, Homiletik, Gestik und Mimik" zahllose weitere „Hilfsmittel der Verkündigung"[1963], die sich auf den religiösen Binnenbereich erstreckten, aber auch in der Kunst ihren Widerhall fanden – in Gemälden, Schriften, Musik, Erzählungen, Romanen und selbstverständlich Filmen und Hörspielen wie auch nicht zuletzt in Videospielen. Knoblauch spricht hier etwa von einer *„Transformation der Religion vom Brauchtum zum Marktgeschehen durch Medien und eine entsprechende Symbolik in Werbung und Internet"*[1964].

Heute würde man zudem trefflich auch von der „Eventisierung" traditionellen Brauchtums sprechen können[1965] – ein Prozess, der auch bedeutet, dass ehemals kultische oder religiöse Feste oder Brauchtumsanlässe profanisiert und kommerzialisiert werden und der eigentliche „Markenkern" bisweilen nahezu vollkommen überlagert wird. Diese Sichtweise verliert aber leicht aus dem

1963 Macht, Siegfried: Kirchen – Musik – Pädagogik. Vorträge und Praxisbausteine, Göttingen Göttingen 2005, S. 35

1964 nach einem Zitat von Knoblauch in Nord, Ilona: Religion im Internet. Herausforderungen für die Didaktik des Religionsunterrichts, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 95

1965 Krüdener, Bettina / Schulze-Krüdener, Jörgen: Das war noch was: Zur Eventisierung des Jugendbrauchtums in der Region am Beispiel der Spaßfeten, in: Hepp, Andreas / Höhn, Marco / Vogelsang, Waldemar (Hrsg.): Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents, Wiesbaden 2010, S. 300

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Blick, dass auch die religiösen Hochfeste der Vergangenheit nie nur ihre kultischen Anlässe zelebrierten, sondern immer auch Feste des Kommerzes, des geselligen Austauschs und der sozialen Entwicklung waren.

Verliert sich also die Scheu vor der Verbindung neuzeitlicher Begrifflichkeiten der Mediengesellschaft mit traditionell-kultisch / religiösen Handlungen, werden neue Zugänge und Aneignungen des religiösen Gehalts auch anderer Veranstaltungen möglich.

Denn wenn der Katholische Weltjugendtag als „religiöses / mediales Hybridevent"[1966] bezeichnet wird, wie wird man dann eine Star Trek Convention einschätzen[1967]? Auch im Gottesdienst geht es um die Virtualisierung von Wirklichkeit und die Darstellung von Rollen – mithin um *Inszenierungen*.[1968]

> „Wie mit dem Begriff der Virtualisierung von Wirklichkeit wird auch mit dem Begriff der Inszenierung auf den Aspekt der Konstruktion im Kommunikationsgeschehen Gottesdienst verwiesen."[1969]

Gerade für Science-Fiction hat dies, auch nach Ansicht von Lorenzen[1970], Gültigkeit (siehe auch **Kap. 5.1**); ein Genre, das Pirner anhand des Films „Stark Trek V – Am Rande des Universums" für Unterrichtseinheiten nutzbar gemacht hat:

> „Das Arbeitsblatt und das folgende Gespräch verfolgen mehrere Ziele: Zum einen soll den Schüler/innen deutlich werden, welche gängigen Vorstellungen, Symbole und Klischees von Gott in dem Film zur Darstellung gekommen sind. Zum anderen soll durch die Beziehung zum biblischen Bilderverbot die Einsicht geweckt werden, dass die Festlegung Gottes auf bestimmte Bilder und Vorstellungen deren Missbrauch durch Scharlatane nach sich ziehen können."[1971]

1966 Hepp, Andreas / Krönert, Veronika: Medien – Event – Religion. Die Mediatisierung des Religiösen, Wiesbaden 2009, S. 42 ff.

1967 Eisenbürger, Iris: Stars, Sterne und unendliche Weiten: Die Events der Trekkie-Szene, in: Hepp, Andreas / Höhn, Marco / Vogelsang, Waldemar (Hrsg.): Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents, Wiesbaden 2010, S. 113 ff.

1968 Nord, Ilona: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008, S. 250 f.

1969 Ebd.

1970 Lorenzen, Stefanie: „Religion in Medien" – eine Systematisierung didaktischer Materialien, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 172 ff.

1971 siehe seinen Unterrichtsentwurf in: Pirner, Manfred L.: MWR – Anregungen für die Praxis, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ob Conventions, Videospiele oder auch der Gottesdienst, allen gemein sind Rollen, durchaus auch *Mimikry* – also Verkleidungen zur Visualisierung und Unterstützung der immersiven Annäherung. Auf einen bedeutenden Unterschied verweist Nord jedoch:

> „Dass der Prediger selbst sich als Medium versteht, dass er insofern ein Rollenspiel aufnimmt und darin Gott spielerisch zur Darstellung bringt, ist aus kommunikativer wie theologischer Perspektive so lange unproblematisch, wie der Prediger auch klar zu erkennen gibt, dass er nun eine Rolle übernimmt, um einen Möglichkeitsraum zur Kommunikation des Evangeliums aufzubauen. Weil der Prediger und die Predigerin in der Kommunikation des Evangeliums im Vergleich zu anderen alltäglichen Kommunikationen ohnedies bereits Fenster in unglaubliche Welten aufstoßen, muss in Bezug auf ihre Person gewahrt bleiben, wo sie authentisch ihren Glauben vertreten oder wo sie mit diesem experimentieren." [1972]

Nord beschreibt hier die Aufgabe der Prediger als Weltengestalter und -erklärer, die ihre Botschaft nicht überstrahlen dürften. Ähnlich wie dies für Regisseure oder Game Designer gilt, die in ihren Produktionen ja ebenfalls (meistens) nicht prominent vorkommen (und dennoch sich dort auch gerne einmal „verewigen" – siehe **Kap. 5.2.3**).

Die basalen Inhalte und Philosophien von „Star Trek", wie aber besonders auch „Battlestar Galactica", sind unbestreitbar religiös konnotiert; sie zeichnen mythologische Bilder bewusst nach oder berufen sich auf christliche oder humanistische Ideale. Ob die Macher diese Inhalte indes selbst teilen lässt sich vielleicht erahnen, aber selten wirksam rein aus dem Produkt heraus belegen, wenn auch religiöse Motive und tradierte Erzählformen aus entsprechenden Schriften selbst noch leichter wiederzuerkennen sind.

Die religiösen Themen im Film „Avatar" werden von Hasenberg herausgearbeitet.[1973] Er erkennt auch hier die inhaltlichen Vorlieben von Drehbuchautoren für die Verwendung religiöser Muster und religiös aufgeladener Stoffe

Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005, S. 51-53

1972 Nord, Ilona: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008, S. 276

1973 Hasenberg, Peter: Das Paradies als technisches Konstrukt. Religiöse Themen in James Camerons „Avatar", in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 209 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

und das häufig anzutreffende inhaltliche Verfahren, den Helden eines Films in verschiedenen Stufen der Selbsterfahrung Wandlungsprozesse durchlaufen zu lassen, wie sie stets auch in religiös tradierten Grundstoffen zu erkennen waren[1974] (z.B. in den biblischen Zweifeln Jonas, Elias oder dem Schicksal Hiobs und vielen anderen).

Trotzdem würde man nicht notwendigerweise in Fantasy oder Science-Fiction-Filmen religiöse Botschaften und in Conventions nicht unvermittelt alternative Kirchentage oder Willow-Creek-Kongresse erblicken. Ihre Teilnehmer könnten möglicherweise *inhaltlich* an eine Vielzahl von Inhalten der Verkündigung anknüpfen, aber *wollten* sie das? Würden sie diese Analogien erkennen?

Andersherum gefragt: Würde oder *wollte* Theologie ihrerseits die religiösen Analogien einer Star-Trek-Convention erkennen?

Allerdings ist auch Pirners Verweis auf die Gothic-Szene nicht von der Hand zu weisen, deren Beschäftigung mit dem Tod (nicht zuletzt durch ihre äußere Erscheinung, Schminke und Kleidungswahl dokumentiert) religiöse Dimensionen erkennen lässt. Er sieht darin, dass *„hier tiefer und ohne Tabus über das Leben, seine existentiellen und religiösen Dimensionen nachgedacht wird"* ein Beispiel *„für eine Art medial unterstützter religiöser Selbstsozialisation"*.[1975] Nicht unberücksichtigt darf jedoch bleiben, dass Gothics sich durch ihre Szenezugehörigkeit als exklusive Gemeinschaft *auch* gegen die Mehrheitsgesellschaft zu stellen beabsichtigen, *„die sich gegen die als Zumutung empfundenen Ansprüche der „Normalgesellschaft" wehrt oder zumindest verweigert"*[1976] und es ist zumindest zu berücksichtigen, ob sie nicht außerdem eine areligiöse Grundhaltung ausdrücken wollen[1977].

Wie auch religiöser Sinn institutionalisiert / reguliert werden kann und ihm gleichzeitig viel Freiraum zur religiösen Kreativität gelassen werden muss[1978], sind auch andere Formen der Selbstverwirklichung auf Strukturen ebenso an-

1974 A.a.O., S. 210

1975 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 66 f.

A.a.O., S. 210

1976 Schmidt, Axel / Neumann-Braun, Klaus: Die Welt der Gothics. Spielräume düster konnotierter Transzendenz, Wiesbaden 2008, S. 324 f.

1977 A.a.O., S. 243 ff., hier insbesondere S. 245-247

1978 A.a.O., S. 298

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gewiesen wie Freiraum – um befolgbar und wiedererkennbar zu sein. So ist schon die Transformation des kindlichen Räuber-und-Gendarm-Spiels auf das Sujet des Ego-Shooters eine bewusste Abstraktionsleistung. Sie ist leicht möglich, aber bedarf dennoch eines bestimmten Vorwissens. Mit religiösen Inhalten verhält es sich ähnlich, hier wird die Anschlussfähigkeit aber nicht durch die Quantität des Wissens um Religion determiniert, sondern davon *ob* ein Individuum überhaupt etwas davon weiß.

Nord plädiert hier für eine Weitung des Verständnisses von Religion in der Art, *„dass man unter ihr bzw. ihnen sehr verschiedene Art und Weisen von Weltdeutungen fasst. Diese Art und Weisen von Weltdeutungen zeigen sich z.B. in Ansammlungen von Erzählungen, Kommentaren und jeglichen Artikulationen von Zu- oder Ablehnung im Bereich von Social Media. Insofern zeigen Subjekte ihre Religiosität nicht nur in speziellen religiösen Handlungen, die sich auf einen Gott oder Götter beziehen, sondern in allen ihren Interaktionen und deren Deutungen. Darüber hinaus entspricht es diesem Ansatz, religiöse Kommunikation nicht im Vorhinein herstellbar zu denken, sondern so, dass ihre Verwirklichungen nur „ex post" sich als solche deuten lassen."*[1979]

Mit Habermas ist demnach zu beachten, dass religiöse Argumente in der postmodernen säkularisierten Gesellschaft so formuliert werden müssen, dass sie auch in dieser und nicht nur im religiösen Binnenraum Gültigkeit erhalten und behalten[1980]. Aus der Sicht der hiesigen Überlegungen kann dies nur und auch bedeuten, dass virtuelle und Unterhaltungsräume mit berücksichtigt werden müssen. *Unterhaltung* ist dabei übrigens nicht ausgeschlossen:

> „Gute Unterhaltung (...) bewirkt eine Atmosphäre des Wohlbefindens, die immersiv und dabei inklusiv wirkt. Man könnte sagen, dass sie den virtuellen Leibkörper geradezu darin fördert, sich zu entfalten. Dies geschieht über eine nutritive oder ernährende Dimension, zweitens über eine kommunikative oder Teilhabe ermöglichende und drittens über eine delektarische Dimension. Letztere steht für die Genussdimension, die im Predigtgeschehen empfunden wird. Unterhaltung, so heißt es, ist nutritiv, wenn sie Halt bietet."[1981]

1979 „Face your Fear. Accept your War": http://www.ekd.de/si/download/Nord.pdf, 22.4.2014

1980 Schluß, Henning: Religiöse Bildung im öffentlichen Interesse. Analysen zum Verhältnis von Pädagogik und Religion, Wiesbaden 2010, S. 13

1981 Nord, Ilona: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008, S. 311

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Bedeutung religiöser Inhalte und Merkmale in modernen Medienproduktionen von Filmen über TV-Serien bis hin zur Werbung ist Gegenstand der Untersuchung von Pirner, die den Bogen zu der wichtigen Frage schlägt, inwiefern Medien- und Religionspädagogik heute ohne Berücksichtigung medialer Vermittlungsformen von Geschichten sprachfähig sind. Mediale und virtuelle Lebenswelten[1982] stellen aus religionspädagogischer Perspektive nicht alleine Konkurrenzangebote für Schülerinnen und Schüler dar, sie können in ihrer Bildsprache[1983] als „Popularkultur"[1984] tatsächlich sinnvolle Bestandteile einer medienerfahrungsorientierten Religionspädagogik[1985] werden, wie auch Fantasy und Science-Fiction als Sujets mit ihren religiös konnotierten Grunddimensionen nicht unterschätzt werden dürfen[1986] – die ja auch im Bereich des Videospiels zu den beliebtesten Genres bei Spielern wie auch Entwicklern gehören.

Zusammen mit Rath untersucht Pirner, inwieweit Medien das Mensch-sein des Menschen beeinflussen oder sogar bestimmen. Dieses wird anhand inhaltlich unterschiedlicher Beiträge beleuchtet, die den Medien-Menschen[1987] in seinen Rollenmodellen[1988] verstehen und die auftretenden Fragen interdisziplinär zu beantworten versuchen. Hierbei finden erfreulicherweise bspw. mit Beiträgen zum „Körper-Kult"[1989] oder sogar theaterpädagogischen Betrachtungen ansonsten eher selten bearbeitete Bezüge einen Raum[1990].

6.3 Populäre Videospielkultur in (medien-) pädagogischer Perspektive

Der Verweis auf die kommerziellen Verbreitungsabsichten von Angeboten sowie die Bedeutung der „Mundpropaganda" (**Kap. 3.1**) führt zurück zu der Frage, wie und vor allem *warum* Politik, Kultur und Religion in Videospie-

1982 Pirner, Manfred: Fernsehmythen und religiöse Bildung – Grundlegung einer medienerfahrungsorientierten Religionspädagogik am Beispiel fiktionaler Fernsehunterhaltung, Frankfurt 2001, S. 56 ff.
1983 A.a.O., S. 264
1984 A.a.O., S. 309 ff.
1985 A.a.O., S. 341 ff.
1986 A.a.O., S. 169 ff.
1987 Pirner, Manfred / Rath, Matthias (Hrsg.): Homo Medialis – Perspektiven und Probleme einer Anthropologie der Medien, München 2003, S. 119 ff.
1988 A.a.O., S. 145 ff.
1989 A.a.O., S. 131 ff.
1990 A.a.O., S. 189 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

len eine Rolle spielen und aus welchen Gründen Pädagogik sich in der Vergangenheit für Medien interessierte und warum sie dies zukünftig tun sollte.

Seit dem Aufkommen der ersten Videospiele und ganz besonders seit ihrem Durchbruch als Spielzeug für den heimischen Fernseher in den späten siebziger Jahren hat sich eine fortdauernde Diskussion um die Folgen des Bildschirmspiels entwickelt. Hierbei lassen sich bereits an Einzelbeispielen Unterschiede in der gesellschaftlichen Debatte erkennen und wie sie beispielsweise in den USA und Deutschland geführt wurde. Mit Pac-Man[1991] entstand eine sich auf alle Medien erstreckende weltweite Freizeitindustrie. Die Kunstfigur der jungen elektronischen Freizeitindustrie war zum Sympathieträger geworden wie eine Micky Maus von Walt Disney.



Abb. 126: Der weltweite Erfolg des Spielhallenspiels „Pac-Man" inspirierte vielfältige Spin-Offs in anderen Konsumbereichen und machte dadurch das Spiel und Spielhallen sowie Videospiele als probate und anerkannte Freizeitgestaltung erst bekannt. Neben Aufklebern, Ratgebern, Brettspielen gab es auch Bettwäsche, Telefone und vieles mehr.

1991 Hier kann nicht auf die Genese des Namens (ursprünglich Puck-Man) und die verschiedenen Schreibweisen bzw. die durchaus interessante Hintergrundgeschichte seines Entstehens im Jahr 1980 als Spiel der japanischen Firma Namco eingegangen werden: http://pacman.com/en/, 28.3.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Immer neue Bereiche entdeckten die Werbekraft der Namco-Figur für sich. Wie bereits beschrieben fanden weltweit immer neue Zielgruppen nicht zuletzt durch Pac-Man in die Spielhallen als Treffpunkte und soziale Kommunikationsräume, während man in Deutschland stärker mögliche Gefahren wahrnahm. Denn hier erschien derselbe gelbe Pillenfresser in Betrachtungen[1992] als Beleg dafür, wie limitiert die spielerischen Möglichkeiten seien und dass Gewalt als einzige Lösungsmöglichkeit für Probleme dominiere (Pac-Man spielt im Labyrinth und muss sich gegen Geistersymbole wehren).[1993]

Ein Beispiel: Sherry Turkle beschreibt 1984 neutral das Spielprinzip von Pac-Man[1994]. Haunhorst gibt 1988 unter Bezug auf Turkle in seinen Empfehlungen für den Religionsunterricht, fast 10 Jahre *nach* dem Erscheinen des Spiels, folgende Hinweise zu Arbeitsaufträgen für Schüler[1995]:

> „Wenn der Spieler sich in die Rolle des Pacman versetzt, befindet er sich in einer Welt, die von der realen Welt wahrscheinlich gar nicht so verschieden ist.
>
> 1. Deuten Sie die Erfahrungen, Ängste und Wünsche, mit denen der Mensch („Pacman") in der Welt konfrontiert wird. Z.B.: Die Kugeln = der Mensch muss sich im Leben „durchbeißen". Wie interpretieren Sie die Monster, die Energie-Plätzchen, das Labyrinth? Welches Welt- und Menschenbild wird hier insgesamt vermittelt?
> 2. Wenn Pacman von einem Monster aufgefressen worden ist, kann der Spieler wieder neu beginnen. Welche menschliche Sehnsucht hat sich dadurch erfüllt?"

Man muss wirklich fragen, ob dieser Arbeitsauftrag im Jahr 1988 (und vor allem nach der Drucklegung in den Folgejahren) angesichts der sich bereits ereigneten technischen Weiterentwicklung die Schüler und ihre Lebenswelten erreicht hätte – hätten sie sich ernst genommen gefühlt? Nicht ganz ernsthaft sei also aus heutiger Sicht hinzugefügt: Hätte man nicht auch die lebensweltliche *Alternativlosigkeit* der Lage Pac-Mans in dem *begrenzten gesellschaftlichen Subkontext „Labyrinth"* berücksichtigen müssen, in seiner *Deprivation*

1992 Etwa Rogge, Jan-Uwe: Heidi, PacMan und die Video-Zombies. Die Medienfreunde der Kinder und das Unbehagen der Eltern, Reinbek 1985

1993 Vgl. die Vorbehalte ggüb. Videospielen in Kap. 2.2

1994 Turkle, Sherry: Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur, Reinbek 1984, S. 78 f.

1995 Haunhorst, Benno: Die Welt im Computer: Zeitfragen – Glaubensfragen. Unterrichtseinheit für den Religionsunterricht ab 10. Jahrgangsstufe, Düsseldorf 1988, S. 59

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

stets *versucht* von den Nahrungspillen, seine inhärenten *Allmachtsphantasien* verlockt von den Super-Pillen, mit denen er die ihn verfolgenden (unterschiedlich *farbigen* aber offenkundig *gleichgeschlechtlichen*) Geister besiegen kann, die aus dem ihre *autonome WG* abbildenden Viereck in der Mitte des Bildschirms immer wieder die *diskriminierende und ausgrenzende* Verfolgung aufnehmen?

Beispiele wie dieses veranschaulichen, wie bemüht Pädagogik bisweilen versuchte, auf Medienentwicklungen zu reagieren und sie in den Unterricht zu integrieren (und doch oft nur dokumentieren, wie neu Sachverhalte für die Autoren selbst sind). Weschke legte noch 2004 einen Unterrichtsentwurf zum Thema „Star Wars" vor:[1996]

Mythen begegnen ihr zufolge den Menschen in ihrer modernsten Form heute im populären Spielfilm[1997]; eine Aussage, die nicht ganz falsch ist, aber doch schon 100 Jahre zuvor ebenso gegolten hatte, als die ersten Volks- und Heldensagen (z.B. „Die Nibelungen" von Fritz Lang aus dem Jahr 1924 oder noch früher: „Der Golem" (auf Basis der Golemsagen) aus dem Jahr 1914[1998]) auf Zelluloid gebannt worden waren.

25 Jahre nach der Uraufführung des ersten Teils der Serie um den „Krieg der Sterne" wird sie zur Veranschaulichung des Mythos im Unterricht genutzt, tatsächlich eingesetzt wird der 3. Teil, die „Rückkehr der Jedi-Ritter", noch immer gut 15 Jahre nach dessen Erstaufführung.[1999] Möglicherweise hätten die von Weschke vorgeschlagenen Inhalte auch in moderneren Produktionen aufgefunden werden können, die eher der aktuellen Lebenswelt der Jugendlichen entsprachen und nicht von derart vordefinierten Effekt- und Merchandisingwelten geprägt wären wie die überpräsenten „Star Wars"-Filme, die den allermeisten Jugendlichen wohl schon bereits bekannt sein dürften und wenig Spielraum für reflektierte Perspektivwechsel böten. Auch spricht Star Wars nicht gleichermaßen Jungen wie Mädchen an.

1996 Weschke, Margret: Heldenmythos und populärer Spielfilm. „Star Wars" als Unterrichtsprojekt, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 218 ff.

1997 Ebd.

1998 Bär, Gerald: Das Motiv des Doppelgängers als Spaltungsphantasie in der Literatur und im deutschen Stummfilm, Amsterdam / New York 2005, S. 672

1999 Weschke, Margret: Heldenmythos und populärer Spielfilm. „Star Wars" als Unterrichtsprojekt, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 222

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

In vielen Spielen finden sich mannigfache religiöse und / oder politische Elemente und Anspielungen. Dies trifft auf kommerzielle Spiele zu (*Civilization*, *Age of Empires*, *Die Siedler*) und in besonderer Hinsicht auf Spiele, die einen spezifischen Zweck verfolgen, weil sie eine bestimmte politische oder religiöse Aussage vertreten und das Spiel als Trägermedium nutzen. Fraglich ist, ob entsprechende Inhalte das Bewusstsein von Spielern auch erreichen, als solche erkannt werden und zu einem „Gespräch über Religion" führen können. Bucher ist hier nach Auskunft von Freudenberger-Lötz skeptisch.[2000] Die bereits thematisierten Fragen interessieren dann jedoch besonders, wenn nicht nur in den Blick gerät, was Spieler in einem Spiel erwarten, sondern vor allem auch, was Spieleentwickler und -designer *in ein Spiel hineinlegen*.

Man mag davon ausgehen, dass Spieledesigner über das arbeiten (schreiben / produzieren / entwickeln etc.), was sie selbst ebenfalls beschäftigt.

Es ist richtig, dass spätestens seit den 1980er Jahren zahlreiche Analysen aus unterschiedlichen Bereichen auf die Religionsähnlichkeit und -haltigkeit von Medien in westlichen Gesellschaften hingewiesen haben[2001] und es gibt Hinweise, dass Spieledesigner politische oder religiöse Begriffe und Versatzstücke nutzen, um Regelelemente ihrer Spiele näher zu erläutern oder vielleicht auch als nicht hinterfragbar darzustellen[2002].

Doch erfahren Kinder und Jugendliche tatsächlich *deshalb* bereits eine religiöse Mediensozialisation?[2003] Denn *Werte* oder religiöse Bilder wurden immer schon auch in Spannungsromanen und anderen Medien verarbeitet und ange-

2000 Freudenberger-Lötz, Petra: Jesus erzählt immer so gute Geschichten, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 2-2000, S. 31

2001 Pirner, Manfred L.: Grundzüge einer medienwelt-orientierten Religionsdidaktik, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005, S. 4

2002 Wessely spricht von „gewaltsamer" Vereinnahmung und Zweckentfremdung religiöser Inhalte durch die Unterhaltungsindustrie, wodurch diese jedoch auch tradiert würden: Wessely, Christian: Von Star Wars, Ultima und Doom – Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt 1997, S. 19

2003 Pirner, Manfred L.: Grundzüge einer medienwelt-orientierten Religionsdidaktik, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005, S. 4

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

boten – dies eben auch deshalb, weil es sich hier um leicht tradierbare Inhalte handelt, die nicht immer und immer wieder neu vermittelt werden müssen. Religiöse Inhalte in einem Unterhaltungsmedium sind gut zu markierende Inhaltsangebote, die eine Positionierung erleichtern und dazu herausfordern. Diese werden dann aber im Spiel (wie auch in Spannungsromanen oder Spielfilmen) oft derart missverständlich, verdreht und inhaltlich sogar vollkommen falsch verwendet, dass tatsächlich davon ausgegangen werden muss, dass zumindest in solchen Fällen die Entwickler überhaupt keine Ahnung von der behandelten Materie hatten oder vollkommen desinteressiert waren und die dem Themenbereich entlehnten Begriffe von ihnen schlicht als inhaltliche Platzhalter oder Spannungsmerkmale genutzt wurden.[2004]

Es könnte vermutet werden, dass dies der Realitäts- und Authentizitätserwartung vieler Spieler widerspräche, wenn es ihnen denn auffiele. Auch Spannungsromane bereiten historische oder gesellschaftliche Fakten und geografische Gegebenheiten auf, die oftmals einer Überprüfung nicht standhielten, ohne dass kritische Leser dies störte; für die meisten dominiert auch hier der Unterhaltungsfaktor. Dennoch eröffnen sich mögliche neue Problemfelder von großer Brisanz, wenn etwa an die schon erwähnten interreligiösen Konflikte und islamischen Ausschreitungen aufgrund von islamkritischen Medienerzeugnissen gedacht wird. Eine falsche Sachverhaltsdarstellung, eine missverständliche Symbolik (wie z.B. brennende Korane) könnten, in der Sprache des Internets, schnell zu einem internationalen und mit erheblichem Material- und Ressourceneinsatz und Emotionen geführten „kulturellem Shitstorm" werden.[2005] Dies gilt für Unachtsamkeit in der inhaltlichen Entwicklung und natürlich besonders dann, wenn konkrete Intentionen eben diesen Effekt beabsichtigen sollten.

Im Gegenteil hierzu erscheinen immer wieder einmal Politik- oder Gesellschaftssimulationen, von denen aber nur wenige Interesse und die Bereitschaft wecken können, sich länger mit der Materie zu befassen. Die erfolgreichen Simulationen beinhalten Elemente, die von Spielern mit ernsthaftem Interesse eher abgelehnt werden (z.B. Katastrophen in Sim City), die realistischen Simulationen erreichen unter erlebnisorientierten Spielern bislang kei-

2004 Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin 2007, S. 40

2005 Siehe hierzu: Resident Evil 5 – Empörung über auf dem Boden liegenden Koran: http://www.onlinewelten.com/games/resident-evil-5/news/empoerung-boden-liegenden-koran-114766/, 13.4.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ne große Verbreitung. Zu sehr dominierte in der Vergangenheit der Fokus auf „Unterhaltung" oder „Bildung". Mit „Serious Gaming" und „Gamification" sowie der weiten Verbreitung von einfach zu bedienender Hardware lösen sich die Formatgrenzen zunehmend auf und wächst die mögliche Zielgruppe von Nutzern.

Fraglich ist daher, ob die vielfach im Zentrum des Interesses stehenden Vielspieler überhaupt *die* wichtigste Zielgruppe sind. Wenn Camilleri den meisten „commercial traffic" bei „casual games" sieht[2006] (Spiele für Gelegenheitsspieler, deren Hauptmerkmal eher zielgruppenspezifische Themen sind wie ein „Müllwagen-" oder „Autobussimulator" oder ein „Pferderennenmanager"), dann entspricht diese Aussage den bisweilen überraschenden Verkaufszahlen von „casual games", die mitunter mit einem Bruchteil der Budgets „großer" Spiele entwickelt wurden, aber bisweilen extrem (und überraschend) erfolgreich sein können[2007]. Ihr großer Vorteil liegt in der leichten Übertragbarkeit von Inhalt und Bedienung in das Repertoire von normalen Menschen und ihren Alltagsinteressen und -erfahrungen[2008].

Serious Games (siehe **Kap. 2.4.3**) generieren verstärkt Forschungsinteresse und legen einen stärkeren Fokus nicht mehr auf die Beschaffenheit virtueller Welten, sondern ihre Relevanz für die Realwelt; ganz gemäß McGonigals Voraussage, dass Spiele das Leben auch verbessern könnten, wenn sie nur vielschichtiger wären.[2009] Hinzu treten neue interessante Effekte: Menschen wollen weniger alleine, sondern vermehrt in Gruppen spielen. Videospiele werden zum sozialen Medium[2010] mit einer zunehmenden Tendenz, auch

2006 Camilleri, Vanessa / Busuttil, Leonard / Montebello, Matthew: Social Interactive Learning in Multiplayer Games, in: Ma, Minhua / Oikonomou, Andreas / Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): Serious Games and Edutainment Applications, London 2001, S. 486

2007 Zichermann spricht hier von dem entscheidenden „Fun Quotienten", der komplexere Spiele wie „Civilization", „Sim City" oder „Where in the World is Carmen Sandiego" so erfolgreich gemacht hat: Zichermann, Gabe / Cunningham, Christopher: Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps., Sebastopol / CA 2011, S. 2 ff.

2008 Camilleri, Vanessa / Busuttil, Leonard / Montebello, Matthew: Social Interactive Learning in Multiplayer Games, in: Ma, Minhua / Oikonomou, Andreas / Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): Serious Games and Edutainment Applications, London 2001, S. 486

2009 McGonigal, Jane: Reality is broken – Why games make us better and how they can change the world, London 2011

2010 Camilleri, Vanessa / Busuttil, Leonard / Montebello, Matthew: Social Interactive Learning in Multiplayer Games, in: Ma, Minhua / Oikonomou, Andreas / Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): Serious Games and Edutainment Applications, London 2001, S. 488

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

gesellschaftliche Entwicklungen abzubilden und anzustoßen.[2011] Ein Massenexodus von der realen in die virtuelle Welt findet statt[2012] und die Nutzer selbst sind mittlerweile bereit, selbst Aufgaben zu übernehmen, die eigentlich Teil der Entwicklungsaufgabe wären und nun *outgesourced* werden[2013] und es werden gemeinsame Lernprozesse initiiert, wie Oberthür und Baldermann sie nach Angaben von Freudenberger-Lötz[2014] auch im Religionsunterricht zwischen Lehrern und Schülern ausmachen.

Gleichwohl treffen politisches Interesse und Desinteresse der Nutzer, solches von Spieledesignern und -entwicklern sowie die verschiedenen Vermarktungsformen von Spielen aufeinander, wenn *inhaltlich motivierte* Spiele Bestandteile klassischer Spiele mit einer politischen oder religiösen Aussage verbinden (wie in **Kap. 3.1** gezeigt).

Ebenfalls muss jedoch noch gefragt werden, welche Beweggründe für die Beschäftigung mit einem Videospiel dominieren, denn diese Information vermag das Feld zu erhellen, das *inhaltliche Werbespiele* (oder „Spiele mit einer *Mission*"...) erreichen können.

Aus Sicht der Medienpädagogik bietet sich der Blick auf Handlungsantriebe zur Mediennutzung und Nutzenerwartungen gegenüber Medien und Inhalten an, um die Attraktivität populärer Videospielkulturen verstehen zu können.

Klimmt unterteilt den individuellen Handlungsantrieb, sich durch und mit einem Medienangebot unterhalten zu lassen, in drei Dimensionen: Vorwissen, Bewertung und Reflexionsgrad.[2015]

So umfasst die Dimension *Wissen* zumindest die grundsätzliche Antizipation eines Unterhaltungserlebnisses sowie basale Vermutung über Handlungsfunktionen und die eigene Befähigung hierzu. Diese müsse nicht in allen Details bewusst sein, aber doch soweit, dass einem initiierenden Impuls (Grundinteresse) nachgegeben und gefolgt wird. Klimmt beruft sich hier auf

2011 Siehe McGonigals Weltbank-Spiel: a.a.O., S. 490

2012 McGonigal: a.a.O., S. 488

2013 Umschrieben mit dem Begriff des „Crowdsourcing", der auch das Wikipedia-Prinzip charakterisiert. Nutzer tragen durch ihre Nutzungsaktivität dazu bei, das Produkt zu verbessern und zu erweitern. A.a.O., S. 492

2014 Freudenberger-Lötz, Petra: Jesus erzählt immer so gute Geschichten, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 2-2000, S. 31

2015 Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 54 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zillmanns Theorem der „Gedächtnisspur", die jedes Unterhaltungserlebnis hinterlasse und die fortan die diesbezüglichen Interessen und Vorlieben leitet oder zumindest prädestiniert.[2016]

Auf Basis des so erworbenen und fortan weiterentwickelten Medien- und Genrewissens erfolgt die während der Medienrezeption sich ergebende *Bewertung* des Erlebnisses. Die Motivation zum Genuss bestimmter Medien und bestimmter Inhalte sei geprägt nicht nur durch vergangene Erfahrungen mit ähnlichen Produktionen, sondern zudem abhängig auch von der psycho-emotionalen Ausgangslage *vor* Beginn der Rezeption und den Präferenzen für bestimmte Zustände und Intensitäten von *Erleben*. Dies macht den Erfolg von nationalistisch-extremistischen Filmen wie „Tal der Wölfe" in der Zielgruppe türkischer Jugendlicher deutlich[2017], wenn deren Sozialisationsbedingungen insbesondere im Umfeld von Koranschulen und deren einschlägigen Betreibern bedacht werden[2018]. Dies kann auch die Verbreitung rechtsextremer Spiele erklären, die zwar inhaltlich und vom Spieldesign her äußerst schwach realisiert sind, die aber dennoch offensichtlich ihre Zielgruppe finden.[2019]

Klimmt greift hier die Konzepte der Metakognition und Metaemotion auf – das Individuum kontrolliere während der Rezeption ständig den Grad der Realisierung der zuvor erhobenen Hoffnungen durch das Medium und bewerte hieran die Produktqualität. Ein schlechter Film kann daher ebenso unterhalten wie ein schlechtes Videospiel, beide werden vor dem Hintergrund der Rezeptionssituation und des verfügbaren konkurrierenden Angebots bewertet.[2020] Anscheinend, so ist angesichts der schwachen inhaltlichen und technischen Qualität vieler Spartenprodukte, die aber dennoch hohe Verbreitung finden (zu denken ist an die seit Jahrzehnten in sehr ähnlicher Machart produzierten Zombie- oder Folterfilme) zu vermuten, gibt es aber auch dann

2016 A.a.O., S. 54

2017 Hierzu Buck, Alexander: Mediale Realitäten und Diffusionen im „Tal der Wölfe", in merz – Medien & Erziehung 3 / 2006, S. 81

2018 Zur feststellbaren Demokratiedistanz bei Besuchern von Koranschulen: Bundesministerium des Innern (Hrsg.): Muslime in Deutschland. Integration, Integrationsbarrieren, Religion und Einstellungen zu Demokratie, Rechtsstaat und politisch-religiös motivierter Gewalt, Studie von Katrin Brettfeld und Peter Wetzels, Hamburg 2007, S. 167 ff.

2019 Hierzu auch inhaltlich mit Beispielen aus einschlägigen Internetforen: Piasecki, Stefan: "Netztremismus" – Menschenfeindliche und gesellschaftlich destabilisierende Diskussionsforen im Internet, in: Polizei & Wissenschaft, Heft 1 / 2013, S. 67 ff.

2020 Vorderer, Peter / Klimmt, Christoph / Ritterfeld, Ute: Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment, in: Communication Theory, Heft 4 / 2004, S. 388 ff., hier S. 394

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

entlastende oder entschuldigende Momente für die Enttäuschung von Erwartungen, wenn der Wunsch nach einem Handlungserlebnis extrem hoch (und lange genug unbefriedigt war), so dass die individuelle Bewertung nicht nur anhand der realen Produktqualität, sondern im Gegenteil vornehmlich vor dem Hintergrund eigener psychischer Merkmale und Belastungs- / Entlastungssituationen bewertet wird: Ein Mensch, der sich von Ausländern (oder auch „Ungläubigen") bis in den Kern seiner Weltdeutung bedroht sieht, wird auch das schlechteste Spiel, das sich *gegen* die als bedrückend erlebten Umstände wendet, erleichtert begrüßen, wenn es sonst keine Bewertungs- und Handlungsalternativen und andere Spieleangebote gibt.

Mit Klimmts Dimension *Reflexion / Planung* wird schlussendlich die Bereitschaft von Nutzern beschrieben, sich zum Zwecke des antizipierten Erfolgserlebnisses auf Mühen und Kosten einzulassen, wie etwa die Koordination eines Kinobesuchs oder der Einschätzung des Kosten / Zeit / Handlungsalternativen-Ratios bei der Verwendung von Videospielen[2021]. Hier müssen die Erfüllungshoffnungen entsprechend groß oder die Einschätzungen realistisch sein, damit ein Spieler die Kosten für den Erwerb des Spiels aufwendet und die Zeit zur Einübung hinnimmt[2022], von der erst dann tatsächlich eintretenden Phase des aktiven Spieles ganz zu schweigen.

Folgerichtig unterscheidet Klimmt auf Basis dieser grundlegenden Dimensionen des Handlungsantriebs noch weiter in durchdachte und langfristige sowie spontane „Low-Involvement"-Handlungsoptionen.[2023]

Während erstere konkret auf Basis der genannten Dimensionen mit feststehender Absicht durchgeführt werden (hierzu zählt er Computerspiele[2024]), reicht bei der zweiten schon die Impulsivität einer Situation bei einem ansonsten schwach ausgeprägten Handlungsantrieb. Ein solcher Handlungsantrieb könnte durch das Angebot eines kostenlosen Downloads induziert sein.

Aufrecht erhalten werden müssen die erzeugten Spannungs- und Erlebniszustände während des Spiels aber dann nicht mehr allein aufgrund der Auswahl- und Aktionsimpulse, sowie vor allem durch die Spiele selbst. Hierzu sind ein gutes Spieldesign und kompetente technische Entwicklung unabdingbar.

2021 Hartmann, Tilo: Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen, Köln 2006, S. 47
2022 Auch dazu: Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006, S. 56
2023 A.a.O., S. 57
2024 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Was das Video- und Computerspiel als Medium so faszinierend macht, ist seine Möglichkeit der Visualisierung nahezu jeder vorstellbaren Realität und die Implementierung des Spielers als Teil dieser Realität, der noch dazu eine tragende Rolle ausübt. Aktive Rollenspiele sind Teil jedes Menschen Kindheit[2025] aber ebenso auch des Berufslebens. Begleitet werden spielerische oder reale Rollenübertritte stets von dem Gedanken des „Was wäre wenn", der auch in Videospielen eine feste Konstante der Beschäftigung darstellt. Häufig geht es um die Erweiterung von Handlungsmöglichkeiten und *Erlebensbereichen*. Diese können inspirieren, Vorbild geben und der „Lebensbewältigung" dienen[2026]:

> „Spiel ist daher nie reine Nachahmung, sondern beinhaltet eine Transformation der Realität mit mehr oder minder großen Veränderungen."[2027]

Wenn das Videospiel an sich noch keine realen Gefahren bietet, so gelten doch einige Grundsätze der Handlungsfolgenabwägung auch hier: In den meisten Spielen ist der Ausbruch aus einem einmal eingeschlagenen Weg weder vorgesehen noch sinnvoll oder möglich. Der Spieler müsste schon zu einem früheren Spielstand zurückkehren unter Verlust aller bisher erreichten Teilziele, jedoch unter Beibehaltung seiner Erfahrungen.

In MMOs bzw. MMORPGs, in denen auch soziale Kontakte eine besondere Rolle spielen, ist es durch unbedachte Äußerungen oder unsoziales Verhalten ebenso möglich „Kredit / Credits" zu verspielen wie in der Realität.

Wer sich in einem Rollenspiel überschätzt, seine Mitspieler / Avatare bestiehlt oder überfällt, wird bald den gemeinsamen Zorn auf sich ziehen, dann aber nicht geschützt durch das Strafgesetzbuch; er wird wie in einer vorzivilisierten Gesellschaft aus der Gruppe (analog zu einem Stammesverband) ausgeschlossen und isoliert oder getötet. Wird der Avatar des Spielers somit entscheidend geschwächt oder vernichtet, droht der Beginn ganz von vorne. Soziale Bedingungen sind demnach auch im Videospiel nicht gänzlich außer Acht zu lassen.

2025 Hierzu: Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels, Weinheim / Basel 1999, S. 99

2026 Hierzu besonders aufschlussreich: Oerter, Rolf: Spiel als Lebensbewältigung, in: Hoppe-Graff, Siegfried / Oerter, Rolf (Hrsg.): Spielen und Fernsehen. Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes, Weinheim / München 2000, 47 ff.

2027 A.a.O., S. 52

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Hieraus ergibt sich insbesondere für die Medienpädagogik Aufgabe und Anknüpfungspunkt zugleich, denn Hintergrund und Sinn der Bearbeitung dieser grundsätzlich sozialen und kognitiven Erlebens- und Verarbeitungsprozesse sind leicht zu vermitteln und erlauben einen niedrigschweilligen Zugang zu den entsprechenden Zielgruppen. Gleichzeitig werden genuin religiöse Fragen nach Gerechtigkeit, Teilhabe und praktizierter oder unterlassener Nächstenliebe auch mit „religiös unmusikalischen" Zielgruppen möglich.

6.4 Computer in der religionspädagogischen Forschung

Die Religionspädagogik hat in den vergangenen 15 Jahren im Zuge ihrer Überlegungen hinsichtlich einer Integration von Computern in den Religionsunterricht und der Nutzung ihrer Möglichkeiten eine Reihe interessanter Ergebnisse auch in der Untersuchung von Multiplikatoren und Vermittlungsumgebungen (wie etwa dem Schulunterricht) erzielt, die inspirierend wirkten.

Der Medieneinsatz im Religionsunterricht hat schon eine lange Tradition und darf in der Retrospektive nicht allein auf die sog. „neuen Medien" beschränkt werden. Abgesehen vom Buch als Medium sowie selbstverständlich Bildern, die in gemalter oder später auch fotografischer Form religiöse Szenen oder Orte der Transzendenz darstellen und vermitteln konnten, sind Reden religiöser Autoritäten wie des Papstes immer auch auf Toncassette oder Schallplatte erhältlich und nutzbar gewesen. Auf die kirchliche Tradition der Gestaltung von Lernprozessen verweist demnach folgerichtig Schröder, der zudem neben künstlerischen auch andere Darstellungsformen wie Reliquien berücksichtigt und somit Katholiken eine längere Tradition der „gestalteten Vermittlung" zuschreibt als Protestanten, die sich medialer Möglichkeiten erst seit den 1960er Jahren aktiver gewahr wurden.[2028]

Spätere Medieneinsätze umfassten Bildcollagen, Diaprojektionen (genau genommen gehören sogar Overhead-Folien dazu), Schmalspur- und Videofilme und selbstverständlich ab dem Zeitpunkt der Verfügbarkeit auch Compu-

2028 Schröder, Bernd: Multimedia und Religion. Rückfragen – Kontroversen – Perspektiven, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 229

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ter. Das technische Medium „Computer" eignete sich aus vielerlei Gründen ganz besonders für den Einsatz im Rahmen des Unterrichts, weil es an sich schon modern war und so die Interessen einer großen Zielgruppe aufgrund ihres Novitätscharakters fokussieren konnte. Mit dem Computer zu arbeiten war früh eine spannende Besonderheit für Lehrkräfte wie auch für Schülerinnen und Schüler.

Abgesehen von dem Medium als Gegenstand kritischer Betrachtungen mit häufig pädagogischem, aber nicht selten auch technikfeindlichem-ideologischen Hintergrund und dessen Rolle als technischem Nutzbringer (Ausdrucken von Unterrichtsmaterialien etc.) trat mit dem Beginn der 90er Jahre, als PCs sowohl kostengünstiger wie auch multimediafähig wurden (und hochauflösende farbige Grafiken anzeigen wie auch Töne abspielen konnten), die Frage auf, wie nun das Medium auch zur *Inhaltsvermittlung* genutzt werden könne. Denn rein technisch vermochte der Computer alle audio-visuellen Präsentationsformen vorheriger Jahrzehnte zu realisieren und mit neuen Nutzungsformen zu verbinden. Gerade Geisteswissenschaften konnten im Computer kostengünstige Erweiterungen klassischer Vermittlungsformen entdecken.

Ein seltener Hinweis nicht nur auf die Nutzungsbandbreite von Computern für den Religionsunterricht, sondern auch auf die Interessen von Medienerschaffern und damit ein Ansatz für eine Kommunikatorbetrachtung findet sich bei Scholz. Er stellt Hans-Jochen Ehlens Bemühungen vor, schon 1992 eine Multimedia-Bibel voranzutreiben, um Texte organisiert bearbeiten zu können und verweist auf Robert M. Fowlers Überlegungen, inwieweit auch grafische Elemente zur Vermittlung biblischer Inhalte nützlich sein können.[2029]

So wie Religion von Schriftquellen zur Sicherung von Wissen und Überlieferung von Traditionen nicht getrennt werden kann, ist die Schaffung einer Distanz zwischen elektronischen Medien und Religion notgedrungen eine künstliche.[2030] Weder Religionsvermittler wie auch Nutzer können und wollen ihre Vorzüge missen.

2029 Scholz, Stefan: Bibel und Multimedia. Ist religiöse Bildung auch online möglich?, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 127

2030 Ralph Sauer hat nach dem semantischen Mehrwert in Alltagsgegenständen gesucht und wollte dort sowie in technischen Symbolen Zugänge zu spezifisch religiösen Symbolen finden: Riese, Markus C.: Von Fischen und Fischern im weltweiten Netz. Neue Medien – Verantwortlicher Umgang mit Informations- und Kommunikations-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Heute existieren Bibeln auf Twitter oder als „Open-Source" Projekte, die Laien zur Teilnahme und Mitproduktion einladen (siehe hierzu auch **Kap. 6.1**). Warnungen vor der „Macht von Medien" gibt es noch immer und auch die Indifferenz zwischen den Klagen und Warnungen vor solcher medialer Allmacht einerseits und dem häufig sehr unkritischen Nutzerverhalten andererseits ist nach wie vor feststellbar. Thomas und Grittmann stellen dar, wie bspw. die Marktmacht von Google beklagt und andererseits durch die Forderung nach einer stärkeren Beachtung der Konsumentenwünsche die Kommodifizierung von Online-Publikationen befördert wird.[2031] Hinzu komme noch eine „produktive Macht" durch Cyberstalking, Mobbing und Online-Denunziation. Sie stellen daher nicht ohne Berechtigung fest:

> „Nicht Technologien erzeugen Machtverhältnisse, sondern alltägliche, mediatisierte Praktiken, über die sich Menschen in gegenwärtige Selbst- und Machtverhältnisse einschreiben."[2032]

Noch 2000 warf Riese der Medienpädagogik vor, sich bei der Vermittlung von Medienkompetenz zu sehr auf technische Aspekte zu beschränken und dabei aus dem Blick zu lassen, dass es in der Hauptsache darum gehen müsse, Medien anwenden zu *können* und zu *wollen* und *verarbeiten* zu können, sich also der Nutzungsbesonderheiten während der Nutzung bewusst zu sein, um Inhalte angemessen rezipieren zu können.[2033]

Für ihn stelle das Internet selbst einen Lerninhalt dar, zu dessen Verwendung Schüler sich Kriterien erarbeiten und im Hinblick auf die Religionspädagogik christliche Bezüge konstruieren müssten, um die sich auch aus dem Medium ergebenden gesellschaftlichen Themenstellungen angemessen hinterfragen zu

techniken, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2000, S. 65-74, hier S. 66

2031 Thomas, Tanja / Grittmann, Elke: Macht und Ohnmacht in Medienkulturen. Aktuelle Verschiebungen und Herausforderungen, in: Medien & Erziehung / merz, 1-2014, S. 20-27, hier S. 23 f.

2032 A.a.O., S. 25

2033 Riese, Markus C.: Von Fischen und Fischern im weltweiten Netz. Neue Medien – Verantwortlicher Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2000, S. 65-74, hier S. 65

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

können[2034], denn im Umgang mit dem Medium stießen sie häufig auf Aspekte auch christlicher Religiosität und Moralvorstellungen, die sie aus der Situation ihrer Lebenswirklichkeit selbst häufig nicht mehr eindeutig identifizieren könnten – wenn etwa das Handeln von Spielfiguren oder der Verlauf einer Handlungsgeschichte ethisch-moralische Implikationen adressiere. Diese zu erkennen sei häufig nicht mehr eindeutig möglich.

Hier sieht er jedoch erst die Ansätze für religionspädagogisch vermittelte Unterrichtsentwürfe, denn im Rahmen des Religionsunterrichts ist Kommunikation ein zentrales Thema mit Bezügen zu vielen weiteren Aspekten wie der Symbolik von Handlungen, Gesprächsinhalten und physischen Symbolen von Glaubensvergewisserung selbst. Weiterhin sind Ausdrucksformen von Religiosität und generell Bedeutungsinhalte adressierbar wie ansonsten auch Fragen nach *Wahrheit* oder auch *Angst* in Bezug zu Medien gestaltbar sein können und müssen.[2035]

An diesem Punkt setzt auch Nord an. Sie erkennt Religion als Kommunikationsgeschehen und damit selbstverständlich auch das Internet als Medium zur religiösen Recherche- wie auch als Informationsmedium – allerdings betont sie neben dem technischen auch den emotionalen Charakter religiöser Informationsvermittlung (sie spricht von „computermediatisierter Kommunikation" – CMC) mittels des Internet, da zu diesem auch Vertrauen aufgebaut werden müsse: bspw. hinsichtlich einer informellen Gewissheit über die Validität der empfangenen bzw. rezipierten Inhalte.[2036] Hinzu komme, dass Jugendliche sich nicht auf die Informationsgewinnung beschränkten, sondern sich ihrerseits als Informationsproduzenten betätigten und Videos, Bilder und Texte für andere verfügbar machten.[2037]

Diese kommunikativen Ressourcen des Mediums bzw. der Medien einerseits wie auch der Nutzenden und ihren kreativen Möglichkeiten andererseits seien seitens der schulischen Religionspädagogik noch nicht ausreichend berücksichtigt worden.[2038]

2034 Ebd.
2035 A.a.O., S. 66
2036 Nord, Ilona: Religion im Internet. Herausforderungen für die Didaktik des Religionsunterrichts, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 95 f.
2037 A.a.O., S. 96
2038 A.a.O., S. 97

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Tatsächlich bedürfte dies einer Offenheit der Religionspädagogik technischen und durchaus auch unterhaltenden Medien gegenüber, die aber stetig zunimmt – dies hängt einerseits mit der Medialisierung der Lebenswelten zusammen wie andererseits auch der demographischen Entwicklung und dem „Hereinwachsen" von *digital natives* in entsprechende Positionen in Lehre und Verkündigung.

Zu den wenigen größeren publizierten Betrachtungen zur Verbindung von Religion und Computer / Software sowie ihrem Einsatz im Religionsunterricht in den letzten 15 Jahren gehören die Veröffentlichungen von Brenner, Sander-Gaiser und Waltemathe.

Geisteswissenschaft und Technik zu vereinen wird von Brenner für das Unterrichtsgeschehen anschaulich als bedeutende pädagogische Aufgabe dargestellt[2039] und mit grundlegenden Bemerkungen zu Stellenwert und Bedeutung des Religionsunterrichts in Schulen überhaupt verknüpft[2040]. Ihm ist es wichtig, die audio-visuellen Bestandteile von Medien in Beziehung zum Unterrichtsgeschehen zu setzen[2041] und durch einen Rückblick auf die Religionspädagogik seit den 70er Jahren zu ergänzen[2042]. Interessant erscheint zudem die Reflexion der Veränderung schulischer Sozialformen durch den Einsatz von Computern in Lernumgebungen[2043]. Schlussendlich wird eine Verantwortung der Religionspädagogik für die Förderung von Medienkompetenz festgestellt.[2044]

Sander-Gaiser verknüpft traditionelle Lernkulturen mit den Notwendigkeiten eines bewussten Umgangs mit Medien und Technologie und ruft die Kirchen zu einem neuen Bewusstsein für Möglichkeiten und Grenzen auf.

Lernen als kognitiver Vorgang in Bezug auf den Religionsunterricht wird von ihm mit besonderem Bezug auf informationstechnologische *Netze* erarbeitet, die andere (und erweiterte) Möglichkeiten gegenüber Einzelplatzrechnern im Religionsunterricht bieten[2045], andererseits seiner Ansicht nach aber auch

2039 Brenner, Christian: Der Computer als Medium im Religionsunterricht, Münster 2003, S. 44 ff.
2040 A.a.O., S. 139 ff.
2041 A.a.O., S. 201 ff / S. 213 ff.
2042 A.a.O., S. 139 ff.
2043 A.a.O., S. 171 ff.
2044 A.a.O., S. 167 f.
2045 Sander-Gaiser, Martin: Lernen mit vernetzten Computern in religionspädagogischer Perspektive, Göttingen 2003, S. 31 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ein Umdenken kirchlichen Medienverständnisses notwendig machten[2046]. Neben pädagogischen Handlungskonzepten für den Unterricht[2047] werden auch klassische Lernkulturen (etwa bei Luther[2048] oder frühe computerbasierte religionspädagogische Konzepte[2049]) erörtert. Mit sensiblen Themen der „Überwachung"[2050] oder „digitalem Stellvertreterhandeln"[2051] wird auf seitens der Kirchen lange wenig behandelte Themen hingewiesen. Dies erscheint beklagenswert, da Computer als ein „Werkzeug / Artefakt des 21. Jahrhunderts" begriffen werden müssten, deren Bedienung als Tätigkeit immer eine bewusste Ebene voraussetze, auf welcher „Ziele / Motive / Objekte" stets präsent seien[2052].

Praktische und anschaulich-nachahmenswerte Anregungen ergeben sich aus den bereits vorgestellten Versuchen von Waltemathe (siehe **Kap. 5.2.3**), jugendliche Mediennutzer und Technikanwender mit religiösen Inhalten zu beschäftigen, indem sie durch das Tool ihrer Wahl und durch für sie interessante Beschäftigungen sich spielerisch religiösen Vorstellungswelten nähern.

Nachfolgend Brenner liegt hier ein weiterer der leider zahlenmäßig doch überschaubaren Versuche vor, Nutzung und Vermittlungsformen von Computerinhalten in den Religionsunterricht so zu integrieren, dass Schüler interessiert und angeregt, aber nicht vom Medium abgelenkt werden. Hier werden neben den Grundlagen des Videospiels[2053] vor allem Aspekte der Lebenswelt thematisiert: Der realen und virtuellen[2054] und der transzendenten[2055], Lebenswelt, bevor „Konturen einer spielorientierten Religionspädagogik" entworfen[2056] und letztlich konkrete und von interessierten Lesern übernehmbare Praxisbeispiele vorgestellt werden.[2057]

Auch medienpädagogische oder religionspädagogische Fachzeitschriften bieten immer wieder Einzelthemen oder entsprechende Unterrichtsvorschlä-

2046 A.a.O., S. 63 f. / S. 65 ff.
2047 A.a.O., S. 335 ff.
2048 A.a.O., S. 121 f.
2049 A.a.O., S. 39 ff.
2050 A.a.O., S. 71 ff.
2051 A.a.O., S. 67 ff.
2052 A.a.O., S. 319
2053 Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011, S. 17 ff.
2054 A.a.O., S. 85 ff.
2055 A.a.O., S. 111 ff.
2056 A.a.O., S. 159 ff.
2057 A.a.O., S. 203 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ge an, können aber die grundsätzlichen Fragen nach der Bedeutung von Medien für die religiöse Sozialisation von Menschen nicht beantworten (siehe auch **Kap. 4.3**). Dies ist nach Dinter überhaupt nur dann möglich, wenn bspw. schon die Frage, ob Computernutzung an sich ästhetisch oder religiös sei, empirisch begleitet beantwortet würde und der biographische Hintergrund der Nutzer bzw. Schülerinnen und Schüler berücksichtigt würde.[2058] Ohne empirische Ausrichtung[2059] drohe praktischer Theologie wie auch der Religionspädagogik „Lebensweltvergessenheit".[2060] Dem hinzugefügt sei auch die notwendige Frage nach den „Schöpfern" der Inhalte, die im Rahmen der Computernutzung rezipiert, bearbeitet und transformiert in den Nutzungsdiskurs zurückgespielt werden. Die „Lebensweltvergessenheit" führe ansonsten zu „erheblichen Problemen", *„bis hin zur Unmöglichkeit jeglicher Form religiösen Lernens bzw. von Lernen überhaupt."*[2061]

6.5 Videospiele in der religionspädagogischen Forschung

Dass Vorurteile gegenüber Videospielen nach wie vor die öffentliche Würdigung des Mediums dominieren, zählt Winklmann zu den Gründen dafür, dass die positiven Möglichkeiten und Potentiale für Bildungsprozesse oft „unter den Tisch" fallen.[2062] Als Beleg für das erste „serious game" (siehe **Kap. 2.4.3**) der Geschichte nennt er übrigens das Globusspiel des Nikolaus Cusanus (1401-1464), um zu verdeutlichen, dass Spiele durchaus Menschen in einer gleichzeitig spielerischen wie auch religiösen, philosophischen und meditativen Handlung verbinden können.[2063] Bildende Potentiale, die in Spielen steckten, führt er unter Berufung auf Fromme zurück auf Meister Eckhart (wie auch Rothgangel den Ursprung des Bildungsbegriffs dort in der deutschen

2058 Dinter, Astrid: Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, Göttingen 2007, S. 387
2059 Ebd.
2060 A.a.O., S. 388
2061 Ebd.
2062 Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014, S. 52-57, hier S. 52
2063 A.a.O., S. 53

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Mystik lokalisiert[2064]), da diese als selbstinitiierte Prozesse die alltägliche Weltsicht überschritten „und die Art und Weise, wie Individuen ihrer Welt „Sinn geben" und wie sie sich selbst verstehen" veränderten.[2065] Er resümiert:

> „Bildung ist als ein Prozess zu verstehen, der unter anderem das Selbstverständnis der Person verändern kann und damit einen Fragenkomplex rund um Identität eröffnen kann."[2066]

Bildung führe somit mit Maurer zu einer individuellen Lebens- und Sinnverwirklichung, zu welcher auch die Gestaltung einer eigenen Biografie und „das Entwickeln einer eigenen, tragfähigen Identität" gehörten.[2067]

> „Analog zur metaphorischen Beschreibung des Menschen als „Autor seiner Lebensgeschichte" kann auch Identität als narratives Konzept verstanden werden. Narration ist „die biographische Durchdringung der Identität" (Ziebertz / Herbst 2009, S. 17) und dient der Reflexion von vergangenen Formen der Identität und der Kreation von zukünftiger Identität (vgl. ebd.). Der Prozesscharakter von Identitätsbildung kommt in diesem Konzept deutlich zum Vorschein. Aber auch die fundamentale Verwobenheit von Biographie und Identität wird klar. In der Narration hat der „Erzähler" die Kontrolle darüber, welche Teile der eigenen Lebensgeschichte wie gewichtet werden. Er entwickelt während der Erzählung ein Bild des eigenen Selbst und „integriert Ereignisse und Standpunkte in die Lebensgeschichte, sodass sie kohärent erscheinen.". (ebd. S. 18) Identität, die als sich aus Narration entwickelnd verstanden wird, ist also ein „sozialer Prozess" (ebd.)"[2068]

Bildung zu vermitteln, Identität zu schärfen und Weltsichten zu weiten und zu fundieren sind traditionelle Aufgaben auch der Religionspädagogik. Dass Computer- und Videospiele – zusätzlich aber auch soziale Netzwerke mit ihren verschiedenen Funktionen – hier als zuträgliche Sozialisationfaktoren erscheinen, klingt auch angesichts der bereits ausgebreiteten Argumentation folgerichtig und begrüßenswert. Hinzuzufügen ist noch, dass insbesondere vor dem Hintergrund der Erkenntnisse aus **Kap. 3.5.2.1 – 3.5.2.3** der nut-

2064 Rothgangel, Martin: Was ist Religionspädagogik? Eine wissenschaftstheoretische Orientierung, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 26

2065 Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014, S. 52-57, hier S. 53

2066 A.a.O., S. 54

2067 Ebd.

2068 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zende Mensch, dessen Identität als narratives Konzept von seiner Funktion als Autoren der eigenen Lebensgeschichte nicht zu trennen ist, ein ebensolcher „Weltenerschaffer" ist wie Spieleentwickler selbst. Die entscheidende religionspädagogische Aufgabe, so Schröder, nämlich *auch* danach zu fragen und sich dafür zu interessieren, ob mediale Verarbeitungen von Religion den Individuen Raum lassen bzw. geben, sich kritisch, würdigend oder distanznehmend zu ihnen zu verhalten[2069] umreißt eine Zukunftsaufgabe der Religionspädagogik, die Computer- und Videospielen nicht ausweichen muss, sondern sie nutzen können sollte.

> „In religionspädagogischer Perspektive geht es somit um den Aufbau einer Medienkompetenz, die es erlaubt, Arbeitsweisen, Inhalte und Wirkungen von Multimedia im Umgang mit „Religion" zu begreifen und kritisch zu reflektieren. Theologisch impliziert dies eine doppelte Herausforderung: Zum einen müssen im eigenen Traditionsbestand Topoi identifiziert oder generiert werden, die geeignet sind, Medialität und Medienreligion zu reflektieren (etwa „Bild" oder „Geist"); zum anderen gilt es, diese und andere theologische Kategorien zu einem bestimmten Sinn zu verflüssigen: Mag es im innertheologischen oder innerkirchlichen Diskurs genügen, Medien vor dem Forum tradierter theologischer Vernunft zu prüfen und ggf. zu verwerfen, in der Kommunikation mit Medienschaffenden und digital natives ist das nicht ausreichend. Theologische Reflexion muss im Gespräch mit ihnen der Form wie dem Inhalt nach transformiert werden, wenn sie zur Kenntnis genommen oder gar auf Zustimmung stoßen soll – sowohl die Entdeckung, dass Filme wie „Matrix" religoid sind, als auch der Vorwurf, Medien seien Religionssubstitut, gehen andernfalls ins Leere."[2070]

Ein solcherart die religionspädagogischen Bedürfnisse bedienendes und zum Zweck der Visualisierung von Identitätsbildungsprozessen und Nachempfindung von Lebensläufen nutzbares Computerspiel ist „Passage" (Jason Rohrer, 2007), das Winklmann empfiehlt, da es, wie schon gute 30 Jahre vorher „Alter Ego" dem Spieler das „Füllen" eines „farblosen" virtuellen Charakters erlaubt, „der als „Container" für die eigene, „reale" Identität dienen kann und

2069 Schröder, Bernd: Multimedia und Religion. Rückfragen – Kontroversen – Perspektiven, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 226

2070 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

damit das Spiel zwischen „realer", „virtueller" und „projektiver" Identität erst richtig ermöglicht."[2071]

Mit der von Schröder geforderten transformierten (reformierten!) theologischen Reflexion alleine ist es jedoch nicht getan, wenn sich an diese keine tatsächliche Öffnung dem Medium gegenüber anschließt, da viele Wirkungen, Aus- und Rückwirkungen virtuell-spielenden und erlebenden Handelns nicht rein durch die Beobachtung vermittelbar sind, sondern tatsächlich auch selbst erlebt werden müssen.

Zu bedenken geben allerdings Burris und Dow, dass Videospiele durch das, was sie zeigen, sehr wohl auch die Vorstellungskraft der Nutzer verringern können. Auf Basis ihrer Studie „Lost in the Myst" schlussfolgern sie, dass die visuelle Realität durch die Prägnanz ihrer Bilder wenig Raum für Vorstellungen lasse und sich dadurch auch verringernd auf religiöses Interesse auswirken könne.[2072]

Sie haben ihre Testpersonen Textadventures und Grafikadventures (siehe **Kap. 6.5**) spielen lassen und versucht zu eruieren, inwieweit die durch Spiele vermittelte Narration sich auf die eigenen spirituellen / religiösen Erfahrungen auswirkt.[2073] Unter Berufung auf Greenfield vermuteten sie, dass Videospiele wie auch passive Medien sich auf kognitive Funktionen auswirkten, allerdings je nach Medium unterschiedlich. Greenfield hatte zuvor dargelegt, dass visuelle Medien visuelle Fähigkeiten verstärkten, jedoch Analysefähigkeiten und kritisches Denken beeinträchtigten – anders hingegen als Lesen oder Zuhören.[2074] Ihre zentralen Fragen, ob Religiöse und Unreligiöse unterschiedliche Aufmerksamkeit auf grafische Darstellungen richten und grafische Videospiele vielleicht sogar religiöses Bewusstsein abschwächten[2075], beantworteten sie hinsichtlich ihrer Ergebnisse damit, dass Textadventures aufgrund ihrer fehlenden visuellen Reize eher geeignet wären religiöses Bewusstsein zu fördern

2071 Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014, S. 52-57, hier S. 55

2072 Burris, Christopher T. / Dow, Traci: Lost in the Myst?: Narrative Video Gaming Decreases Self-Reported Propensity for Spiritual / Religious Experience, in: International Journal for the Psychology of Religion, Published Online 23 Jan. 2014, „Abstract"

2073 A.a.O., „Introduction"

2074 Ebd.

2075 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

als Grafikadventures (siehe hierzu etwa **Kap. 2.3.6** oder **Kap. 3.3**), die ihrerseits die religiöse Vorstellungskraft verminderten.[2076]

Zuvor hatte Burris bereits mit Redden untersucht, inwieweit Atheisten und Religiöse mit Emotionen unterschiedlich umgingen und ob sie bspw. unterschiedlich auf tragische Nachrichtenmeldungen oder die Erinnerung an eine Liebesgeschichten reagierten und ob Videospiele eigentlich attraktiver für Atheisten oder für Religiöse sind[2077] – möglicherweise weil sie die Vorstellungskraft anders berührten und forderten als Brettspiele. Meiden Atheisten möglicherweise sogar Aktivitäten, die Vorstellungskraft voraussetzen?[2078]

Gemäß ihrer Ergebnisse bevorzugten Atheisten eher Videospiele als andere (Religiöse / Agnostiker / nicht-religiöse), die tendenziell eher Brettspiele mochten. Die Differenz in der Spielepräferenz erklären die Autoren mit neuronalen Unterschieden[2079], die zu verschiedenen Imaginationsfähigkeiten und -vorlieben führten und damit die Vorliebe für Spiele erklärten, die einer bestimmten Vorstellungskraft als Voraussetzung bedürfen.[2080] Wie Brettspiele, so schlussfolgern sie, handelte auch Religion vom „Was wäre wenn"-Handeln und die Existenz neuronaler Unterschiede lässt es verständlich erscheinen, dass gemäß der bestehenden biologischen Voraussetzungen der persönlichen Überzeugungen „unsichtbare" Spielbestandteile unterschiedlich akzeptiert und präferiert werden.[2081]

Wie mühsam (aber auch interessant und wohl kurzweilig) es sein kann, wenn sich pädagogische Spielegegner oder -kritiker auf dieses Medium einlassen, erläutert Scholtz anhand seiner eigenen Beschäftigung mit dem bekannten Konsolenspiel „Zelda".[2082] Wohl eher unfreiwillig bestätigt er viele Vorurteile

2076 A.a.O., „Results"

2077 Burris, Christopher T. / Redden, Elyse K.: No Other Gods Before Mario?: Game Preferences Among Atheistic and Religious Individuals, in: International Journal for the Psychology of Religion, 22-2012, S. 243-251, hier S. 243 f.

2078 A.a.O., S. 249

2079 Hierzu und zur „Willensfreiheit" insbesondere auch: Becker, Patrick: In der Bewusstseinsfalle? Geist und Gehirn in der Diskussion von Theologie, Philosophie und Naturwissenschaften, Göttingen 2009, S. 41 und S. 202

2080 Burris, Christopher T. / Redden, Elyse K.: No Other Gods Before Mario?: Game Preferences Among Atheistic and Religious Individuals, in: International Journal for the Psychology of Religion, 22-2012, S. 243-251, hier S. 250

2081 Ebd.

2082 Scholtz, Christopher P.: Religionspädagogisches Lernen in der Welt Zeldas? Phänomenologische Auseinandersetzung mit einem Klassiker der Computerspiele, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

junger spielender Zielgruppen gegenüber „Älteren" (und insbesondere Eltern, aber auch Wissenschaftlern), wenn er über sich selbst etwa schreibt, dass mit ihm ein Religionspädagoge *„gegen seine sonstigen Gewohnheiten selbst spielt, wenn er nicht nur Zuschauer ist, sondern sich selbst ins Spiel bringt und aufs Spiel setzt"*[2083] – womit er ja vor allem zunächst seine eigenen Vorurteile demaskiert. Er zeichnet seinen evolutionären Verständnisprozess nach: Während er zu Beginn aus der Schwierigkeit des Spiels für ungeübte Erwachsene den Beleg für ein „Differenzphänomen" von Jugendkultur konstruiert[2084] (wobei man auch von sträflichem Desinteresse und damit der Schuld ebensolcher kritischer aber unkundiger Religionspädagogen sprechen könnte) und „abgrenzende Funktionen" sowie eine „herzustellende Differenz" auch durch *„Inhalte der Computerspiele durch Gewalt oder politische Radikalität der Abgrenzung und Provokation"*[2085] bedient werden sollen, registriert Scholtz selbst mit zunehmender Beschäftigung den Reiz des Spiels und erlebt sowohl *Flow* wie auch die Auswirkungen *immersiver Annäherung*.[2086]

Hiervon profitiert er, denn nun, und zwar *erst jetzt*, fallen ihm die „explizit religiösen Zitate" auf, die das Spiel mithilfe von Symbolen und Elementen aus unterschiedlichen religiösen und mythologischen Traditionen in den Geschichten und der Sprache von Zelda verwendet und erzeugt.[2087]

Überraschenderweise gesellt sich Scholtz argumentativ zu Lange[2088], welcher zuvor konstatiert hatte, dass die Spielstory keine wesentliche Bedeutung für das Spielen des Spiels habe.[2089]

Tatsächlich behauptet Lange, dass überdimensionierte Hintergrundgeschichten eigentlich nur die abstrakten Regelmuster von Videospielen verbergen

---

2004, S. 145 ff. (an dieser Stelle muss angesichts der an anderer Stelle geführten Diskussion um die Abgrenzung und Begrifflichkeit von Video- zu Computerspielen darauf hingewiesen werden, dass „Zelda" eben kein Computerspiel ist, wie im Titel angegeben, sondern ein Konsolenspiel)

2083 A.a.O., S. 146

2084 A.a.O., S. 147

2085 Ebd. (man fragt sich, welche politisch radikalen kommerziell erfolgreichen und damit massentauglichen Spiele er wohl meinen kann...)

2086 Ebd.

2087 A.a.O., S. 148

2088 Ebd.

2089 Lange, Andreas: Storykiller. Von der Zerstörung der Geschichten in Computerspielen, in: Ästhetik & Kommunikation, Heft 115, Winter 2001/2, Berlin 2001, S. 79-84, hier S. 79 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sollten.[2090] Er möchte *„den Fokus auf die zerstörerischen Kräfte lenken, die* Games *im Hinblick auf die in ihnen angeblich erzählten Geschichten innewohnen."*[2091] Inhaltlich wendet Lange sich vornehmlich gegen zu dünne Hintergrundgeschichten, die den Möglichkeiten des Mediums nicht gerecht würden und die sich ausgiebig und schamlos aus einem gesellschaftlichen kulturellen Fundus bedienten.[2092]

Dem kann sicher vielfach nicht widersprochen werden, doch weder gilt dies nur für Videospiele, noch überhaupt für die meisten Videospiele und zuletzt zeigen etliche Foren im Internet, dass viele Spieler die Hintergrundgeschichten schätzen und verehren und sogar eigenhändig die Plots fortschreiben („Fan-Fiction"[2093]). Er bleibt trotzdem weitgehend seiner eher technischen Argumentation verhaftet, etwa wenn er Cutscenes (animierte Zwischensequenzen) als belanglose Rahmenhandlung charakterisiert (da man sie jederzeit überspringen könne) und sie nur dazu nützlich seien, damit Spieler statt abstrakter Symbole Teile der Rahmenhandlung leichter memorierten.[2094] Lange konstatiert, dass traditionelle Medien vielfältige Erzählformen und -ebenen zuließen und das neue Medium des Videospiels eben deshalb zum „Storykiller" würde, weil dieses die klassischen Erzählformen nicht bediene.[2095] Zu fragen ist: Warum gesteht er dem jungen Medium nicht eine annähernd ähnliche Inkubationszeit und Entwicklungszeit zu wie dem Kinderfilm, der sich ja ebenfalls erst mit der Zeit im Gefolge der allgemeinen technischen Entwicklung emanzipierte und eigene Sprachen und Vermittlungsformen fand?

Wenz hingegen anerkennt die hybriden – durchmischenden, vermischenden, verkettenden und vernetzenden – Kulturformen digitaler Medien. „Aktuell" [Stand 2001 ! – SP] würden in den wissenschaftlichen Fachgebieten die „neuen Territorien mit altbekannten Theorien" besetzt, es seien jedoch neue Theorien nötig und in Ausformung.[2096] Somit seien zukünftig nicht bloß Ver-

2090 A.a.O., S. 79
2091 A.a.O., S. 80
2092 Ebd.
2093 Hierzu: Bruns, Axel: Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond, New York 2008, S. 232 ff.
2094 Lange, Andreas: Storykiller. Von der Zerstörung der Geschichten in Computerspielen, in: Ästhetik & Kommunikation, Heft 115, Winter 2001/2, Berlin 2001, S. 79-84, S. 81 f.
2095 A.a.O., S. 83 f.
2096 Wenz, Karin: Transfer. Computerspiele als hybride Formen, in: a.a.O., S. 85-90, S. 85 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

mischungen von Medien und Erzählformen, sondern tatsächlich Hybridisierungen zu erwarten.[2097]

Scholtz findet mit seinem phänomenologischen Ansatz letztlich zu neuen Einsichten über Videospiele, die er durch das reine Beobachten zuvor nicht hatte[2098] und kommt zu dem erfreulichen Schluss, *„dass im Umgang mit Computerspielen eine fiktive Welt für bedeutsam gehalten wird und dass sich daraus ein Gegenpol zu dem immer stärker dominierenden, rein am Materiellen und an naturwissenschaftlichen Parametern orientierten Wirklichkeitsverständnis bilden kann. Solche strukturellen Analogien zur religiösen Weltkonzeption können genauso wie der im Umgang mit Computerspielen geübte Symbolumgang, die Einübung imaginativer Prozesse und der Wechsel zwischen verschiedenen Realitätsebenen zur Stärkung religiöser Kompetenz führen."*[2099]

Die Einsicht in die Bedeutung und Wirkmächtigkeit des Mediums anhand solcher Darstellungen zeigt, wieviel Zeit verloren gegangen ist, in der sich die Medien rasant, der Erkenntnisgewinn der Religionspädagogik aber nur sehr behäbig entwickelt hat. Nötig wäre das nicht gewesen. Angesichts der Dichte der Thematik erscheint dies sogar als Verlust.

Die komplexen Bezugsfäden auch nur eines einzigen Spiels in die unterschiedlichen Bereiche werden am Beispiel des Titels „Silent Hill" von Neitzel, Bopp und Nohr nachgezeichnet. Die interdisziplinäre Weite möglicher Betrachtungsweisen und Zugänge in das Medium Videospiel konzentriert sich auf die Spielereihe nur eines Herstellers und thematisiert neben medienwissenschaftlichen[2100] und literaturwissenschaftlichen Aspekten anhand der Entwicklung einer glaubwürdigen Spielgeschichte[2101] auch pädagogische Fragen wie das Verständnis eines Videospiels als „Lernumgebung"[2102], in dem sich Bindungs- und Anbindungsprozesse vom Spieler an das Medium und seine

2097 A.a.O., S. 90

2098 Scholtz, Christopher P.: Religionspädagogisches Lernen in der Welt Zeldas? Phänomenologische Auseinandersetzung mit einem Klassiker der Computerspiele, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 151

2099 A.a.O., S. 150 f.

2100 Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real..." – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2005, S. 213 ff.

2101 A.a.O., S. 41 ff.

2102 A.a.O., S. 74 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

virtuelle Repräsentanz ergeben[2103]. Die geschilderten Grundgedanken bleiben auch angesichts des erwartbaren marktökonomischen Verblassens des konkreten Spielefranchises über dieses hinaus sicher gültig, müssten aber anhand neuer Spiele im Einzelfall neu bewertet werden und würden von einer medien- oder religionspädagogischen Theoriebildung profitieren, die sie jugend- und unterrichtskompatibel vermittelbar machten.

Schröder erinnert an die zunehmend technisch gestützte Visualisierung von Religion auch im Unterricht seit den 1980er Jahren, die von einer vornehmlichen „Unterweisung" zu einer religionspädagogischen „Symbol- und Symbolisierungsdidaktik" mit einer grundsätzlichen Aufwertung des sinnlich Wahrnehmbaren geführt habe:

> „Künstlerisch-ästhetische Zeichen, Gestaltformen von Lebensführung und Gottesdienst, „Symbole" rückten in den Fokus der Aufmerksamkeit. Die Religionspädagogik hat insofern tatsächlich einen „visual" bzw. „iconic turn" erfahren, den sie durch theoriebildende Hinwendung etwa zu „Kultur" und „Ästhetik", zum Lernort „Medien" und zum „performativen" Moment von (christlicher) Religion reflexiv bearbeitet hat."[2104]

Dieser Befund der emotionalen Involviertheit und der Unterschiede religiöser zu areligiösen Menschen findet eine aktuelle Entsprechung in den Zwischenergebnissen einer Untersuchung der „Forschungsgruppe Religion und Gesellschaft" der Universitäten Tübingen, Heidelberg, Dortmund, Bonn und Frankfurt / M., nach der religiöse Kinder freigiebiger und hilfsbereiter gegenüber armen Menschen seien als areligiöse Kinder.[2105]

Statt aktiv die Möglichkeiten des Mediums zu akzeptieren und sich ihnen zu öffnen waren es nach Pirner erst massive Kommunikationsprobleme im schulischen Religionsunterricht, die Lehrer nach neuen Möglichkeiten suchen ließen, um mit ihren Schülern darüber ins Gespräch zu kommen, „was sie unbedingt angeht".[2106]

2103 A.a.O., S. 193 ff.

2104 Schröder, Bernd: Multimedia und Religion. Rückfragen – Kontroversen – Perspektiven, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 232 f.

2105 http://www.uni-heidelberg.de/institute/fak2/krimi/werte.html, 1.5.2014

2106 Pirner, Manfred L.: „Religiöse Mediensozialisation?" Ein empirisches Forschungsprojekt, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religi-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Aus religionspädagogischer Perspektive bemühte sich Wessely um den Nachweis, dass mythologische Bilder und Motive nicht nur in Filmen, sondern ebenso in anderen modernen Unterhaltungsformen und -formaten vorhanden sind und zielgerichtet zur Ausgestaltung von Themenwelten verwendet werden. Hieraus ergebe sich sogar ein Teil des Erfolges von Medienprodukten, indem sie an mythisch genährte Erwartungshaltungen andockten oder tiefsitzende Emotionen ansprächen. Initiationsriten und -motive[2107] sowie unterschiedliche Zugänge zum Begriff des Mythos[2108] werden in Bezug gesetzt zu Inhalten und Strukturen von Filmen[2109] und Videospielen[2110] und Handlungsmodalitäten des Opferns in diesen Medien[2111].

Ein weiteres Moment, das die Beachtung der religionspädagogischen Forschung verdient, ist die Rolle des Symbols als Urgestein religiöser Sprache.[2112] Sprache ist stets der verbalisierte Austausch kulturell geteilter (verstandener) Symbole und Symbolbilder und -inhalte; vor allem ist „*für religiöse Symbole und Symbolsysteme (...) eine Übertragung innerhalb eines Sozialgefüges anzunehmen*".[2113] Im Zusammenhang mit gesellschaftlichen und individuellen Dispositionen könnten aus alltäglichen Begebenheiten und Objekten transzendente Wahrheiten werden. Religiöse Symbole würden dabei helfen, die eigene Bedrohtheit aushalten zu können.[2114]

> „Da dem Menschen rationale Glaubenssätze allein nicht genügen und er der symbolischen Deutung seiner Lebenswelt bedarf, verwen-

on, München 2004, S. 154

2107 Wessely, Christian: Von Star Wars, Ultima und Doom – Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt 1997, S. 45 ff.

2108 A.a.O., S. 51 ff.

2109 A.a.O., S. 91 ff.

2110 A.a.O., S. 169 ff.

2111 A.a.O., S. 193 ff.

2112 Das Symbol als „Urgestein religiöser Sprache" ist ein wichtiger Bestandteil des Unterrichtsentwurfs, den Riese vorlegt: Riese, Markus C.: Von Fischen und Fischern im weltweiten Netz. Neue Medien – Verantwortlicher Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2000, S. 66

2113 Wesentlich unter Berufung auf Geertz: Dinter, Astrid: Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, Göttingen 2007, S. 158

2114 A.a.O., S. 159

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> den die Religionen symbolische Sprache und Bilder sowie die großen Archetypen zur Veranschaulichung ihrer Lehren."[2115]

Auch im Videospiel ist das Symbol das Zentrum aller Kommunikation. Das grafische Symbol einer Extrawaffe oder eines Bonuspunktes verdeutlicht die Verbesserung der evolutionären Chancen der Realisierung der narrativen virtuellen Identität. Ein Spiel wird (symbolisch) beendet, indem das Symbol des Spielziels (der Endgegner, die Geldmenge in einer Wirtschaftssimulation) erreicht, besiegt, zerstört, vereinnahmt, angeeignet wird. Anders als in der Realität gibt es im Videospiel keine transformativen Phasen; man muss etwas „machen", das symbolisch steht für den Weg und das Ziel selbst.

Auch Gräb setzt an diesem Punkt an, wenn er, wie Dinter sich auf Geertz und Cassirer berufend, menschliches Handeln als symbolisches Handeln ansieht. Handeln vermittle sich durch Zeichen, die einen Sinn des Verhaltens verdeutlichten, den andere erkennen könnten. Diese Zeichen machten eine Interpretation notwendig, die wiederum auf kulturell tradierten Sinnzeichen basierte. Kultur sei so ein sich auf dieses Regelsystem stützendes „Bedeutungsgewebe"; es verbinde und überspanne Generationen und stütze sich nicht zuletzt auch auf Religion.[2116]

Brüggen kritisiert an der Medienpädagogik, dass man sich zwar einerseits nach Schell für aktive Medienarbeit stark mache, Gesellschaftskritik und Handlungsorientierung als Prämisse für den Beitrag der Medienpädagogik zur politischen Bildung gelten sollten[2117] und man sich grundsätzlich auf die Medienwelten von Jugendlichen einlassen und diesen „Räume zur Artikulation" einräumen wolle (die wohl auch virtuelle sein müssten), ihnen gleichzeitig aber diese Medien und Räume nur selten ungehindert zur selbstreflexiven Evaluation überlassen möchte[2118] – und damit gerade jenes symbolische Handeln wieder einschränke, dessen Bedeutung doch eigentlich erkannt sei. Sei-

2115 Skarcis, Marianne: Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster, Wien 2010, S. 367

2116 Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg: Einleitung – Gelebte Medienreligion, in: Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 21 f.

2117 Dort: Schell, Fred: Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis (Reihe Medienpädagogik, Band 5), München 2003, S. 30

2118 Brüggen, Niels: Wer ist hier der Souverän? Kritische Anmerkungen zur Medienkompetenzförderung in der digitalen Gesellschaft, in: Medien & Erziehung / merz, 1-2014, S. 28-35, hier S. 31

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ne scharfe Kritik, die Medienpädagogik sei „unmächtig" und „nicht bei Bewusstsein", wenn sie bedenkliche Entwicklungen nicht zum Thema mache und untätig bliebe[2119], kann ebenso gut auf die Religionspädagogik übertragen werden. Dieser wäre mit Religionspädagogen gedient, die sich zu einem bewussten und positiven Umgang auch mit Videospielen bekennen und, so wie es Brüggen für die Medienpädagogik fordert, im Sinne einer politischen Bildung ein auch die virtuellen Realitäten umfassendes Bewusstsein für gesellschaftliche Zusammenhänge zu schaffen und damit zu politisieren.[2120]

Auch kirchenferne Kinder wachsen eben nicht „religionsfrei" auf, weshalb die Mediensozialisation von Menschen gerade für die Religionspädagogik eine Verpflichtung darstellt, sich nicht nur um Oberflächenphänomene, sondern ganz grundsätzlich um Alltagsmedien zu kümmern und sich mit ihren Inhalten und Erschaffern zu beschäftigen.

> „Entgegen einer einseitigen Orientierung an der Säkularisierungsthese wäre demnach davon auszugehen, dass auch kirchenferne junge Menschen in unserer Zeit nicht „religionsfrei" aufwachsen; sie sind, was Religion betrifft, keine unbeschriebenen Blätter. Diese religiöse Mediensozialisation wäre dann der zentrale Grund, warum die Religionspädagogik nicht (mehr) an den Alltagsmedien vorbei sehen und vorbei gehen kann. Medienerziehung bzw. Medienbildung wäre dann also nicht eine Aufgabe, die gleichsam von außen an die religiöse Erziehung und Bildung herangetragen wird, sondern sie stellte sich vielmehr als genuin religionspädagogische Notwendigkeit dar."[2121]

Den Forschungsstand zu der Frage, wie Medien und insbesondere Computer- und Videospiele die religiöse Sozialisation von Kindern und Jugendlichen beeinflussen, hat Pirner folglich noch 2012[2122] als unbefriedigend bezeichnen müssen. Die Situation bessert sich, nicht zuletzt dann, wenn Ergebnisse internationaler Untersuchungen und angrenzender Fachbereiche in den Blick genommen werden, wobei allerdings noch teilweise erhebliche Extrapolationen

2119 A.a.O., S. 30

2120 Ebd.

2121 Pirner, Manfred L.: „Religiöse Mediensozialisation?" Ein empirisches Forschungsprojekt, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004, S. 154 f.

2122 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 67

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

notwendig sind, um sie zusammenzuführen und zu bewerten. So ist grundsätzlich dieser Befund noch immer gültig wie angesichts der sich beschleunigenden Entwicklungen in medialer und gesellschaftlicher Hinsicht ernüchternd.

6.6 Zusammenfassung: Religion als Spielelement?!

Computer- und Videospiele sind keinesfalls bloß ein „Kinderspiel". So viel ist jedem klar, der ein Smartphone besitzt. Sie sind aber ebenfalls Medien, die nicht allein von *Game Studies* und Medienpädagogik bearbeitet, erforscht und diskutiert werden sollten. Die Religionspädagogik muss in den genannten Zusammenhängen nicht lediglich Stellung beziehen, sondern neue Positionen identifizieren, einnehmen und sichern, bevor sie sie sukzessive ausbauen kann.

Der Anregung von Freudenberger-Lötz, Lehrpersonen sollten den Umgang ihrer Zielgruppen mit Religion beobachten, ihre Fragen angemessen aufgreifen und dann eigenständige Deutungsentwürfe entwickeln, ist nichts hinzuzufügen außer dem Rat, dass diese sich dann vor allem aber auch sehr viel stärker und bewusster mit deren Mediennutzung beschäftigen sollten.[2123] Dies ganz besonders deshalb, weil ja theologische Gespräche im Rahmen gleichberechtigter Dialoge zwischen auf Traditionen und ihre Deutungen durch Kinder / Jugendliche und ihren Lehrpersonen abzielen sollen[2124] und insbesondere diese Deutungen letztlich von den jeweils verfügbaren Deutungsmustern und ihren Erzeugungsinstanzen abhängen.[2125] Hierbei ist an ihre Erkenntnis zu erinnern, dass Jugendliche nicht nur ihren Glauben „fast durchgängig unabhängig von der Kirche" verstehen[2126] und „je individuelle Gottesverständnisse konstruieren" – eben abhängig von Anregungen aus Schule und Alltag und lebensweltlichen Erfahrungen, aber eben auch Medien.[2127]

2123 Freudenberger-Lötz, Petra: Schüler/in – theologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 252
2124 A.a.O., S. 253
2125 A.a.O., S. 254
2126 A.a.O., S. 259
2127 A.a.O., S. 263

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die Aufgabe der Religionspädagogik besteht somit auch für Freudenberger-Lötz darin, Unterstützung zu leisten für die individuelle Ausbildung eines möglichst facettenreichen Gottesbildes, um damit ein mehrdimensionales Verstehen von Traditionen und Weltzugängen zu befördern:

> „Vom Kindesalter an ist es bedeutsam, die individuelle Reflexion herauszufordern und zu fördern. Religiöse Entwicklung ist mehr als Aneignung von Wissen. Es geht immer darum, Deutungsangebote mit bestehenden Wissensstrukturen, Einstellungen und Haltungen zu vernetzen. Bewusster Umgang mit der Gottesfrage, die Wahrnehmung von Kritik und Zweifeln sowie das Aufgreifen derselben helfen, eine Kontinuität in der Entwicklung und einen bewussten Umgang mit Einbruchstellen des Glaubens zu fördern. Dabei ist es zentral bedeutsam, dass die Lehrkraft sich selbst als glaubender und zweifelnder, fragender und suchender Mensch versteht und sich mit den Schüler/innen gemeinsam auf die Suche nach Antworten begibt."[2128]

Gräb zufolge müsse noch stärker nach den religiösen Sinngehalten gefragt werden, die von Unterhaltungsprogrammen ausgehen – selbst dann, wenn aus Sicht der Theologie oder Religionspädagogik die gebotenen Inhalte nicht explizit religiös erscheinen. Ob religiöse Codierungen vorgenommen und symbolische Vermittlungen angeboten werden und ob diese von Rezipienten überhaupt bewusst für die Sinnorientierung aufgegriffen werden (können), wäre sonst kaum sichtbar zu machen.[2129] Er begrüßt, dass das Gewicht der Rezipierendenperspektive in der Forschung zugenommen hat und wünscht eine „religionssensible Medienrezeptionsforschung".[2130] Hinzuzufügen wäre, dass aber vor allem auch eine *religionssensible Kommunikatorenforschung* zu leisten wäre. Die Größe der Forschungslücke wird erkennbar, wenn beachtet wird, wie vielfältig Gräb die Mediennutzer berücksichtigen möchte und auch den Medienerzeugnissen Bedeutung beimisst:

> „Anders als in der kausalnomologischen Medienwirkungsforschung, die Medienereignis und Rezipierende einander gegenüberstellt und die Beeinflussbarkeit des letzteren durch ersteres nachzuweisen versucht, und anders auch als die kognitionswissenschaftliche Text-, Bild- und Filmverstehensforschung, die neben den intramental-psy-

2128 A.a.O., S. 264

2129 Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg: Einleitung – Gelebte Medienreligion, in: Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 23 f.

2130 A.a.O., S. 26

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> chologischen Aneignungsprozessen zwar durchaus die durch die Lebensgeschichte der Rezipierenden geprägte individuelle Interpretation eines Medienerlebnisses berücksichtigt, dabei aber von den für die Rezipierenden grundlegenden sozialen und kulturellen Prägungen absieht, bemüht sich die handlungstheoretische Rezeptionsforschung darum, neben den nicht zu vernachlässigenden individuellen Rezeptionsleistungen des Individuums dessen sozialen und kulturellen Hintergrund konstitutiv mit einzubeziehen. Zentral ist in diesem Zusammenhang der Begriff der Massenkommunikation, wobei dann aber nicht nur die Konstruktion und Deutungsarbeit der Medien selbst, sondern vielmehr noch die der Rezipierenden untersucht wird. Im Mittelpunkt des Interesses steht die Medienrezeption als Teil der Alltagspraxis und als diese zugleich prägender Faktor, indem angeeignete Medienerzählungen, Informationen und gedanklich-lebenspraktische Impulse als Lösungsansätze eigener Alltagsprobleme übernommen werden. Es gilt somit, die vielfältigen strukturellen Einbettungen von Medienrezeptionsprozessen zu beachten, die sich vollziehen, wenn ein sozial, kulturell und biographisch geprägter Rezipient auf ein mediales Sinn- und Deutungsangebot trifft, das er sich in einem mehrstufigen Prozess seiner sozialen Situation, kulturellen Prägungen und kognitiven Fähigkeiten entsprechend zu eigen macht. Er sucht dabei in den Medienerzählungen nach seinen „identity themes" und den ihm entsprechenden Umgangsweisen zur Lebensbewältigung."[2131]

So viele Facetten und Ansätze, so viele Angaben zur Bedeutung medialer Einflüsse und induzierter Sujets für die Wahrnehmung der Lebensrealität. Dabei sind Spiele nicht nur Auswege aus Situationen der Langeweile, sie greifen nach der Zeit ihrer Nutzerinnen und Nutzer. Spiele werden zunehmend durch aufgewendete Zeit, ihre Komplexität sowie den Funktions- und Handlungsumfang und ihre Erlebenstiefe zu Ersatzlebens- und -erfahrungswelten. Sie werden mittlerweile gleichberechtigt umfangreich genutzt wie das TV[2132] – was bedeutet, dass sie auch mehr Zeit und Gelegenheit erhalten, auf die Nutzer zurückzuwirken. Gleichzeitig werden Arbeitszeiten zunehmend entgrenzt, sie verschwimmen mit dem Privatleben, der Nicht-Arbeitszeit. Dichte und Vielfalt der Alltagsaufgaben nimmt zu, die Bereitschaft zur längerfristigen Bin-

2131 A.a.O., S. 27 f. / hierzu auch a.a.O., S. 40

2132 Eine sehr informative Übersichtsgrafik zum Wandel in der Mediennutzung hat die ZEIT erstellt: http://images.zeit.de/wissen/2011-07/Infografik-Medien-30.pdf, 25.3.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

dung nimmt zunehmend ab – nicht zuletzt das Ehrenamt leidet hierunter[2133]. Dabei sieht der Soziologe Putnam in realweltlicher Betätigung und Kommunikation von Menschen Garanten gesellschaftlichen Zusammenhalts[2134].

Doch während die Bindungsbereitschaft des Individuums an die Gesellschaft abnimmt, verlangen Videospiele geradezu nach Aufmerksamkeit, denn sie werden entweder gespielt oder eben nicht. Sie werden zu einem Bindungsmittel, dem sich Spieler einerseits freiwillig und gerne, andererseits wenigstens mittelfristig mit gewisser zeitlicher Intensität aussetzen[2135] woraus Glogauer früh eine Suchtgefahr konstatierte.[2136] Hier im Spiel finden sich die Menschen plötzlich *erreichbar* für die Avatare von Mitspielern, die sonst real weniger präsent und konstant erreichbar sind. Erleben und Empfinden von Welt und der individuellen Position darin unterliegen einem kontinuierlichen Wandel, der nicht zuletzt von Medien begleitet oder sogar verursacht wurde:

> „Medien lassen sich (...) als Generatoren des Wandels und der Veränderung von Organisationen und Koordinationsformen begreifen. Medieninnovationen schaffen demzufolge Voraussetzungen für neue Produkte und Dienstleistungen und zugleich ein neues ökonomisches Dispositiv, um diese zu erstellen. (...) Der Wandel von Werten und Normen ist ein Phänomen unserer Zeit, aber kein grundsätzlich neues. An verschiedenen Gesellschaftsbeschreibungen lassen sich immer wieder wechselnde Kategorien für das „Normale", das „Gewollte" oder das „Gefürchtete" festmachen: Klassengesellschaft, Konsumgesellschaft, Überflussgesellschaft, Erlebnisgesellschaft, Informations- und Wissensgesellschaft, Risikogesellschaft, Netzwerkgesellschaft – jede dieser Gesellschaftsbezeichnungen thematisiert den vermeintlichen Imperativ seiner Zeit. Gegenwärtig kündigen sich neue Werte und Normen vor allem dort an, wo sich die Ausdehnung „moderner" Institutionen und die Universalisierung des Globalen mit dem Traditionalen treffen."[2137]

2133 Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Hauptbericht des Freiwilligensurveys 2009, München 2010, S. 127 ff.

2134 Putnam, Robert D. / Leonardi, Robert / Nanetti, Raffaella: Making Democracy work – Civic traditions in modern Italy, Princeton 1994, S. 127 – auf die Kritik an Putnam, die sich etwa an seiner Auslegung des Sozialkapitalbegriffs entzündet hat, kann hier nicht weiter eingegangen werden

2135 Dies führte 1994/95 bei 16,8% der in einer Studie befragten Jugendlichen zu einem veränderten Freizeitverhalten – also schon lange vor der in den Jahren seit 2000 erheblichen gewachsenen Bedeutung des Netzwerk- oder Mobile Gamings: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997, S. 203

2136 Glogauer, Werner: Die neuen Medien machen uns krank, Weinheim 1999, S. 159 ff.

2137 Maier, Matthias: Medienunternehmen im Umbruch. Transformation ökonomischer Dispositive, neue Organisationsstrukturen und entgrenzte Arbeitsformen, in:

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wenngleich vielfach eine Beschleunigung und Medialisierung der Welt konstatiert wird und das Individuum sich einer immer dichter werdenden beruflichen und Freizeit-Realität ausgesetzt sieht und traditionelle Werte und religiöse Bekenntnisse vielfältigen Einflüssen und Fragen ausgesetzt werden, so werden diese jedoch weder vollständig überdeckt noch ersetzt.

Die heutige Gesellschaft wird berechtigt als eine *Informations- und Wissensgesellschaft* verstanden (Zillien verbindet hier die gewohnten Begrifflichkeiten der *Informationsgesellschaft* und der *Wissensgesellschaft* und nimmt diese Verbindung vor[2138]), gründet aber gesellschaftlich und rechtlich nach wie vor auf christlich-jüdischen, mithin *weltanschaulichen* Grundlagen[2139]. Zudem wird sie durch eine stetig wachsende Zahl von Zuwanderern geprägt, die ihrerseits vielfach ihre Lebensentwürfe vor dem Hintergrund bewusster Religiosität prägen[2140] und dadurch eine große Zahl neuer Religions- und Gemeindeformen in der Bundesrepublik etablierten und weiterhin etablieren.[2141]

Von einer *allgemeinen* Säkularisierung kann schon deswegen nicht grundsätzlich und verallgemeinernd gesprochen werden, ohne wenigstens leise Zweifel zu haben. Zudem muss berücksichtigt werden, dass, ob dezidiert religiös oder sogar areligiös, wesentliche gesellschaftliche Grundannahmen immer noch auf Regeln und Gesetze zurückgreifen, die einem religiösen oder sogar konfessionellen Kosmos entspringen.

> „Menschen können sich gemäß ihres Weltbildes verhalten, ohne dass ihnen dies bewusst sein muss, weil die Konturen dieser „Ordnung" ausreichend internalisiert worden sind. Dies geschieht grundlegend

Altmeppen, Klaus-Dieter / Karmasin, Matthias (Hrsg.): Medien und Ökonomie – Band 2: Problemfelder der Medienökonomie, Wiesbaden 2004, S. 24 f.

2138 Zillien, Nicole: Digitale Ungleichheit. Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft, Wiesbaden 2009, S. 8 ff.

2139 Nicht allein das bekannte Zitat des Kasseler Staats- und Verwaltungsrechtlers Böckenförde, nach dem der freiheitlich säkularisierte Staat von Voraussetzungen lebe, die er nicht selbst garantieren könne, soll hier angeführt werden: Böckenförde, Ernst-Wolfgang: Staat, Gesellschaft, Freiheit. Studien zur Staatstheorie und zum Verfassungsrecht, Frankfurt 1976, S. 60. Es soll vor allem auf dessen Bedeutung auch für sehr aktuelle politische Debatten verwiesen werden, wie die Frage nach dem Gottesbezug in der NRW-Landesverfassung: Landtag NRW Plenarprotokoll 15/51 vom 22.12.2011, Gesetzentwurf der Fraktion DIE LINKE gegen den gegenwärtigen Gottesbezug (Drucksache 15/3532)

2140 Bertelsmann Stiftung (Hrsg.): Religionsmonitor 2008, Gütersloh 2008, S. 113 ff.

2141 Vgl. (hier für NRW) Hero, Markus / Krech, Volkhard / Zander, Helmut (Hrsg.): Religiöse Vielfalt in Nordrhein-Westfalen. Empirische Befunde und Perspektiven der Globalisierung vor Ort, Paderborn 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> im Prozess der Sozialisation, also von Geburt an. Sozialisation gründet, wie der Begriff bereits sagt, auf dem Austausch des Individuums mit seiner Umwelt, die von Kindheit und Jugend bis zum Erwachsenenalter eine stetige Ausdehnung und innere Pluralisierung erfährt. Der Sozialisationsprozess wird heute nicht mehr auf die Übernahme kulturell präsenter Weltbilder durch den Einzelnen reduziert, sondern schließt deren Transformation ebenso ein wie die Konstruktion des je eigenen Weltbildes durch den Handelnden selbst."[2142]

Videospiele als Kulturereignis stehen mit anderen Unterhaltungsmedien wie dem Fernsehen, dem Kino oder populärer Musik in einer Reihe und müssen daher neutral als solche betrachtet werden. Nach Früh ist Medienwirkung keine „Einbahnstraße". Notwendig sei es, dass „*Medien wie Rezipienten sowohl als passive wie auch als aktive Teilnehmer im Kommunikationsprozeß gesehen werden*" müssen.[2143]

Die Anerkennung von Spielen als Kunstform lässt, gleichwohl sie politisch mittlerweile erreicht ist, wie die Verleihung des „Deutschen Computerspielepreises" verdeutlicht[2144], gesellschaftlich auf sich warten. Zu tief sitzen die Ängste vor Gewalt bspw. durch Amokläufe, die jederzeit wieder aktivierbar sind.

Während in den USA mit George Lucas ein klassischer Filmemacher schon 1982[2145] eine Videospielfirma gründete, die bis heute beachtete Abenteuerspiele veröffentlichte, und Filmstoffe wie selbstverständlich Gegenstand von Videospielvermarktungen wurden, dominierte in Deutschland hauptsächlich das Vertriebsgeschäft für amerikanische Produkte, während die deutschen Entwickler technisch zwar durchaus mithalten konnten, aber in der Öffentlichkeit bis heute meistens mit dem Verdacht von Gewaltförderung in Verbindung gebracht[2146] und damit als bewundernswerte Kreativschaffende außerhalb der engen und spezialisierten Zielgruppendiskurse nur wenig wahrgenommen wurden.

2142 Ziebertz, Hans-Georg / Riegel, Ulrich: Letzte Sicherheiten. Eine empirische Untersuchung zu Weltbildern Jugendlicher, Gütersloh 2008, S. 56 – Zum Schwerpunkt „Sozialisation" siehe Kap. 3.5.2

2143 Früh, Werner: Medienwirkungen: Das dynamisch-transaktionale Modell, Opladen 1991, S. 31

2144 http://deutscher-computerspielpreis.de, 4.9.2016

2145 http://www.lucasarts.com/company/about/page1.html, 10.1.2013

2146 http://www.sueddeutsche.de/digital/computerspielmarkt-im-wandel-aufholjagd-im-schatten-der-revolution-1.1444289, 17.11.2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Dies mag ein Grund dafür sein, dass es bis heute zwar etliche Untersuchungen über *Gewalt in* und *gefördert durch Videospiele* gibt und eine inhaltlich eher zweifelhafte – zumindest aber alarmistische – Ratgeber-Industrie entstand[2147], inhaltliche Betrachtungen anderer – etwa kultureller – Gesichtspunkte von *interactive Entertainment*, wie sich der Markt seit den frühen Neunzigern bezeichnete, aber noch eher selten sind. Gleichzeitig gibt es umfangreiche Untersuchungen zu verschiedenen inhaltlichen Aspekten des Films und von Kinder- und Jugendbüchern. Zwar war auch hier Gewalt oft Gegenstand von Untersuchungen, aber es wurden doch immer auch andere gesellschaftliche Fragestellungen beobachtet, wie etwa zur Rolle von Moral und Religion im Film oder die Darstellung und Verarbeitung von Mythen. Vor allem für die *Machart* von Filmen und Büchern interessierte man sich schon früh.

Das ist sowohl verständlich wie auch richtig, denn die „sichtbare Religion" hat sich längst aus den Kirchen hinaus in die Medien verlagert, vor allem auch deshalb, weil religiöse Deutungsmuster und symbolische Zeichen mit religiösen Sinngehalten empirisch erfasst werden können.[2148] Und selbst wenn neuere offizielle Verlautbarungen wie die EKD-Denkschrift „Räume der Begegnung"[2149] viel von modernen Kulturbegriffen sprechen, die neben „hochkulturellen Erzeugnissen" nicht die Bedeutung der sogenannten „trivialen, Alltags- und Popkultur im Leben vieler Menschen" aus dem Blick verlieren dürften[2150] und die EKD einen Film über Dietrich Bonhoeffer finanziell förderte, finden *junge Medien,* auch im Sinne von *junge Menschen ansprechende* moderne Medien dort nicht statt. Auch nicht im Kapitel „Über das Triviale"[2151] des EKD-Papiers, das sich mit Schlagern, Talkshows, Trivialformaten wie „Big Brother" und seichter Seniorenunterhaltung wie Filmen nach den Büchern

2147 Zum Beispiel: Feibel, Thomas: Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen, Düsseldorf 2004 – siehe auch Kap. 3.4.1 und den Einwand von Jürgen Fritz gegen diese Art von Literatur in: Fritz, Jürgen: Action, Lebenswelten und Transfer, in: Medien & Erziehung / merz, Heft 47, 1-2003, S. 7-21

2148 Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006, S. 20

2149 Kirchenamt der EKD (Hrsg.): Räume der Begegnung. Religion und Kultur in evangelischer Perspektive, Gütersloh 2002

2150 a.a.O., S. 29 – auch die Ausführungen im weiteren Verlauf (S. 29 ff.), die sich kritisch mit Medien- und Kulturbegriffen auseinandersetzen, gehen auf moderne Medienformen so gut wie nicht ein. Auch dort nicht, wo explizit vom „Dialog mit Künstlerinnen und Künstlern" (S. 35) gesprochen und dazu aufgerufen wird

2151 a.a.O., S. 36 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

von Rosamunde Pilcher befasst. Kein Wort von Onlinekommunikation, Internet oder interaktiven Medien. Daher schlussfolgert Nord berechtigt:

> „Vom Massen- und Leitmedium Fernsehen hin zu vernetzten Computertechnologien: Medien fordern Kirche und Theologie wiederholt zu eingehender Reflexion ihrer Position heraus. Ob es nun um den Buchdruck, die Erfindung des Films oder den Aufbau des Rundfunks ging, jedes dieser Medien wurde zunächst entweder mit aufklärerischen Hoffnungen gefeiert oder mit kulturpessimistischen Zweifeln kritisiert. Dass die Neuen Medien ebenfalls solche Reaktionen hervorrufen, kann deshalb kaum überraschen."[2152]

Ein Grund dafür mag sein, dass es in Deutschland stets eine intellektuell begründete Technologiefeindlichkeit gegeben hat und weiterhin gibt.[2153] Zudem wurden Gewaltdarstellungen und ganz besonders kriegerische Inhalte – offenbar aus historischen Gründen – anders bewertet als in anderen Ländern, wo Kriege vor dem Hintergrund der spezifischen Historie und ihren lokalen oder nationalen Freiheitsbewegungen oder des *nation building* als Element der eigenen Geschichte bewertet und nicht aus dem historischen Bewusstsein exkludiert werden, sondern im Gegenteil auch in Form von Videospielen tradiert werden. Der amerikanische Bürgerkrieg 1861-1865 ist bspw. sowohl ständig präsent im öffentlichen und medialen Leben von US-Bürgern als auch Gegenstand einer großen Zahl von Video- und Computerspielen.[2154]

Für die Erzeuger von Spielen interessierte man sich erst recht nicht. Abgesehen von raren Interviews und vereinzelten Nennungen von Entwicklerintentionen (siehe etwa zu Jason Rohrer[2155], dem „Passage"-Entwickler oder Roland Rosenstock[2156]) sind keine größeren Studien und Befragungen zu den weltan-

2152 Nord, Ilona: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008, S. 137

2153 Siehe insbesondere zur differenzierten Kritik an der Arbeitsweise von Medien zu umstrittenen Themen: Büro für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag TAB (Hrsg.): Ist die (deutsche) Öffentlichkeit „technikfeindlich"? Ergebnisse der Meinungs- und Medienforschung – Erster Sachstandsbericht im Rahmen des Monitoring-Projektes „Technikakzeptanz und Kontroversen über Technik", Bonn 1994, S. 27 ff. und zu Einflussfaktoren auf Technikakzeptanz generell (mit Bezug auf die Werteforschung: S. 16) S. 14 ff.

2154 http://www.gamefaqs.com/features/top10/1893.html, 28.3.2013

2155 Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014, S. 52-57, hier S. 56

2156 Lorenzen, Stefanie: „Religion in Medien" – eine Systematisierung didaktischer Materialien, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schrö-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

schaulichen Ansichten und damit dem Hintergrund für die Entscheidung zur inhaltlichen Ausgestaltung eines Spielsettings bekannt. Eine Ausnahme bildet die Habilitationsschrift "Erlösung durch Vernichtung?! – Religion und Weltanschauung im Videospiel. Eine explorative Studie zu religiösen und weltanschaulichen Ansichten junger Spieleentwickler", auf der diese Buch basiert.[2157] Die im Rahmen der Untersuchung befragte Gruppe war das Sample eines Kollektivs aus dem ganzen Bundesgebiet stammender studierender Spieleentwickler der Games-Academy in Berlin. Auch wenn die Studie nicht repräsentativ ist, sind doch Grunderkenntnisse darstellbar, die in religionspädagogischen Kontexten vertieft und verfeinert werden können.[2158]

- Die befragten angehenden Spieleentwicklerinnen und Spieleentwickler erkennen in den Resultaten ihrer Arbeit Beiträge zur gesellschaftlichen Kulturproduktion und ihnen ist, wie anderen Kulturschaffenden, ein gewisser Einfluss auf die Nutzer ihrer Erzeugnisse bewusst und wichtig, ebenso wie sie die Richtlinienkompetenz von Auftraggebern grundsätzlich anerkennen.
- Sie sind zum großen Teil männlich und jung.
- Angehende Spieleentwickler haben ihr Hobby zum Beruf gemacht. Sie möchten sich beruflich in dem verwirklichen, was sie auch privat interessiert und sind damit gleichzeitig Kinder wie auch Erzeuger von Medienwelten.
- Sie sind politisch, gesellschaftlich und auch religiös zum allergrößten Teil nicht aktiv, entstammen aber (wenn, dann) christlichen Konfessionen oder wurden durch die christlich-konnotierte aber säkulare gesellschaftliche Umgebung sozialisiert – andere religiöse Einflüsse konnten jedenfalls nicht festgestellt werden.
- Sie wünschen sich persönliche und künstlerische Freiheit, akzeptieren jedoch Einflüsse von Kollegen und Auftraggebern auf das Produkt.
- Spieleentwickler wollen mehrheitlich nicht politischen oder religiösen Auftraggebern dienen, wenngleich ihnen bewusst ist, dass sie

der, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 166

2157 Piasecki, Stefan: Erlösung durch Vernichtung ?! – Religion und Weltanschauung im Videospiel. Eine explorative Studie zu religiösen und weltanschaulichen Ansichten junger Spieleentwickler (Habilitationsschrift), Kassel 2016

2158 siehe: a.a.O.: S. S. 727 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Inhalte und ideologische Versatzstücke von Religionen und Politiktheorien für die Ausgestaltung ihrer Spielwelten benötigen und auch verwenden.

- Eine Mehrheit lehnt bewusste Inhaltsvermittlung als „Propaganda" ab, eine Minderheit würde gleichwohl entsprechende Aufträge ausführen.
- Spieleentwickler identifizieren sich mit ihrer Aufgabe und der Zielgruppe, für die sie produzieren. Dies wird deutlich daran, dass sie durchaus Verantwortung verspüren und Spieler vor negativen Elementen in Spielen schützen wollen.

Warum Spieleentwickler nicht viel früher in den Fokus der Aufmerksamkeit geraten sind ist schwer zu erklären, zumal Computer- und Videospiele seit nahezu 40 Jahren öffentlich kritisiert werden. Vermutlich blieben sie auch deshalb "außer Sicht", weil man sich mehr mit der oberflächlichen Wirkung ihrer Produktionen auseinandersetzte als inhaltlich mit diesen selbst. Immerhin verweigern sich Entwicklerinnen und Entwickler nicht etwa Gesprächen, sondern äußern sich bisweilen in Interviews dazu, was in ihrer Spielproduktion geschieht und durchaus auch, was sie mit einem Spiel bezweckten – selten werden sie aber überhaupt einmal gefragt, was sie wirklich „antreibt". Meistens geht es in Interviews um technische oder kreative Ideen, die umgesetzt werden sollen, wie im folgenden Beispiel:

Ein Spiel, das Fragen nach ästhetischen, emotionalen und auch durchaus religiösen Inhalten hervorrufen könnte, ist das PS3-Spiel „Closure", ein Puzzlespiel, das mit Grautönen spielt, die aber nicht allein die Grafik repräsentieren, sondern auch Teil des Spiels selbst sind. Helligkeit und Dunkelheit, Licht und Schatten sind Teil der „core gameplay mechanic" – des zentralen Spielkerns.

In einem Interview mit dem amerikanischen PS3-Blog erklärt der Spieledesigner Tyler Glaiel, dass für ihn die grafischen und technischen Funktionen zentrale Herausforderungen markierten. Der Interviewer Sid Shuman fragt nach der Ästhetik, nach dem Hintergrund der Geschichte und sogar nach dem „dämonisch" wirkenden Hauptcharakter, doch während des gesamten Interviews stehen Funktionen und die technischen Aspekte der Entwicklerintentionen im Vordergrund. Auch die abschließende Frage, was der Spieler denn nun „mitnehme" aus dem Spiel wird entsprechend beantwortet:

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> „I´m just hoping they enjoy it as a puzzle game. (...) With closure, I´m hoping people see how puzzle games can be: really challenging, replayable, and fun while at the same time being artistic and exciting to explore."[2159]

Deutlich wird, dass der Befragte, trotzdem sowohl sein Spiel wie auch die Interviewfragen das durchaus nahelegen, auf Bezüge ohne technischen Hintergrund nicht „anspringt" und auch der Interviewer Sid Shuman stellt hier nicht nach. Diese Themen sind anscheinend für die Beteiligten einfach „weit weg".

Religions- wie auch medienpädagogisch Interessierte identifizieren aus ihrer Sicht interessante Entwickler. Lorenzen[2160] etwa benennt die Intention von Roland Rosenstock, der die Zeichentrickserie (crossmedial auch in Buchform und im Internet präsent) „Chi Rho" zur „religiösen Kindermarke" machen möchte und verweist auf ein diesbezügliches Interview mit ihm auf evangelisch.de sowie reflektiert Chancen und Probleme des „Abenteuerprinzips" als Setting:

> „Die Chancen des „Abenteuerprinzips" liegen auf der Hand: Die mit der Rahmenhandlung verbundene Spannung spricht Kinder und Jugendliche spontan an, auch dann, wenn sie bislang noch nicht mit dem christlichen Glauben in Kontakt gekommen sind. Sie sind motiviert, „an der Sache dranzubleiben", lernen auf diese Weise die christliche Tradition kennen und eignen sich spielerisch Wissen an."[2161]

Es wird erörtert, ob das Medium dazu geeignet ist, Fakten zu vermitteln und zu einem reflektierten religiösen Wissen zu führen und geschlussfolgert, dass „diese Medien dankbare „Türöffner" in die Welt der Bibel" seien, wobei wohl für die Zielgruppe weniger die Bibel selbst als vielmehr die spannende Handlung im Vordergrund stünde.[2162]

Hier werden richtige Beobachtungen mit passenden Fragen verbunden, führen aber trotzdem noch nicht dazu, das Desideratum zu erkennen und die Absichten der Medienerschaffer religionspädagogisch und grundsätzlich zu hinterfragen.

2159 http://blog.us.playstation.com/2012/03/16/closure-qa-in-a-black-and-white-world-shades-of-grey/, 9.5.2014

2160 Lorenzen, Stefanie: „Religion in Medien" – eine Systematisierung didaktischer Materialien, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 166

2161 A.a.O., S. 167

2162 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Ähnlich geht sie vor mit dem „kirchraumpädagogischen" Lernangebot www.kirche-entdecken.de und dem multimedialen Lernprogramm „Religiopolis".[2163] Diese wie auch andere Angebote werden hinsichtlich ihrer Aufmachung, der Inhalte und möglicher Wirkungen begutachtet, aber nicht hinterfragt hinsichtlich möglicher Intentionen der Auftraggeber. Dann, wenn sie resümiert, dass die Geschwindigkeit eines Spiels aber möglicherweise der Wissensvermittlung abträglich sein könnte oder es zu einer Vermischung von Inhalten kommen könnte, wäre aber ein guter Zeitpunkt gewesen, danach zu fragen, welche Wirkung Entwickler eigentlich beabsichtigen?! Dies wird deutlich an Stellen wie:

> „Aber wird Religion für die Kinder tatsächlich zu der spannenden Entdeckungsreise, die die Produzenten anstreben? Die Programme setzen allesamt darauf, dass die intrinsische Lust am Entdecken (bzw. Klicken) als Motivation genügt, um sich mit den „versteckten" Inhalten zu befassen. Zu fragen ist aber doch, ob hier nicht schnell ein Ermüdungseffekt eintritt. Erst recht dann, wenn man hinter den Icons „nur" Texte entdeckt, die gelesen und verstanden werden wollen. Was fehlt, ist eine herausfordernde Aufgabenstellung, die die wirklich spannenden Fragen der Religion(en) selbst zum Ziel hat."[2164]

An dieser Stelle wird das Dilemma deutlich. Kinder als Nutzer und die ein Ergebnis anstrebenden „Produzenten" werden als Parteien markiert, die durch das Programm verbunden sind – und dennoch sind es hier „die Programme", welches fortan als handelnde Subjekte erscheinen, denn diese „setzen allesamt" auf etwas, ein erwünschtes Ergebnis. Sie „setzen" auf etwas, als hätten sie ein Eigenleben und wären nicht das Ergebnis der Absichten von Produzenten und Entwicklern; doch die sind es, die hier eigentlich in den Blick zu nehmen wären.

Ähnlich geht Winklmann vor, der das Spiel „Passage", in dem ein künstliches Leben nachgespielt werden kann, unter Bezug auf dessen Entwickler Jason Rohrer vorstellt und bewertet.[2165] Zwar kommt er zu der Einschätzung, dass dieses „künstlerische" Spiel Spieler bedürfe, die dessen Besonderheiten offen gegenüberstünden, was möglicherweise klassische und actionbetonte Spieler ausschlösse, er verweist jedoch auf eine Webseite des Entwicklers und des-

2163 A.a.O., S. 168 f.

2164 A.a.O., S. 170

2165 Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014, S. 52-57, hier S. 56

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

sen dort präsentierten Absichten und Beweggründe, die zur Erstellung des Spiels führten, reflektiert aber ebenfalls diese nicht weiter und bringt sie bspw. in Abgleich mit dem Spiel und der Zielgruppe oder stellt Schlussfolgerungen weiterer Art an.[2166]

Scholz wiederum nimmt die Erschafferseite dergestalt in den Blick, indem er mit Hans-Jochen Ehlen auf einen frühen Online-Bibel-Produzenten verweist[2167] oder den offenen Charakter der VolxBibel vorstellt[2168], an deren Erstellung sich Menschen – ebenso wie bei der ebenfalls portraitierten LOLCat-Bible[2169] – im Internet beteiligen können, indem sie Texte verfassen oder übersetzen. Zielgerichtete Fragen nach den Hintergründen und Absichten der Angebotsbetreiber werden jedoch auch hier nicht gestellt.

Wie auch Lorenzen spricht Scholz von „Gefahren und Problemanzeigen"[2170], sowie von „Chancen und Gefahren".[2171] Die Bibel erscheint „zunächst (...) durch Multimedia attraktiv(er) zu werden, besonders für Heranwachsende als den wichtigsten Adressaten bibeldidaktischer Bildung."[2172] Jedoch auch hier:

> „Multimedia bewirkt aber auch eine verwirrende Unklarheit, was die Bibel nun eigentlich ist, wofür sie steht und wo die Grenzen ihrer Verfügbarkeit liegen (sollen)."[2173]

Und weiter fortgeführt:

> „Ich halte fest: Multimedia macht aus der Bibel mehr als nur ein Buch zum Lesen. Die Bibel wird hier zur interaktiven, beweglichen und äußerst abwechslungsreichen Software. Sie wird zur erweiterten Bibliothek, zum Unterhaltungsprogramm und zur Kommunikationsplattform in einem."[2174]

Auch hier wird vertreten: Nicht Entwickler bezwecken etwas, nicht sie designen und erschaffen ein möglicherweise fehlbares oder fehlerhaftes oder doch

2166 Ebd.
2167 Scholz, Stefan: Bibel und Multimedia. Ist religiöse Bildung auch online möglich?, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 126 f.
2168 A.a.O., S. 128 f.
2169 Ebd.
2170 A.a.O., S. 132
2171 A.a.O., S. 131
2172 Ebd.
2173 A.a.O., S. 132
2174 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

absolut passgenaues Produkt, es ist *Multimedia*, die etwas *macht*. Mag Weizenbaum denn wirklich Recht behalten mit seiner Beobachtung, dass Menschen sich so bereitwillig dem Medium unterwerfen, dass sie vergessen nach den Urhebern zu fragen?

Haas immerhin sieht Medien stets als Teil des Kontextes von Macht und Eigeninteressen, die kommerzielle Interessen verfolgen und deren Inhaltevermittlung entsprechend aufmerksam begleitet werden sollte.[2175]

2175 Haas, Michael: Religion und Neue Medien. Eine Untersuchung über (quasi-)religiöses Verhalten von Jugendlichen in ihrem gegenwärtigen Mediengebrauch. Dissertation, Universität Köln 2013, S. 146 f. Online: http://kups.ub.uni-koeln.de/5421/, 15.6.2017

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

7. Diskussion der Ergebnisse im theologisch-religionspädagogischen Kontext

Die vorangegangenen Kapitel haben die Absicht verfolgt, das Medium „Video- und Computerspiel" und seine religiösen Implikationen aus verschiedenen Blickwinkeln vornehmlich der Religionspädagogik und der Sozialwissenschaften sowie auch ein wenig der Theologie und den „Spielwissenschaften", den *Game Studies,* zu beleuchten und Schnittmengen offenzulegen, über die einzelne Disziplinen mit anderen ins Gespräch kommen können.

Dabei wurde deutlich, dass auch religiös determinierte und heute eher veraltet erscheinende Begriffe wie „Erlösung" und „Vernichtung" in Videospielen als Sujets oder die Handlung tragende Elemente nach wie vor vorkommen und sogar aktiv eingesetzt werden und so auch eine *religiös entwöhnte* Gruppe von Menschen, Videospieler, mit entsprechenden Inhalten und Themenwelten konfrontiert wird, selbst wenn entsprechende Inhalte in diesem Medium wohl weitgehend ihren ursprünglichen Bedeutungen entkleidet sind. Dies auch deshalb, weil gesellschaftliche Diskussionsräume immer stärker von Medienwelten geformt und deren Inhalte entsprechend determiniert werden. Für jene ursprünglich einem religiösen Kosmos zugehörigen Begriffe und Sachverhalte muss festgestellt werden, dass sie zunehmend verweltlicht und für die unterschiedlichsten Zwecke operationalisiert werden. In Büchern, Comics, Filmen, Werbung, Videospielen etc. kann gelten: Nicht mehr Kulte und Religionsgemeinschaften besetzen Themen und sichern sich intellektuellen Zugriff auf die Deutungshoheit, vielmehr befinden sie sich in einem Wettstreit mit anderen und sind häufig nur zur Reaktion fähig.

Insbesondere die großen Kirchen haben hier Nachholbedarf. Nicht zu fragen ist allerdings in erster Linie, was Menschen in virtuellen Welten suchen und ob sie das, was sie dort erwarten, nicht woanders finden, sondern zu konstatieren ist, dass ihre virtuelle Realitätserweiterung, dieser Zusatz an handfesten Möglichkeiten zur Lebensgestaltung, ihrem modernen Erfahrungs- und Erwartungshorizont entspricht. Und dass dies für Traditionen, so wichtig und ehrenwert sie sein mögen, eben nicht mehr unbedingt gilt. Menschen suchen ihre Themen längst nicht mehr in konfessionellen Kontexten, weil sie sie dort gar nicht mehr erwarten und deren Wortführer nur einzelne Stimmen un-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ter vielen sind und sie sich viel zu oft eher nach innen als nach außen richten. Bolz etwa spricht davon, dass Kirchen immer mehr zu „*binnenorientierten Lerngemeinschaften*" [2176] werden. Ohne Blick nach außen gibt es jedoch weder Perspektive noch Überblick. Wer nur auf dem angestammten Burghof bleibt, sieht vielleicht Leute weggehen und einige dazu kommen, er sieht aber nicht woher und wohin. So ist es nur richtig, wenn er schlussfolgert:

> „Es ist keine Zeit für Dekadenztheorien, welcher Art auch immer. Es gilt diese Bewegung zu verstehen, deren entscheidendes Kennzeichen ist, daß der Verstehensprozeß – und der ist für den protestantischen Bereich ja konstitutiv – intersubjektiv ist und nicht mehr objektiv. Von dieser „Objektivität" kirchlicher Aussagen und Lehrer hat man sich zu verabschieden – und das ist der erste Schritt des Perspektivenwechsels. Es können Inhalte nur noch intersubjektiv vermittelt werden, was dann aber damit geschieht, entzieht sich dem Einflußbereich der Vermittler."[2177]

7.1 Videospiele fördern ein funktionales Religionsverständnis

Insbesondere ein Blick auf die allerneuesten Entwicklungen bspw. im Bereich der „Server-Games", des „Pervasive" oder „Persuasive Gaming", der „Serious Games" bis zur „Gamification", die als breit anschlussfähiger und nicht zuletzt auch pädagogischer Ansatz geeignet ist, Aufnahme und Verarbeitung von Wissen und die Einbindung in die persönlichen Verhaltens-, Wissens- und Glaubenswelten durch die Integration von Spielelementen nachhaltig zu verändern, zeigt auf, wie sprachlos und weitgehend planlos Pädagogik, Theologie und auch Sozial- und Politikwissenschaften agieren, die bislang dem Medium Videospiel nur wenig gerecht wurden und die aktuellen Zukunftsentwicklungen kaum oder gar nicht zur Kenntnis nehmen.

Kirche kann und darf demnach begleiten und ermuntern und selbstverständlich als Sachwalter und Berater hinsichtlich der Geschichten und Lehren ih-

2176 Bolz, Martin: Kinder, Kinder. Reflexionen zur religionspädagogischen Praxis, in: Körtner, Ulrich / Schelander, Robert (Hrsg.): GottesVorstellungen. Die Frage nach Gott in religiösen Bildungsprozessen. Gottfried Adam zum 60. Geburtstag, Wien 1999, S. 55

2177 Ebd.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

res Überzeugungsuniversums auftreten, muss dies aber auch wollen. Sie muss ein Interesse daran haben, ihre Lehre nicht nur zu verkünden oder zu drucken, sondern auch zu *virtualisieren* und sich selbst an für sie vielleicht ungewohnte Orte gesellschaftlichen Lernens begeben. Und sie muss hinnehmen, dass sie dort unter Umständen auf Menschen trifft, die nichts von ihr wissen *oder aber zunächst* überzeugt werden wollen, bevor sie sich einer Gruppe anschließen. Kirche muss demnach auch wieder für ihre Botschaft werben wollen und Mission als solche Werbung verstehen, aber ihre Botschaft auch neu erklären lernen. Wenn Menschen heute in virtuellen Spielwelten häufiger auf Religion, Riten und mythische Gegenstände treffen als in ihrem Alltag und diese dort wie auch andere Spiel- oder Unterhaltungselemente als Spielfunktionen nutzen und einsetzen können, dann entsteht ein funktionales Religionsverständnis, welches den tatsächlichen Anliegen und Möglichkeiten von Religion zuwiderläuft. Wenn im Spiel Beschwörungsformeln sofort helfen, wenn magische Gegenstände das Leben einer Spielfigur verbessern, wenn der Eintritt in einen religiösen Orden im Spiel Stärke und Solidarität verspricht wie auch gemeinsame Abenteuer mit neuen Freunden, dann werden grundlegende Erwartungen einer unmittelbaren sofortigen Erlösung, Heilung oder Weihehandlung geweckt und geschärft, die in dieser Form nicht realer Teil von Gemeindearbeit oder des Religionsunterrichts sein oder werden können.

Spieleentwickler profitieren von religiös geprägten Mythenwelten und bedienen sich freimütig aus dem Fundus konfessionell determinierter Verhaltensweisen und Themen, die teilweise über Jahrtausende hinweg entstanden sind; nicht übersehen werden darf jedoch, dass religiöse Aspekte und Versatzstücke, Bilder und Inhalte vor allem und ganz allgemein funktional genutzt werden, um eine Geschichte plausibler erzählen oder Handlungsintentionen fiktionaler Charaktere besser begründen zu können.

Diese grundsätzliche Anschlussfähigkeit religiöser Inhalte und Symbole wie auch moralischer und ethischer Auffassungen kann auch im Religionsunterricht motivieren und inspirieren: Wenn Spielgeschichten durch religiöse Inhalte eine Relevanzerhöhung erfahren können, dann muss und darf dies zur Nachahmung anregen und bietet vor allem Anknüpfungspunkte für Bildung und Ausbildung.

Andererseits dienen Spiele als Multiplikatoren in Form von Werbespielen wie auch als Propagandaspiele religiöser Gruppen oder politisch-extremistischer Parteien. Videospiele können seitens der Religionspädagogik als Anschau-

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

ungs- und Vermittlungsmedium aufgegriffen werden. Sie machen sichtbar, welcher Art religiöse Bilder und Themen heute sein müssen, um weltweit und interkulturell anschlussfähig vermittelt und verbreitet werden zu können.

Sie zeigen aber etwa durch den „Resident Evil / Capcom"-Skandal auch, dass Videospiele religiöse Gefühle verletzten können.

Festgehalten werden darf:

- Videospiele sind nie ein grundsätzlich gültiges Modell der Wirklichkeit, sie bieten Realitätsbestandteile innerhalb ihrer eigenen Konventionen. Diese werden von den Spielern gesucht, erkannt und geschätzt.
- Das Videospiel kann ein Proberaum zum Austesten von Denkens- und Verhaltensmodellen sein.
- Spiele sind lehrreich, weil man lernen muss, um sie zu verstehen und zu meistern.
- Videospiele sind keine eigene Welt für sich. Sie stellen eher *erlebbare Tagträume* dar. Sie konsumieren aber Lebenszeit und sind damit eine Konkurrenz für alle anderen Bereiche (Bildung, Ehrenamt etc.) und Optionen des Lebens, die in der gleichen Zeit *nicht* stattfinden können.
- Man erkennt an Spielen wie Mass Effect oder Deus Ex, dass Spieleentwickler sich wie zuvor schon andere Kunstformen an realweltlichen sozialen, kulturellen und religiös / weltanschaulichen Phänomenen orientieren und diese in ihre Spiele integrieren.
- Deutlich wird bei den genannten und anderen Spielen aus drei Jahrzehnten, dass religiöse Versatzstücke hauptsächlich als Mittel zur Bedeutungserhöhung / Sakralisierung von spielerisch / technisch begründeten Gegenständen oder Spielmythen eingesetzt werden.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

7.2 Gesellschaftlich-konfessionelle Bedeutungszusammenhänge

Spiele wie auch Medien allgemein begleiten Selbstsozialisierungsprozesse[2178], sie umfassen dabei auch religiöse Dimensionen und Aspekte und bedienen sich natürlich aus dem religiösen und mythischen Fundus ihrer Herstellungskultur, weil ihre Entwickler einer solchen entstammen und sich kulturell und ideengeschichtlich aus dieser bedienen wie auch Schriftsteller und bildende Künstler. Videospiele adressieren, ebenso wie der Film, ethische und moralische Fragen und regen zu Diskussionen an – dadurch bieten sie Zugang zu Diskussionsfeldern und damit -teilnehmern, die anders nur noch schwer erreicht werden: weil die Zielgruppen zu heterogen geworden sind oder weil „die so genannten wertvermittelnden Instanzen ihre Bedeutungshoheit eingebüßt haben".[2179]

Bis heute sind es neben der Qualität der Darstellung und der erzählten Geschichten insbesondere die Neugierde erzeugenden technischen Innovationen und Effekte, die Interessierte anziehen. Dies gilt für Film und Videospiel – bei Letzterem tritt zu dem „Faszinosum Technik" noch deren Beherrschung hinzu.

Ebenso wie politische Außenbedingungen („Kalter Krieg") und Erkenntnisse der Naturwissenschaften Physik und Chemie sowie der technologische Fortschritt bei Mikroprozessoren das Raumfahrtprogramm ermöglichten und erst später die persönlichen Überzeugungen von Beteiligten wie Astronauten religiöse Bezüge herstellten[2180], waren auch Videospiele zu Beginn keine Werke der Mission, sondern stellten eine technische Herausforderung dar und fanden Tüftler, die sich an ihnen maßen, *bevor* sie zum Milliardengeschäft wurden und *bevor* sie dann für die verschiedenen Zwecke instrumentalisiert wurden.

2178 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 69

2179 Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015, S. 15

2180 Siehe z.B. die Autobiographie des Skylab-Astronauten William R. Pogue: Ders.: But for the Grace of God. An Autobiography of an Aviator and Astronaut, Rogers / AR 2011

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die ersten Spiele waren Reaktionsspiele, bei denen mit einem Schläger ein beweglicher Ball abgewehrt wurde („Pong"), zusätzliche Programmfunktionen machten die Entfernung von Bildschirmobjekten möglich, „Raumschiffe" also durften „abgeschossen" werden („Space Invaders"). Mit identifizierbaren Objekten auf dem Bildschirm trat die Notwendigkeit hinzu, deren Erscheinen zu begründen: die Hintergrundgeschichte war geboren. Etwas abzuschießen bedeutete, Teil einer Kriegsgeschichte zu sein und den aggressiven Akt aus dieser heraus zu begründen. Der technische Fortschritt brachte zunehmend bessere Darstellungsmöglichkeiten mit sich, die wiederum komplexere Storylines erlaubten. Religion erhielt erst im Rahmen des Storytelling, aber *durch die Entwickler und ihr Verständnis von Religion* Zutritt in die Spielwelten und sprach über diese Kontexte religiöse Erinnerungen oder Auffassungen der Nutzer an.

Heute wird Religion in Spielen häufig als problematisch dargestellt – sie ist im Kontext des Spielsettings oft Auslöser oder Beförderer von Konflikten.[2181] Hier unterschieden sich Computer- und Videospiele aber nicht sonderlich von Filmen oder TV-Serien. Dies entspricht jedoch weder Selbstverständnis, gesellschaftlichem Auftrag und ihrer Rolle, die Religionsanbieter für sich behaupten (so sind die großen Sozialwerke Caritas und Diakonie der Kirchen die größten privaten Arbeitgeber und Stützen der deutschen Sozialindustrie) und auch nicht den persönlichen Überzeugungen vieler Gläubiger. Aber wie kommt das? Sind religiöse Motive schlicht dankbare Storyelemente – der „böse" Priester als Antipode? Lediglich Reflexionen medialer Metadiskurse?

Immer wieder wurde auf das kritische Erstaunen Weizenbaums und anderer Beobachter verwiesen angesichts der offenkundigen Bereitschaft vieler Menschen, sich weitgehend technischen Neuerungen zu unterwerfen, wenn sie sich von diesen einen Zuwachs an Spaß oder eine Verringerung von Alltagslast versprächen – oder zu ihnen ein persönliches Verhältnis aufbauen könnten.

Hug äußert starke Bedenken auch gegenüber reduktionistischer und ontologischer „Redeweisen" (er nennt beispielhaft „digitales Wissen"), die synonym

2181 Siehe hierzu auch:: Perreault, Gregory: Rpg Religion – Depictions of Religion in Contemporary Console Games, in: International Conference on Digital Religion at the University of Colorado-Boulder Center for Media, Religion and Culture, Boulder / CO 2012, S. 21

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

für komplexe Sachverhalte verwendet, aber weder durchdrungen noch hinterfragt würden:

> „In aller Regel werden dabei sowohl kulturalistische und kontextuelle als auch technologische Aspekte der Kommunikationsdynamiken verkannt. Solche Redeweisen korrespondieren nicht selten mit einem impliziten technologischen Determinismus oder einer Tendenz zur verkappten Naturalisierung der Ergebnisse kognitiver und kultureller Leistungen."[2182]

Das Problem bestehe darin, dass die bedenkenlose Verwendung in Mode gekommener Fachtermini („Internet-Surfen") irreführend seien, weil sie die technischen codierten Grundlagen unsichtbar machten – gerade weil die meisten Menschen aber unwissend bezüglich digitaler Codierungen seien, seien sie „auf Übersetzungen zwischen digitalem und kulturellem Code angewiesen".[2183]

Menschen nutzen und kommunizieren demnach Dinge, deren Wesen und Reichweite sie nicht verstehen, die aber Teil ihres Alltagshandelns sind.

Degele verweist konkret und richtig auf ein eintretendes kommunikatives Missverständnis, das aber nicht aufgelöst wird, eine Illusion, der Nutzerinnen und Nutzer erliegen – und dies bereitwillig:

> „Eine Nutzerillusion basiert auf der Überschätzung der kommunikativen Fähigkeiten des Computers, was durch die Programmgestaltung bewußt herbeigeführt wird. Eine formale Interaktionsform mit dem Computer entspricht dem instrumentellen Charakter dieses Kommunikationstyps, während die natürliche Sprache soziale Erwartungen weckt. Eine damit intendierte Nutzerfreundlichkeit kann in dem Sinn kontraproduktiv wirken, daß ein Schein von Intelligenz und damit verbunden Wertschätzung aufgebaut wird, der keine soziale Entsprechung hat."[2184]

Videospiele der allerneuesten Generation (ganz zu schweigen von zukünftigen Spielen) „machen" den Spieler nicht nur transparent, sie nutzen ihn nicht *auch* als „Affiliate" für die Entwicklung, sie bedienen sich seiner nicht nur als Zuträger von Informationen, sie visualisieren nicht nur gleichzeitig

2182 Hug, Theo: Kritische Erwägungen zur Medialisierung des Wissens im digitalen Zeitalter, in: Peschl, Markus F. / Kossek, Brigitte (Hrsg.): Digital Turn? Zum Einfluss digitaler Medien auf Wissensgenerierungsprozesse von Studierenden und Hochschullehrenden, Göttingen 2012, S. 34

2183 A.a.O., S. 33 f.

2184 Degele, Nina: Der überforderte Computer. Zur Soziologie menschlicher und künstlicher Intelligenz, Frankfurt / New York 1994, S. 104

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

seine versteckten Absichten und Emotionen, sondern sie erschaffen durch die Sammlung aller möglichen persönlichen Informationen neben der vom Spieler kreierten Kunstfigur für das Spiel einen multidimensionalen *Real-Avatar* der echten Spielerpersönlichkeit – ein Abbild des echten Nutzers in der Künstlichkeit des Servers, so wie der Spieler einen künstlichen Charakter in der Realität seiner Spielumgebung erschaffen hat. Die Kritik an Rabattmarkenanbietern wie Payback richtete sich gegen die Visualisierung der Konsumgewohnheiten, doch Spiele gehen hier bereits jetzt viel weiter.

Die modernen Spiele werden keinen fertigen Endzustand mehr erreichen, sondern sich stets des Inputs der Spieler bedienen, um weiterentwickelt zu werden. Auf der Oberfläche der Spiele erscheinen dem Spieler neue Funktionen zum Ausprobieren und Feedback-geben; seine Involviertheit in diesen Prozess bleibt ihm unbekannt, dass er unfreiwillig Echtzeitfeedback liefert und die Entwicklung selbst mit antreibt weiß er nicht.

Spieleentwicklung wird so zum evolutionären Prozess, zu dem die Spieler beitragen, indem sie Daten zur Entwicklung der Mechanik liefern. Die impliziten Fragen des Spiels werden durch die Spieler beantwortet. Sie werden selbst zu Autoren in einem System, dessen tatsächlicher *Schöpfer* nicht mehr eindeutig identifizierbar ist:

> „To force the responsibility of authorship onto the reader / user (rather than to locate it in the text or medium) is to acknowledge the struggle for power fundamental to any medium: if the difference between author and reader has vanished or diminished (cf. some of the claims for hypertext), then the real author must be hiding somewhere else. Even if we can no longer use the word author in a meaningful way, (after all, today´s complex media productions are seldom, if ever, run by a single „man behind the curtain"), it would be irresponsible to assume that this position has simply gone away, leaving a vacuum to be filled by the audience."[2185]

Spielende und Schaffende werden Teil einer spielenden und gleichzeitig entwickelnden Gemeinschaft, einer „virtuellen Fiktionsgemeinde". Spieler bezahlen für die Nutzung und tragen bei zur Weiterentwicklung von Funktionen, deren Mehrwert sie später abermals käuflich erwerben dürfen („inApp"-Purchase). Der Entwickler erscheint weniger als Unterhaltungsgenerator, sondern als „Spin Doctor" für Spieler.

2185 Aarseth, Espen J: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore 1997, S. 165

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Dramatisierend ausgedrückt: Entwickler bewegen Menschen zum zeitlichen und emotionalen Engagement in Kunstwelten, horchen sie durch die Erhebung von „Game Metrics" aus, dosieren den Spaßfaktor in motivierenden Häppchen und binden den Spieler weiter und tiefer in das Spielerlebnis ein, wie eine dosierte Medikation für einen Komapatienten. Der weitergehende Verlauf des Patientenschicksals obliegt dem Arzt, solange der Patient sich der Vorgänge nicht bewusst ist. Durch den Spielvorgang liefern Spielende ihrerseits immer neue Bedingungen, auf die das System sich einstellt.

Moser und Scheuble sehen technische Funktionen in einem größeren Zusammenhang und fragen nach dem Gewicht neuer Errungenschaften und Funktionen für das alltägliche Leben.

> „Die Frage stellt sich in diesem Zusammenhang, ob dies ohne Brüche mit den Konventionen und Regeln des vordigitalen Alltags geschieht bzw. auf welche Weise man versucht, diese an das digitale Zeitalter zu adaptieren. Ist zum Beispiel ein E-Mail nur ein funktionales Äquivalent für den früheren Brief, oder ergeben sich dabei neue und vielleicht sogar irritierende Funktionen – etwa wenn man die Flut der eintreffenden Mails und die Frage, welche davon wirklich notwendig sind, mitberücksichtigt.
>
> Neben dem Raum ist es aber auch die Zeitstruktur, die sich verändert. Wenn man im Zeitalter des „Always on" dank Breitbandverbindungen und Flatrates zu jeder Zeit online ist, dann scheinen Übergänge (Arbeitsweg, Freizeitabwesenheiten etc.) keine Rolle mehr zu spielen: Man ist online jederzeit erreichbar."[2186]

Die Digitalisierung und Virtualisierung des alltäglichen Lebens ist daher keine reine Funktionserweiterung, sondern greift wesentlich tiefer und nachhaltiger in das Leben der Menschen ein, so dass auf einen weiteren Aspekt hinzuweisen ist: Die zuletzt veröffentlichten Versuche von US-amerikanischen und britischen Geheimdiensten, den internationalen Internetverkehr außerhalb jeder Legalität abzuhören und Nutzerprofile zu erstellen (begründet wird dies mit dem „Kampf gegen den Terror"), erhalten eine besondere Brisanz in der Verbindung von Geheimdiensten zu großen Unternehmen der Softwarebran-

2186 Moser, Heinz / Scheuble, Walter: „Digitale Lebensstile" als Folge gesellschaftlicher Mediatisierung, in: Kammerl, Rudolf / Unger, Alexander / Grell, Petra / Hug, Theo (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur, Wiesbaden 2014, S. 78

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

che[2187], dem Engagement von Streitkräften in der Spieleentwicklung („America´s Army"[2188]) und dem zunehmenden Versuch, Kritiker international und im wahrsten Sinne des Wortes grenzenlos zu verfolgen.[2189]

Wenn Spuren aus der individuellen Kreditkarten- oder Mobilfunknutzung Sicherheitsbehörden auf die Spur von Straftätern bringen und soziale Netzwerke Personalchefs über Charaktereigenschaften von Bewerbern informieren und auf Daten zugreifen, die möglicherweise schon Jahre alt sind, welches Profil hinterlässt dann ein Videospieler, der all das nutzt und zudem möglicherweise durch jahrelanges Spielen einen perfekten psychologischen und emotionalen Fingerabdruck liefert? Werden so die Straftäter der Zukunft rechtzeitig identifizierbar, wie es die Zukunftsvisionen des Buches von Robert K. Dick (1956) und des daraus entstandenen Films „Minority Report" vorhersagen (Dreamworks, 2002)? Erscheint die Identifizierung und „Entschärfung" von „Gefährdern" – wenn technisch möglich – moralisch oder sogar zwingend? Wird dies gerechtfertigt und *gesellschaftlich anschlussfähig* sein? Nur eine Frage der Öffentlichkeitsarbeit?

So überrascht es nicht, dass angesichts der hohen Kundenzahlen und Nutzungsraten die Veränderungen der Privatsphäre-Einstellungen „*einer einzelnen Internetplattform (Facebook) fast schon zu einer nationalen Angelegenheit werden*".[2190]

Wenn man sich an das Zitat des ehemaligen US-Präsidenten Ronald Reagan erinnert, nach denen Videospiele Trainingsmaterial für „zukünftige Air Force-Piloten" seien, ist zu vermuten, dass es nicht der Präsident selbst war, der 1983 diese Erkenntnis durch das nächtelange Spielen mit der Atari-Konsole erhielt, sondern man im Inneren der Administration genau diesen Umstand für diskussionswürdig hielt und darüber sprach – in Kreisen, die, wie

2187 Trojanow, Ilija: Zusammenarbeit zwischen Google und CIA – Zeitalter des Internetfeudalismus: http://www.taz.de/!56433/, 10.6.2013

2188 www.americasarmy.com, 17.5.2013

2189 Hier ist zu erinnern an die weltweite Flucht von Julian Assange, der über sein Portal WikiLeaks geheime Informationen zugänglich machte sowie Edward Snowden, der geheime CIA-Operationen online veröffentlichte

2190 Unger, Alexander: Identitätsbildung zwischen Kontrolle und Unverfügbarkeit. Die Rahmung von Interaktion, Selbstdarstellung und Identitätsbildung auf Social Network Sites am Beispiel Facebook, in: Kammerl, Rudolf / Unger, Alexander / Grell, Petra / Hug, Theo (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur, Wiesbaden 2014, S. 39

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

die CIA, später namhafte Internetfirmen finanzierten[2191] und seit 2001 massive Sicherheitsapparate aufbauten. Angesichts der Abhörskandale dürfte es kaum übertrieben sein zu vermuten, dass auch alle in „Cloud"-Speichern gesammelten individuellen Daten kommerzialisiert und von interessierten Kreisen aufgegriffen werden. Angesichts der jüngsten Entwicklungen heißt es so zukünftig vielleicht bei den Streitkräften der Technologienationen: *„Bewerben Sie sich nicht bei uns. Wenn Sie gut sind, kennen wir Sie!"*

Ebenso wie anrüchige Fotos in sozialen Netzwerken heute Probleme verursachen können, werden auch diese persönlichen Online-Daten nicht verschwinden. Ganz im Gegenteil:

Jeder Nutzer von Online-Diensten wird eben, wenn er sich nicht vorsieht, einen immer dichter werdenden "Kondensstreifen seiner Online-Sozialisation" hinter sich herziehen, der im Abgleich mit anderen Profilen[2192] alles und noch mehr verrät – bislang regt sich hiergegen kein konzertierter Widerstand von Seiten der Nutzer wie auch der Entwickler.

Im Alltag vieler normaler Menschen werden es hingegen eher Bewerbungssituationen sein, wo sich das Interesse auf wenige Punkte im Lebenslauf konzentriert. Zu fragen ist natürlich, ob es einen Personaler etwas angeht, wer wann wo welche Online-Dienstleistungen genutzt, wofür wie viel bezahlt hat oder in welchen Spielen wie viel Zeit verbracht hat.

Doch: Ganz bestimmt geht es eine Firma etwas an, wen sie einstellt. Dass das so ist, wird an Bewerbungsgesprächen selbst deutlich. Auch wenn mittlerweile immer mehr Fragen nicht mehr gestattet sind, natürlich will man sie wissen. Man stellt sie offen oder versteckt, um ein möglichst umfassendes Bild über einen Menschen zu erhalten. Man recherchiert persönliche Informationen in sozialen Netzwerken. Entscheider wünschen sich die Daten, die alles über eine Person verraten, die Daten, die sie selbst an anderer Stelle bereitwillig veröffentlicht hat. Diese Daten zu begehren ist folgerichtig, ebenso wie zu vermuten und zu berücksichtigen ist, dass alles unternommen wird, um genau

2191 Hierzu aufschlussreich: „Die geheimen Mächte im Internet": http://www.focus.de/digital/computer/chip-exklusiv/tid-28634/netzherrschaft-die-geheimen-maechte-im-internet_aid_882269.html, 20.12.2012

2192 Zur Aufdeckung „unsichtbarer Verbindungen" zwischen Personen finanzieren die CIA und Google gemeinsam Entwicklungen der Firma „Recorded Future". Der folgende Artikel enthält auch weiterführende Links zu den entsprechenden Hintergrundinformationen: „Zeitalter des Internet-Feudalismus": http://www.taz.de/!56433/, 29.6.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

an diese Daten heranzukommen. Dass dies jedoch dazu führt, dass Menschen unter Umständen heute entscheiden (müssen oder sollten), welches Spiel sie spielen oder nicht spielen, weil es sich auf ihr Profil in fünf Jahren in der Gesamtrückschau auswirkt, ist ein anderes Thema. Die „Schere im Kopf", die mittlerweile die Meinungsfreiheit zu immer mehr gesellschaftlich relevanten Themen im Vorfeld einer Äußerung beschneidet, erstreckt sich so auch in die virtuelle Unterhaltungswelt.

Was Science-Fiction bis vor wenigen Jahren als undenkbar und daher spannend präsentierte, ist weithin Realität geworden – ohne jedoch bislang gesellschaftlich spürbare Besorgnis auszulösen. Es ist jedoch davon auszugehen, dass die tatsächlichen Möglichkeiten von Sicherheitsbehörden dem, was die Wahrnehmungsebene von Konsumenten erreicht, um Jahre voraus sind.

Für die Bezüge der Religionspädagogik und der Sozialwissenschaften ergeben sich aus den Erkenntnissen und Beobachtungen gerade der jüngsten Entwicklungen eigene neue Herausforderungen für eine Medienkompetenz, die „aber den Blick nicht nur auf die Anwendung von Multimedia"[2193] richtet, sondern vor allem auch auf die Umwidmung von Worten und Verständnisgebilden durch „Plastikwörter", die aus ihren ursprünglichen Zusammenhängen gerissen und verformt würden.[2194] Dieser von Weizenbaum kritisierte Umstand führt zu Diffusion und zu Scheinverständnissen, vermag die genannten Disziplinen aber auch sehr gut in das Gespräch mit den *Game Studies* zu bringen. Begriffe des täglichen Gebrauchs erfahren kontinuierlich durch technische und inhaltliche Zustandsveränderungen erweiterte Bedeutungen.

Zunächst: McGonigal hat darauf verwiesen, dass die bspw. durch das Spiel Halo 3 ermittelten und für alle Interessierten zugänglichen Spielestatistiken den Beitrag der Spieler *zu etwas Großem* dokumentieren:

> „They help you learn about your own strengths and weaknesses: where you make the most mistakes, and where you consistently score your biggest victories; which weapons you´re most proficient with, and which you´re weakest with; even which teammates help you play better, and which don´t. Thanks to Bungie´s exhaustive data collec-

2193 Scholz, Stefan: Bibel und Multimedia. Ist religiöse Bildung auch online möglich?, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 132

2194 Weizenbaum, Joseph (mit Gunna Wendt): Wo sind sie, die Inseln der Vernunft im Cyberstrom? Auswege aus der programmierten Gesellschaft, Freiburg 2006, S. 140 ff

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

> tion and sharing, everything you do in Halo adds up to something bigger: a multiyear history of your own personal service to the Great War."[2195]

Dies scheint ein Signal insbesondere für die Religionspädagogik und die Sozialwissenschaften zu sein: *Alles, was Spieler in Halo 3 tun, trägt dazu bei, etwas Großes zu erschaffen. Ein Spiel schreibe eine mehrjährige individuelle Geschichte.*

Wer Spiele kritisiert muss aber auch fragen: Wo sonst haben Menschen heute noch wirklich einen Überblick über ihr Leben und ihre Taten? Wer ist ehrlich zu ihnen wie eine Statistik? Wo können sie sich selbst kritisch analysieren, ohne als Person in Frage gestellt zu werden, wie sie es mithilfe einer Statistik wertneutral können? Wo können sie sich ausprobieren? Wer verschafft ihnen einen Überblick über ihren Beitrag und *ihr persönliches und individuelles Gewicht für das Ganze*, wie McGonigal es treffend ausgedrückt hat? Das Videospiel hat eine klare Botschaft und Struktur – man kann sich *darauf verlassen*. Für immer mehr Bereiche des gesellschaftlichen Lebens gilt das nicht. Computer- und Videospiele bieten Struktur, Aufgabe und Entwicklungsmöglichkeiten.

Die durch den Spieler bedienten „Game Mechanics" erleben ihre prozesshafte Dynamisierung durch die Spielerhandlung. Die hieraus für die Serverbetreiber und Spielehersteller ersichtlichen Antworten und Analysen erlauben Schlussfolgerungen auf die tatsächliche und auch moralische Handlungsbereitschaft eines einzelnen Nutzers, aber gleichsam auch von Nutzergruppen: Wie reagieren viele Menschen gleichzeitig auf eine bestimmte Nachricht? Wie wird mit einem plötzlichen Ausbruch von Gewalt im Spiel umgegangen? Wie organisieren sich Menschen in einer virtuellen und nachfolgend eventuell der realen Welt? Was können Nachbarschaftshilfe, Sozialarbeit, Politik, Geheimdienste und extremistische Organisationen aus all dem lernen?

Hieraus ergeben sich Gesprächsfäden auch für die Religionspädagogik und die Theologie, denn Medien beeinflussen natürlich das Nachdenken über Religion, gerade bei Menschen, die ihrerseits nicht religiös sozialisiert wurden.[2196] Indes sind Videospiele zunehmend aber auch zu einem von älteren

2195 McGonigal, Jane: Reality is broken – Why games make us better and how they can change the world, London 2011, S. 102

2196 Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.):

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Menschen genutzten Freizeitvergnügen gereift; einer Zielgruppe mit traditionell höherer Teilhabebereitschaft in konfessionellen Kontexten, die darüber hinaus zunehmend wichtiger wird und exponentielle Zuwachsraten in der Konsumbereitschaft verspricht.[2197] Interessen, soziale Prägungen, Werte etc. werden sich zukünftig noch stärker von denen jüngerer Generationen inhaltlich und quantitativ unterscheiden – hierauf wird die Spieleindustrie weiter reagieren wollen. Inhalte etc. werden zu berücksichtigen sein, auch wenn sie vielleicht von den jüngeren Entwicklern zunehmend nicht geteilt werden – eine „dialektische Lücke" tut sich auf zwischen Spieleentwicklern und älteren Konsumenten.

Glaubwürdigkeit und Authentizität vermitteln sich zunehmend durch gestaltbare und beeinflussbare Lebensbereiche und damit auch virtuelle Welten, während den „großen Erzählungen" nicht mehr grundsätzlich geglaubt wird – auch hier sind Theologie und Religionspädagogik, sowie in gesellschaftlicher Hinsicht die Sozialwissenschaften aufgerufen, mit den Game Studies um Antworten zu ringen, da es nicht mehr um einzelne momentane und temporär wirksame Spielerlebnisse geht, sondern um Spielwelten, die über Jahre einen individuellen Lebenslauf begleiten können.

Hierbei bedarf es nicht einmal besonders kreativer Überlegungen. Seit Jahren bekannte Unterrichtskonzepte wie jener von Freudenberger-Lötz vorgestellte mit dem Titel „Mutter, wie ist das, wenn man tot ist"[2198] sind auch mit Bezug zu Videospielen umsetzbar – individuelle Vorstellungen von religiösen Themen und Fragen der Transzendenz können von Schülerinnen und Schülern nicht nur, wie in klassischen Modellen, gemalt oder in jugendaffinen Texten, Romanen und Hörspielen identifiziert werden, sondern auch in Videospielen und anderen virtuellen Handlungswelten, die mit Angeboten wie „Ico" oder „Limbo" künstlerische oder auch emotionale Angebote bereithalten. Hierbei bieten sich direkte Verschränkungen von Themen der Game Studies mit denen der Religionspädagogik an.

„Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012, S. 68

2197 Dogruel, Leyla: Computerspiele und 50+ – Akzeptanz und Potentiale von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren, München 2008, S. 10

2198 Freudenberger-Lötz, Petra: „Wenn man die Geschichte liest, dann kriegt man Mut...". Über Trauer, Erinnerung und Hoffnung in der Grundschule nachdenken, in: Bizer, Christoph / Degen, Roland / Englert, Rudolf et al. (Hrsg.): „Was ist guter Religionsunterricht?", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 22 (2006), Neukirchen-Vluyn 2006, S. 184 ff.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Eine ästhetische und auch räumliche Neubewertung von Religiosität und entsprechender Motive findet heute wohl auch in Videospielen statt – diese bedienen sich aber frei aus heiligen Schriften ohne Einfluss und Rat von Theologen zu suchen oder zu vermissen. Romanautoren würden bei ihrer Recherche auf den authentischen Kontakt nicht verzichten.

Doch was, wenn Entwickler auf einmal wirklich mit Religionsgemeinschaften sprechen wollten? Verstehen sich Theologie und Kirchen denn als mögliche Gesprächspartner? Sind sie interessiert? Erstreben sie die Beteiligung an kreativen Debatten überhaupt? Mit den religionsverachtenden Worten des Herstellers Capcom in der „Resident Evil-Debatte" hat ein Branchenvertreter kirchliche Einwände in selten so eindeutigen Worten zurückgewiesen und sich dabei ähnlich despektierlicher Worte bedient, wie man sie aus Foren kennt, wo Gruppen und Nutzer entsprechend diskriminiert werden.

Haben Religionsgemeinschaften hierauf angemessen reagiert? Oder mit Pirner gefragt: Nutzt Kirche den Kredit (und die Unterstützung) Jugendlicher, den sie eigentlich (noch) genießt?[2199] Darf es ein, lediglich auf *„neue"* Medien ausgedehntes, „Weitermachen wie bisher" geben oder müsse man nicht zu einem „anders denken als bisher" kommen?

Computer- und Videospiele nutzen traditionell religiöse Elemente seit jeher in einem großen Umfang und sie werden von Entwicklern zunehmend als Teil kultureller Entwicklungen ernster genommen. Das „Tempel-Symbol", das zunächst in Weltensimulationen die Moral und Leistungsfähigkeit der eigenen Spielbevölkerung anschaulich machte, ist heute komplexeren Erklärungsmustern gewichen. Die Spieleserie „Civilization" veranschaulicht dies eindrücklich.

Von Religion werden heute starke Erlebnisse oder Events erwartet wie von anderen Anbietern und Konkurrenten um die kanppe „freie Zeit", die ihrerseits die Erlebnisspirale immer mehr beschleunigen[2200] – Religionsgemeinschaften können, wenn sie sich dessen gewahr werden wollen, davon lernen. Erlebnispädagogische Angebote sind fester Bestandteil religiöser Jugendarbeit. Sie werden entschieden ausgewählt und angewendet. Und Videospiele? Lässt

2199 Pirner, Manfred L.: Schüler/in – soziologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012, S. 245

2200 Grözinger, Albrecht: Das Heilige in der Erlebnisgesellschaft, Waltrop 1996, S. 16 und 22

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

man sie als Begleitprogramm von Jugendaktivitäten geschehen oder will man sie wahrnehmen und aktiv einsetzen?

Angesichts der rasanten technischen Veränderungen werden auch Videospielerinnen und -spieler ein Spiel bald nicht mehr nur danach beurteilen, ob sie sich dem Regelsatz des Designers erfolgreich unterworfen haben und deshalb die für sie vorbereiteten Rätsel lösen und die Endgegner besiegen konnten (ob ein Spiel also „lösbar" war). In einer globalisierten, multikulturellen und -religiösen Welt geht es auch darum, ob dieses Spiel sie in ihren persönlichen Absichten, Zielen, Ängsten und Hoffnungen ernst genommen, unterhalten, körperlich und geistig herausgefordert und *entwickelt* hat. Hierzu gehören selbstverständlich auch weltanschauliche Fragen – ohne diese wird eine Spielwelt zunehmend unrealistisch wirken – ob Entwickler das nun befürworten oder nicht. Entwickler werden augenscheinlich kulturell und religiös sensibel, wie die „Civilization"-Serie seit ihrem fünften Teil zeigt.

Durch Virtual- und Augmented Reality ergeben sich nun neue, aktuelle und wichtige Handlungs- und Forschungsansätze, die sowohl den Religions- wie auch den Sozial- und den Spielwissenschaften Erkenntnisse und Anregungen liefern und partizipativ, kreativ und kommunikativ herausfordern.

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

8. Literaturverzeichnis

8.1 Bücher

A
Aarseth, Espen J: Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature, Baltimore 1997

Adamowsky, Natascha: Spielfiguren in virtuellen Welten, Frankfurt 2000

Albrecht, Horst: Religion der Massenmedien, Stuttgart / Berlin / Köln 1993

Aldrich, Clark: The Complete Guide to Simulations and Serious Games. How the Most Valuable Content Will Be Created in the Age Beyong Gutenberg to Google, San Francisco / CA 2009

Altheide, David L./Snow, Robert P.: Media Logic, Beverly Hills 1979

Altmeppen, Klaus-Dieter / Karmasin, Matthias (Hrsg.): Medien und Ökonomie – Band 2: Problemfelder der Medienökonomie, Wiesbaden 2004

Anacleto, Junia / Fels, Sidney / Graham, Nicholas / Kapralos, Bill / El-Nasr, Magy Seif / Stanley, Kevin (Hrsg.): Entertainment Computing – ICEC 2011. 10th International Conference, ICEC 2011, Vancouver, Canada, October 2011, Proceedings, Heidelberg / Dordrecht / London / New York 2011

Atteslander, Peter: Methoden der empirischen Sozialforschung, Berlin / New York 1995

Aronson, Elliot / Wilson, Timothy D. / Akert, Robin, M.: Sozialpsychologie, München 2008

B
Baacke, Dieter / Kübler, Hans-Dieter: Qualitative Medienforschung. Konzepte und Erprobungen, Tübingen 1989

Baacke, Dieter / Sander, Uwe / Vollbrecht, Ralf: Lebensgeschichten sind Mediengeschichten (Medienwelten Jugendlicher Band 2), Opladen 1990

Backe, Hans-Joachim: Strukturen und Funktionen des Erzählens im Computerspiel. Eine typologische Einführung, Würzburg 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Bär, Gerald: Das Motiv des Doppelgängers als Spaltungsphantasie in der Literatur und im deutschen Stummfilm, Amsterdam / New York 2005

Bärsch, Claus-Ekkehard: Die politische Religion des Nationalsozialismus, München 1998

Bärsch, Claus-Ekkehard / Berghoff, Peter / Sonnenschmidt, Reinhard: Wer Religion verkennt, erkennt Politik nicht, Würzburg 2005

Balacheff, Nicolas / Ludvigsen, Sten / de Jong, Tom u.a. (Hrsg.): Technology-Enhanced Learning. Principles and Products, Berlin 2009

Balkhausen, Dieter: Die dritte industrielle Revolution, Düsseldorf 1978

Bandura, Albert: Aggression – A social learning Analysis, Englewood Cliffs / NJ 1973

Barthelmes, Jürgen / Sander, Ekkehard: Medien in Familie und Peer-group. Vom Nutzen der Medien für 13- und 14jährige, München 1997

Barthes, Roland: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn, Frankfurt 2001

Barz, Heiner: Postmoderne Religion. Die junge Generation in den alten Bundesländern, Opladen 1992

Batinic, Bernad / Appel, Markus (Hrsg.): Medienpsychologie, Heidelberg 2008

Baucheron, Éléa / Routex, Diane: Skandal Kunst. Zensiert, verboten, geächtet, München 2013

Baudler, Georg: Die Befreiung von einem Gott der Gewalt, Düsseldorf 1999

Baudrillard, Jean: Der unmögliche Tausch, Berlin 2000

Baur, Andreas (Hrsg.): „Wozu Bilder?“ Gebrauchsweisen der Fotografie, Ausstellungskatalog der Villa Merkel, Esslingen 15.12.2013-16.2.2014, Köln 2013

Bauer, Ullrich / Bittlingmayer, Uwe H. / Scherr, Albert (Hrsg.): Handbuch Bildungs- und Erziehungssoziologie, Wiesbaden 2012

BDZV (Hrsg.): Gesamtüberblick über die Entwicklung der verkauften Auflage in Zeitungsgattungen, Berlin 2007

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Beck, Michaela: Wenn Geldspielautomaten süchtig machen. Präventionsmöglichkeiten der Sozialen Arbeit, Bachelor-Thesis, Evangelische Hochschule Ludwigsburg, Ludwigsburg 2009

Beck, Uwe: Kirche im Spiegel – Spiegel der Kirche?, Ostfildern 1994

Beck, Uwe / Jaklin, Peter / Sommer, Winfried / Stegmaier, Günter: Tagungsband edut@in 2000, Karlsruhe 2001

Becker, Klaus M. / Eberle, Jürgen (Hrsg.): Der neue Katechismus der katholischen Kirche, St. Ottilien 1993

Becker, Michael / Schmidt, Johannes / Zintl, Reinhard (Hrsg.): Politische Philosophie, Paderborn 2009

Becker, Patrick: In der Bewusstseinsfalle? Geist und Gehirn in der Diskussion von Theologie, Philosophie und Naturwissenschaften, Göttingen 2009

Bedford-Strom, Heinrich / Jung, Volker (Hrsg.): Vernetzte Vielfalt. Kirche angesichts von Individualisierung und Säkularisierung, Gütersloh 2015

Beher, Karin / Liebig, Reinhard / Rauschenbach, Thomas: Strukturwandel des Ehrenamtes: Gemeinwohlorientierung im Modernisierungsprozeß, Weinheim / München 2000

Behnken, Imbke / Mikota, Jana (Hrsg.): Sozialisation, Biografie und Lebenslauf. Eine Einführung, Weinheim / München 2009

Beil, Benjamin: Avatarbilder – Zur Bildlichkeit des zeitgenössischen Videospiels, Bielefeld 2012

Belok, Manfred / Kropac, Ulrich: Seelsorge in Lebenskrisen. Pastoralpsychologische, humanwissenschaftliche und theologische Impulse, Zürich 2007

Belting, Hans: Bild-Anthropologie. Entwürfe für eine Bildwissenschaft, München 2006

Bendixen, Peter: Zivilisationswende. Technischer Fortschritt und Wohlstand unter Stress, Wiesbaden 2012

Benedikt XVI: Jesus Bd. 1, Freiburg 2004

Bente, Gary / Krämer, Nicole C. / Petersen, Anita: Virtuelle Realitäten, Göttingen 2002

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Bergler, Reinhold / Six, Ulrike: Psychologie des Fernsehens. Wirkungsmodelle und Wirkungseffekte unter besonderer Berücksichtigung der Wirkung auf Kinder und Jugendliche, Bern / Stuttgart / Wien 1979

Bertelsmann Stiftung (Hrsg.): Religionsmonitor 2008, Gütersloh 2008

Bertling, Dietmar: Coin-Op. Ataris Spielautomaten – Entstehungsgeschichten, Fakten und Anekdoten rund um Atari Games, Star Wars und Dragon´s Lair, Morschen 2013

Besier, Gerhard / Besier, Renate: Die Rufmordkampagne. Kirchen & Co. Vor Gericht, Bergisch-Gladbach 2002

Bette, Karl-Heinrich: Körperspuren. Zur Semantik und Paradoxie moderner Körperlichkeit, Bielefeld 2005

Bevc, Tobias (Hrsg.).: Computerspiele und Politik: Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Münster 2007

Bevc, Tobias / Zapf, Holger (Hrsg.): Wie wir spielen, was wir werden – Computerspiele in unserer Gesellschaft, Konstanz 2009

Beyme, Klaus von: Liberalismus. Theorien des Liberalismus und Radikalismus im Zeitalter der Ideologien 1789-1945, Wiesbaden 2013

Biesinger, David: Muss Kinderfernsehen gottlos sein? Bedeutung, Chancen und Grenzen des Kinderfernsehens in Deutschland für die religiöse Sozialisation, Münster 2004

Bizer, Christoph / Degen, Roland / Englert, Rudolf et al. (Hrsg.): „Was ist guter Religionsunterricht?", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 22 (2006), Neukirchen-Vluyn 2006

Blumenschein, Peer und Ulrich: Videospiele. Tips und Strategien wie man sie meistert. Ratschläge für den Kauf, München 1982

Blumler, Jay G. / Katz, Elihu (Hrsg.): The Uses of Mass Communications. Current Perspectives on Gratifications Research, Beverly Hills / CA 1974

Böckenförde, Ernst-Wolfgang: Staat, Gesellschaft, Freiheit. Studien zur Staatstheorie und zum Verfassungsrecht, Frankfurt 1976

Böhm, Uwe / Buschmann, Gerd: Popmusik – Religion – Unterricht. Modelle und Materialien zur Didaktik von Popularkultur, Münster 2000

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Bogost, Ian: Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism, Cambridge / MA 2006

Bogost, Ian: Persuasive Games – The Expressive Power of Videogames, Cambridge / MA 2007

Bondebjerg, I. (Hrsg.): Moving images, culture and the mind, Luton 2000

Bonfadelli, Heinz: Die Sozialisationsperspektive in der Massenkommunikationsforschung: Neue Ansätze, Methoden und Resultate zur Stellung der Massenmedien im Leben der Kinder und Jugendlichen, Berlin 1981

Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung. Band 2 – Anwendungen in Politik, Wirtschaft und Kultur, Konstanz 2000

Bonfadelli, Heinz: Medienwirkungsforschung I. Grundlagen und theoretische Perspektiven, Konstanz 2001

Boran, George: Jugend und Zukunft der Kirche. Verständnishilfen für Religionslehrer und Jugendseelsorger, Münster 2001

Bortz, Jürgen: Statistik für Human- und Sozialwissenschaftler, Heidelberg 2005

Bortz, Jürgen / Döring, Nicola: Forschungsmethoden und Evaluation – für Human- und Sozialwissenschaftler, Heidelberg 2006

Brand, Horst W.: Die Legende von den „geheimen Verführern". Kritische Analysen zur unterschwelligen Wahrnehmung, Weinheim / Basel 1978

Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006

Brater, Michael / Freygarten, Sandra / Rahmann, Elke / Rainer, Marlies: Kunst als Handeln – Handeln als Kunst. Was die Arbeitswelt und Berufsbildung von Künstlern lernen können, Bielefeld 2011

Brenner, Christian: Der Computer als Medium im Religionsunterricht, Münster 2003

Brezinka, Wolfgang: Metatheorie der Erziehung. Eine Einführung in die Grundlagen der Erziehungswissenschaft, der Philosophie der Erziehung und der Praktischen Pädagogik, München / Basel 1978

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Brock, Dietmar / Junge, Matthias / Diefenbach, Heike / Keller, Reiner / Villányi, Dirk: Soziologische Paradigmen nach Talcott Parsons. Eine Einführung, Wiesbaden 2009

Brosius, Hans-Bernd: Alltagsrationalität in der Nachrichtenrezeption. Ein Modell zur Wahrnehmung und Verarbeitung von Nachrichteninhalten, Konstanz 1999

Brütsch, Matthias / Hediger, Vinzenz / Schneider, Alexandra / Tröhler, Margit / Keitz, Ursula von (Hrsg.): Kinogefühle. Emotionalität und Film, Marburg 2005

Bruns, Axel: Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond, New York 2008

Bucher, Anton A.: Religionsunterricht: Besser als sein Ruf? Empirische Einblicke in ein umstrittenes Fach, Innsbruck 1996

Bucher, Anton A. / Büttner, Gerhard / Freudenberger-Lötz, Petra (Hrsg.): Mittendrin ist Gott, Stuttgart 2008

Büro für Technikfolgenabschätzung beim Deutschen Bundestag TAB (Hrsg.): Ist die (deutsche) Öffentlichkeit „technikfeindlich"? Ergebnisse der Meinungs- und Medienforschung – Erster Sachstandsbericht im Rahmen des Monitoring-Projektes „Technikakzeptanz und Kontroversen über Technik", Bonn 1994

Büttner, Gerhard / Dieterich, Veit-Jakobus: Entwicklungspsychologie in der Religionspädagogik, Göttingen 2013

Bultmann, Rudolf: Theologie des Neuen Testaments, Tübingen 1947.

Bundesministerium des Innern (Hrsg.): Muslime in Deutschland. Integration, Integrationsbarrieren, Religion und Einstellungen zu Demokratie, Rechtsstaat und politisch-religiös motivierter Gewalt, Studie von Katrin Brettfeld und Peter Wetzels, Hamburg 2007

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Hrsg.): Hauptbericht des Freiwilligensurveys 2009, München 2010

Bundeszentrale für politische Bildung – BpB (Hrsg.): Datenreport 2011. Ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland – Band 1, Bonn 2011

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie (Hrsg.): Initiative Kultur- und Kreativwissenschaft. Branchenhearing Software/Games-Industrie 13. November 2008 Games-Academy Berlin, Berlin 2009

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Burke, Brian: G-a-m-i-f-y. How Gamification Motivates People to do Extraordinary Things, Brookline / MA 2014

Buschmann, Gerd / Pirner, Manfred: Werbung, Religion, Bildung, Frankfurt 2003

Buttler, Günter / Stroh, Reinhold: Einführung in die Statistik, Hamburg 1992

C

Caillois, Roger: Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch, München 1958

Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München 1988

Campbell, Joseph: The Hero with a Thousand Faces, Princeton / NJ 1973

Cantril, Hadley / Allport, Gordon W.: The Psychology of Radio, New York / London 1935

Caviola, Sandra: Vorschulkinder und Gewalt im Kinderprogramm, Münster 2000

Charlton, Michael / Schneider, Silvia (Hrsg.): Rezeptionsforschung: Theorien und Untersuchungen zum Umgang mit Massenmedien, Opladen 1997

Cobabus, Norbert: Wirkung und Mächtigkeit des medial-kommunikativen Kontextes in Geschichte und Gegenwart, Münster 2003

Comte, Auguste: Rede über den Geist des Positivismus, Hamburg 1994

Cross, Gary: The Cute and the Cool. Wondrous Innocence and Modern American Children's Culture, New York 2004

Csikszentmihalyi, Mihaly: Das Flow-Erlebnis, Stuttgart 1985

D

Davie, Grace: Religion in Britain since 1945 – Believing without belonging, Oxford 1994

Davis, L.E. / Taylor, J. (Hrsg.): Job Design, Harmondsworth 1972

Decker, Christof: Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika, Bielefeld 2010

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Decker, Markus: Jugendschutz und neue Medien. Grundfragen des Jugendmedienschutzes in den Bereichen Bildschirmspiele und Internet, Münster 2005

Degele, Nina: Der überforderte Computer. Zur Soziologie menschlicher und künstlicher Intelligenz, Frankfurt / New York 1994

Deinet, Ulrich / Reutlinger, Christian (Hrsg.): „Aneignung" als Bildungskonzept der Sozialpädagogik", Wiesbaden 2004

Deinet, Ulrich (Hrsg.): Sozialräumliche Jugendarbeit. Grundlagen, Methoden, Praxiskonzepte, Wiesbaden 2005

DeMaria, Rusel / Wilson, Johnny L.: High Score!. The Illustrated History of Electronic Games, Berkeley / CA 2002

Detweiler, Craig (Hrsg.): Halos and Avatars. Playing Video Games with God, Louisville / KY 2010

Deutscher Presserat (Hrsg.): Publizistische Grundsätze (Pressekodex) – Richtlinien für die publizistische Arbeit nach den Empfehlungen des Deutschen Presserates, Bonn 2006

Dijk, Teut van: News as discourse, New Jersey 1988

Dillmann, Rainer: Bibel-Impulse: Film – Kunst – Literatur – Musik – Theater – Theologie, Münster 2006

Dinter, Astrid: Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, Göttingen 2007

Dörken-Kucharz, Thomas: Medienkompetenz. Zauberformel oder Leerformel des Jugendmedienschutzes?, Baden-Baden 2008

Dörr, Dieter / Klimmt, Christoph / Daschmann, Gregor (Hrsg.): Werbung in Computerspielen – Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz, Düsseldorf 2011

Doetsch, Marietheres: Comics und ihre jugendlichen Leser, Meisenheim 1958

Dogruel, Leyla: Computerspiele und 50+ – Akzeptanz und Potentiale von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren, München 2008

Doh, Michael: Heterogenität der Mediennutzung im Alter. Theoretische Konzepte und empirische Befunde, München 2011

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Domkowsky, Romi: Theaterspielen – und seine Wirkungen, Dissertation, Berlin 2011

Domkowsky, Romi: Erkundungen über langfristige Wirkungen des Theaterspielens. Eine qualitative Untersuchung – Auf Spurensuche, Saarbrücken 2012

Donaldson, Fred: Von Herzen spielen – Die Grundlagen des ursprünglichen Spiels, Freiburg 2004

Donohew, L. / Sypher, H. E. / Higgins, E. T. (Hrsg.): Communication, social cognition, and affect, Hillsdale / NJ 1988

Dreßing, Gabriele: Zwischen Bibel und Bilderbuch. Religiöse Kinder- und Jugendliteratur im Spiegel des Katholischen Kinder- und Jugendbuchpreises, St. Ingbert 2004

E

Ebbert, Birgit / Lilienfein, Klaus-Peter (Hrsg.): Schöne neue Welt? Multimedia – ein Thema für Jugendschutz und Pädagogik, Stuttgart 1996

Ebner, Martin / Sad, Nihad (Ed.): Handbook of Research on Digital Tools for Seamless Learning, Hershey / PA 2017

Eck, Richard van (Hrsg.): Interdisciplinary Models and Tools for Serious Games: Emerging Concepts and Future Directions, Hershey / PA 2010

Eder, Jens: Dramaturgie des populären Films – Drehbuchpraxis und Filmtheorie, Hamburg 1999

Egenfeldt-Nielsen, Simon / Smith, Jonas Heide / Tosca, Susana Payares: Understanding Video Games: The Essential Introduction, New York 2013

EKD (Hrsg.): Kirche und Jugend. Lebenslagen, Begegnungsfelder, Perspektiven. Eine Handreichung des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD), Gütersloh 2010

El-Nasr, Magy Seif / Drachen, Anders / Canossa, Alessandro (Hrsg.): Game Analytics. Maximizing the Value of Player Data, London 2013

Elias, Norbert / Dunning, Eric: Sport und Spannung im Prozeß der Zivilisation, Frankfurt 2003

Engelhardt, Klaus / Loewenich, Hermann / Steinacker, Peter (Hrsg.): Fremde Heimat Kirche. Die dritte EKD-Erhebung über Kirchenmitgliedschaft, Gütersloh 1997

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Engels, Friedrich: Die Lage der arbeitenden Klasse in England, (Ost-) Berlin 1974

Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

Enzensberger, Hans Magnus: Mittelmaß und Wahn. Gesammelte Zerstreuungen, Frankfurt 1989

Erdmann, Charlotte: „One more thing". Apples Erfolgsgeschichte vom Apple I bis zum iPad", München 2011

F

Fährmann, Willi / Steinkamp, Vera / Schlagheck, Michael (Hrsg.): Spurensuche 10. Religion in der Kinder- und Jugendliteratur, Essen 1997

Failing, Wolf-Eckhart / Heimbrock, Hans-Günther: Gelebte Religion wahrnehmen. Lebenswelt – Alltagskultur – Religionspraxis, Stuttgart / Berlin / Köln 1998

Failing, Wolf-Eckart / Heimbrock, Hans-Günter / Lotz, Thomas A.: Religion als Phänomen – Sozialwissenschaftliche, theologische und philosophische Erkundungen in der Lebenswelt, Berlin 2001

Faulstich, Werner: Medienkulturen, München 2000

Faulstich, Werner: Grundwissen Medien, Paderborn 2004

Feibel, Thomas: Killerspiele im Kinderzimmer. Was wir über Computer und Gewalt wissen müssen, Düsseldorf 2004

Feil, Ernst: Streitfall „Religion", Münster 2000

Feldtkeller, Andreas: Warum denn Religion?, Gütersloh 2004

Felling, Albert/Peters, Jan/Schreuder, Osmund: Religion im Vergleich: Bundesrepublik Deutschland und Niederlande, Frankfurt 1987

Feuerbach, Ludwig: Das Wesen des Christentums, Leipzig 1849

Fitch, David E.: The End of Evangelicalism? Discerning a new Faithfulness for Mission. Towards an Evangelical Political Theology, Eugene / OR 2011

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Fieger, Michael (Hrsg.): Wörterbuch alttestamentlicher Motive, Darmstadt 2013

Figl, Johann (Hrsg.): Handbuch Religionswissenschaft. Religionen und ihre zentralen Themen, Innsbruck 2003

Flöter, Ilse: Gott in Kinderköpfen und Kinderherzen, Münster 2006

Flusser, Vilém: Medienkultur, Frankfurt 1991

Fohrbeck, Karla / Wiesand, Andreas Johannes: Der Autorenreport, Hamburg 1972

Frankl, Viktor: Der unbewusste Gott, München 1991

Freeth, Nick: Made in America. From Levi's to Barbie to Google – 200 All-American-Products, St. Paul / MN 2005

Freud, Sigmund: Totem und Tabu. Einige Übereinstimmungen im Seelenleben der Wilden und der Neurotiker. Gesammelte Werke – Band 9, Frankfurt 1986

Fried, Erich: Gründe. Gedichte, Berlin 1989

Friedrich, Johannes / Huber, Wolfgang / Steinacker, Peter (Hrsg.): Kirche in der Vielfalt der Lebensbezüge. Die vierte EKD-Erhebung über Kirchenmitgliedschaft, Gütersloh 2006

Friedrichs, Lutz / Vogt, Michael (Hrsg.): Sichtbares und Unsichtbares. Facetten von Religion in deutschen Zeitschriften, Würzburg 1996

Frieling, Jens: Zielgruppe Digital Natives. Wie das Internet die Lebensweise von Jugendlichen verändert, Hamburg 2010

Fritz, Jürgen: Im Sog der Videospiele. Was Eltern wissen sollten, München 1985

Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen – Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt 1988

Fritz, Jürgen: Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung, Weinheim 1991

Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren, Weinheim / München 1995

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn 2003

Fritz, Jürgen: Wie Computerspieler ins Spiel kommen, Schriftenreihe Medienforschung der Landesanstalt für medien Nordrhein-Westfalen, Band 67, Berlin 2011

Fritz, Karsten / Sing, Stephan / Vollbrecht, Ralf (Hrsg.): Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten, Opladen 2003

Fromme, Johannes / Meder, Norbert / Vollmer, Nikolaus: Computerspiele in der Kinderkultur, Opladen 2000

Früh, Werner: Medienwirkungen: Das dynamisch-transaktionale Modell, Opladen 1991

Früh, Werner: Realitätsvermittlung durch Massenmedien. Die permanente Transformation der Gegenwart, Opladen 1994

Fuchs, Thomas: Leib und Lebenswelt, Zug 2008

Funke, Wolfgang / Horbelt, Rainer / Schill, Wolfgang / Schulz, Wolfgang u.a. (Hrsg.): Thema: Massenmedien. Comics, Fernsehen, Schallplatten, Kinder- und Jugendbücher als Unterrichtsgegenstand, Düsseldorf 1974

Funke-Wieneke, Jürgen / Klein, Gabriele (Hrsg.).: Bewegungsraum und Stadtkultur. Sozial- und kulturwissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2008

G

Gabriel, Karl (Hrsg.): Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung, Gütersloh 1996

Gabriel, Karl / Reuter, Hans-Richard (Hrsg.): Religion und Gesellschaft, Paderborn 2004

Gage, Nathaniel L. / Berliner, David C.: Pädagogische Psychologie, Weinheim 1996

Ganguin, Sonja: Computerspiele und lebenslanges Lernen. Eine Synthese von Gegensätzen, Wiesbaden 2010

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Gathering of Developers (Hrsg.): The Next Testament, Katalog, Dallas / TX 2000

Gebauer, Gunter / Wulf, Christoph: Spiel – Ritual – Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt, Reinbek 1998

Gee, James Paul: What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy, New York 2007

Gee, James Paul: Good video games + good learning. Collected essays on video games, learning and literacy, New York 2007

Geertz, Clifford: Dichte Beschreibung, Frankfurt 1983

Gelberg, Hans-Joachim (Hrsg.): Werkstattbuch. Almanach zur Kinderbuchszene, Weinheim / Basel 1974

Geulen, Dieter / Veith, Hermann: Sozialisationstheorie interdisziplinär. Aktuelle Perspektiven, Stuttgart 2004

Giegerich, Wolfgang: Tötungen. Gewalt aus der Seele. Versuch über Ursprung und Geschichte des Bewußtseins, Frankfurt 1994

Girtler, Roland: 10 Gebote der Feldforschung, Münster 2009

Glock, Charles/Stark, Rodney: Religion and society in tension, Chicago 1965

Glogauer, Werner: Die neuen Medien machen uns krank, Weinheim 1999

Gmelin, Hannes: Nationalität in populärer Musik, Hamburg 2006

Gössmann, Elisabeth (Hrsg.): Wörterbuch der Feministischen Theologie, Gütersloh 2002

Göttlich, Udo / Krotz, Friedrich / Paus-Haase, Ingrid: Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen, Opladen 2001

Grabowiecki, Andreas von / Halff, Gregor: Product Placement in Computerspielen. Chancen und Entwicklungen, Saarbrücken 2007

Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Gräb, Wilhelm / Charbonnier, Lars (Hrsg.): Individualisierung – Spiritualität – Religion, München 2008

Gräb, Wilhelm: Sinn fürs Unendliche. Religion in der Mediengesellschaft, Gütersloh 2002

Gramzow, Christoph: Gottesvorstellungen von Religionslehrerinnen und Religionslehrern, Hamburg 2004

Greeley, Andrew: Religion in der Popkultur. Woody Allen / Bill Cosby / Clint Eastwood / Stephen King / Madonna / Ellis Peters / Bruce Springsteen, Graz / Wien / Köln 1993

Grethlein, Christian: Religionspädagogik, Berlin 1998

Grimm, Petra / Capurro, Rafael (Hrsg.): Computerspiele – Neue Herausforderung für die Ethik?, Stuttgart 2010

Groeben, Norbert / Vorderer, Peter: Leserpsychologie: Lesemotivation – Lektürewirkung, Münster 1988

Groeben, Norbert / Hurrelmann, Bettina: Lesesozialisation in der Mediengesellschaft. Ein Forschungsüberblick, Weinheim / München 2004

Grözinger, Albrecht: Das Heilige in der Erlebnisgesellschaft, Waltrop 1996

Grom, Bernhard: Religionspsychologie, München 1992

Grom, Bernhard: Religionspsychologie, München 2007

Grossman, Austin: Postmortems from Gamedevelopers, San Francisco / CA 2013

Grossman, Dave / Degaetano, Gloria: Stop Teaching our Kids to Kill. A call to Action against TV, Movie & Video Game Violence, New York 1999

Grümme, Bernhard / Lenhard, Hartmut / Pirner, Manfred L. (Hrsg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht, Stuttgart 2012

Grunder, Hans-Ulrich: Schule und Lebenswelt. Ein Studienbuch, Münster 2001

Grundwald, Armin / Banse, Gerhard / Coenen, Christopher / Hennen, Leonhard: Netzöffentlichkeit und digitale Demokratie. Tendenzen politischer Kommunikation im Internet, Berlin 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Gugelberger, Georg M. (Hrsg.): Marxism and African Literature, Trenton / NJ 1986

Gutmann, Hans-Martin: Der Herr der Heerscharen, die Prinzessin der Herzen und der König der Löwen. Religion lehren zwischen Kirche, Schule und populärer Kultur, Gütersloh 1998

H

Haas, Michael: Religion und Neue Medien. Eine Untersuchung über (quasi-)religiöses Verhalten von Jugendlichen in ihrem gegenwärtigen Mediengebrauch. Dissertation, Universität Köln 2013, online: http://kups.ub.uni-koeln.de/5421/, 15.6.2017

Hachmeister, Lutz / Rager, Günther: Wer beherrscht die Medien? Die 50 größten Medienkonzerne der Welt. Jahrbuch 2005, München 2005

Härle, Wilfried: Dogmatik, Berlin 2007

Halbfas, Hubertus: Das religiöse Kinder- und Jugendbuch, Stuttgart 1984

Hamann, Christoph: Bilderwelten und Weltbilder. Fotos, die Geschichte(n) mach(t)en, Berlin 2001

Hamilton, April L.: The Indie Author Guide. Self-Publishin Strategies anyone can use, Cincinnati / OH 2010

Hans-Bredow-Institut für Rundfunk und Fernsehen an der Universität Hamburg (Hrsg.): Vorschule im Fernsehen. Ergebnisse der wissenschaftlichen Begleituntersuchung zur Vorschulserie „Sesamstraße", Hamburg 1978

Haring, Sabine A.: Verheißung und Erlösung – Religion und ihre weltlichen Ersatzbildungen in Politik und Wissenschaft, Wien 2008

Harrigan, Pat / Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge / MA 2007

Hartmann, Maren / Hepp, Andreas (Hrsg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt, Wiesbaden 2010

Hartmann, Tilo: Die Selektion unterhaltsamer Medienangebote am Beispiel von Computerspielen: Struktur und Ursachen, Köln 2006

Hasebrink, Uwe / Mikos, Lothar / Prommer, Elisabeth: Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen, München 2004

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Hasselhorn, Marcus / Gold, Andreas: Pädagogische Psychologie. Erfolgreiches Lernen und Lehren, Stuttgart 2006

Haunhorst, Benno: Die Welt im Computer: Zeitfragen – Glaubensfragen. Unterrichtseinheit für den Religionsunterricht ab 10. Jahrgangsstufe, Düsseldorf 1988

Heckhausen, Jutta & Heinz: Motivation und Handeln, Berlin / Heidelberg 2010

Helle, Horst-Jürgen (Hrsg.): Georg Simmel. Gesammelte Schriften zur Religionssoziologie, Berlin 1989

Hellmann, Kai-Uwe / Klein, Arne (Hrsg.): „Unendliche Weiten..." – Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie, Frankfurt 1997

Helsper, Werner / Böhme, Jeanette (Hrsg.): Handbuch der Schulforschung. Wiesbaden 2008

Hempfer, Klaus Willy / Pfeiffer, Helmut (Hrsg.): Spielwelten. Performanz und Inszenierung in der Renaissance, Stuttgart 2002

Hepp, Andreas / Höhn, Marco / Vogelsang, Waldemar (Hrsg.): Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents, Wiesbaden 2010

Herberg, Dieter: Neuer Wortschatz. Neologismen der 90er Jahre im Deutschen, Berlin 2004

Hermann-Huwe, Jasmin: „Pathologie und Passion" in Goethes Roman „Die Leiden des jungen Werther", Dissertation, Frankfurt 1997

Hero, Markus / Krech, Volkhard / Zander, Helmut (Hrsg.): Religiöse Vielfalt in Nordrhein-Westfalen. Empirische Befunde und Perspektiven der Globalisierung vor Ort, Paderborn 2008

Herrmann, Jörg: Medienerfahrung und Religion. Eine empirisch-qualitative Studie zur Medienreligion, Göttingen 2007

Heumann, Jürgen (Hrsg.): Über Gott und die Welt – Religion, Sinn und Werte im Kinder- und Jugendbuch, Frankfurt 2005

Hildebrandt, Mathias/Brocker, Manfred/Behr, Hartmut: Säkularisierung und Resakralisierung in westlichen Gesellschaften, Wiesbaden 2001

Hitzler, Ronald / Honer, Anne / Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen, Wiesbaden 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Höfner, Charlotte: Sind Nachrichtenfaktoren Unterhaltungsfaktoren?, Dissertation, München 2003

Hoffmann, Bernward: Medienpädagogik, Paderborn 2003

Hoffmann, Dagmar / Mikos, Lothar (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Modelle und Ansätze in der Diskussion, Wiesbaden 2010

Hofmann, Wilhelm (Hrsg.): Die Sichtbarkeit der Macht. Theoretische und emoirische Untersuchungen zur visuellen Politik, Baden Baden 1999

Holtorf, Christian / Pias , Claus (Hrsg.): Escape. Computerspiele als Kulturtechnik, Köln 2007

Hoppe-Graff, Siegfried / Oerter, Rolf (Hrsg.): Spielen und Fernsehen. Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes, Weinheim und München 2000

Horx, Matthias: Die acht Sphären der Vernunft. Ein Wegweiser für die Kultur des 21. Jahrhunderts, Hamburg 1999

Hoyer, Timo: Tugend und Erziehung. Die Grundlegung der Moralpädagogik in der Antike, Bad Heilbrunn 2005

Hügel, Hans-Otto (Hrsg.): Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, Stuttgart 2003

Hüther, Jürgen / Schorb, Bernd / Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik München 1997

Hütig, Andreas / Marx, Johannes (Hrsg.): Abseits denken. Fußball in Kultur, Philosophie und Wissenschaft, Kassel 2004

Huff, Hartmut: Das große Handbuch der Videospiele. Stand 1984/85, München 1984

Huizinga, Johan: Homo Ludens – Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956

Hurrelmann, Bettina / Becker, Susanne / Nickel-Bacon, Irmgard: Lesekindheiten. Familien und Lesesozialisation im historischen Wandel, Weinheim und München 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Hurrelmann, Klaus: Einführung in die Sozialisationstheorie, Weinheim und Basel 2002

I

Imhof, Margarete: Psychologie für Lehramtsstudierende, Wiesbaden 2011

Ingenkamp, Karl-Heinz: Lehrbuch der Pädagogischen Diagnostik, Weinheim / Basel 2008

Inglehart, Ronald: Kultureller Umbruch. Wertewandel in der westlichen Welt, Frankfurt 1989

Isaacson, Walter: Steve Jobs. Die autorisierte Biografie des Apple-Gründers, München 2011

J

Jacobi, Reinhold (Hrsg.): Kinderbuch und Religion, Regensburg 1979

Jäckel, Michael: Medienwirkungen kompakt. Einführung in ein dynamisches Forschungsfeld, Wiesbaden 2012

Jäger, Siegfried / Link, Jürgen: Kritische Diskursanalyse, Duisburg 1993

Jäger, Siegfried & Margarete: Deutungskämpfe: Theorie und Praxis Kritischer Diskursanalyse, Wiesbaden 2007

Jakobs, Monika / Riegel, Ulrich / Helbling, Dominik / Englberger, Thomas: Konfessioneller Religionsunterricht in multireligiöser Gesellschaft. Eine empirische Studie für die deutschsprachige Schweiz, Zürich 2009

Jakubowski-Tiessen, Manfred: Religion zwischen Kunst und Politik. Aspekte der Säkularisierung im 19. Jh., Göttingen 2004

Jahoda, Marie / Lazarsfeld, Paul F. / Zeisel, Hans: Die Arbeitslosen von Marienthal, Frankfurt 1975

Jarren, Otfried / Donges, Patrick: Politische Kommunikation in der Mediengesellschaft. Eine Einführung, Wiesbaden 2011

Jenkins, Henry: Convergence Culture. Where Old and New Media Collide, New York 2006

Jochum, Uwe: Kritik der Neuen Medien, München 2003

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Jörns, Klaus-Peter: Die neuen Gesichter Gottes. Was die Menschen heute wirklich glauben, München 1997

Jonas, Hans: Gedanken über Gott, Frankfurt am Main 1994

Jütting, Dieter H. (Hrsg.): Die lokal-globale Fußballkultur – wissenschaftlich beobachtet, Münster 2004

Jung, Carl Gustav: Archetyp und Unbewusstes – Grundwerk Band 2, Olten 1984

Jung, Hans: Personalwirtschaft, München 2011

Jung, Karsten: Die Mythosfalle. Religion (ver)lernen im konfessionslosen Kontext, Berlin 2009

K

Kabisch, Richard / Tögel, Hermann: Wie lehren wir Religion?, Göttingen 1931

Kahnemann, Daniel: Schnelles Denken, langsames Denken, München 2012

Kaiser, Peter: Religion in der Psychiatrie, Göttingen 2007

Kalbitzer, Jan: Digitale Paranoia. Online bleiben, ohne den Verstand zu verlieren, München 2016

Kamin, Anna-Maria: Beruflich Pflegende als Akteure in digital unterstützten Lernwelten. Empirische Rekonstruktion von berufsbiografischen Lernmustern, Wiesbaden 2013

Kaminski, Winfred / Lorber, Martin: Computerspiele und soziale Wirklichkeit, München 2006

Kammerl, Rudolf / Unger, Alexander / Grell, Petra / Hug, Theo (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur, Wiesbaden 2014

Kankaanranta, Marja / Neittaanmäki, Pekka (Hrsg.): Design and Use of Serious Games, Dordrecht 2009

Kanzog, Klaus: Grundkurs Filmrhetorik, München 2001

Karcher, Florian / Freudenberger-Lötz, Petra / Zimmermann, Germo: Selbst glauben. 50 religionspädagogische Konzepte für Gemeinde, Jugendarbeit und Schule, Neukirchen-Vluyn 2017

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Kart, Mehmet: Lebenslagen von Jugendlichen in benachteiligten Quartieren Bremens. Kontexteffekte auf Konflikt- und Integrationspotentiale, Wiesbaden 2014

Kaufmann Franz Xaver: Religion und Modernität. Sozialwissenschaftliche Perspektiven, Tübingen 1989

Kavanaugh, Robert D. / Zimmerberg, B. / Fein, S. (Hrsg.): Emotion: Interdisciplinary Perspectives, Mahwah / NJ 1996
Keitel, Evelyne / Süß, Gunter / Gunzenhäuser, Randi (Hrsg.): Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?, Lengerich 2003

Kempf, Matthias: Die internationale Computer- und Videospieleindustrie, Hamburg 2010

Kern, Udo: Wirtschaft und Ethik in theologischer Perspektive, Münster 2002

Kerr, Aphra: The Business and Culture of Digital Games. Gamework / Gameplay, London 2006

Kerres, Michael: Multimediale und telemediale Lernumgebungen: Konzeption und Entwicklung, München / Wien 2001

Keuchel, Susanne / Wiesand, Andreas Johannes (Hrsg.): Das 1. Jugend-Kultur-Barometer – Zwischen Eminem und Picasso, Bonn 2006

Khosla, Rajiv / Howlett, Robert J. / Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): Knowledge-Based Intelligence Information and Engineering Systems. 9th International Conference, KES 2005 Melbourne, Australia, September 2005, Proceedings, Part 1, Berlin / Heidelberg / New York 2005

Khoury, Adel Theodor / Hünermann, Peter (Hrsg.): Was ist Erlösung? Die Antwort der Weltreligionen, Freiburg 1985

Kirchenamt der EKD (Hrsg.): Räume der Begegnung. Religion und Kultur in evangelischer Perspektive, Gütersloh 2002

Kirchenamt der EKD (Hrsg.): Kirche und Jugend – Lebenslagen, Begegnungsfelder, Perspektiven. Eine Handreichung des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland, Gütersloh 2010

Kirsner, Inge: Erlösung im Film – Praktisch-theologische Analysen und Interpretationen, Stuttgart / Berlin / Köln 1996

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Kirsner, Inge / Wermke, Michael (Hrsg.): Gewalt. Filmanalysen für den Religionsunterricht, Göttingen 2004

Klaffke Martin: Personalmanagement von Millenials. Konzepte, Instrumente und Best-Practise-Ansätze, Wiesbaden 2011

Kleger, Heinz / Müller, Alois (Hrsg.): Religion des Bürgers – Zivilreligion in Amerika und Europa, München 1986

Klein, Stephanie: Erkenntnis und Methode in der Praktischen Theologie, Stuttgart 2005

Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung, Köln 2006

Knoblauch, Hubert: Qualitative Religionsforschung, Paderborn 2003

Köcher, Renate/Schild, Joachim: Wertewandel in Deutschland und Frankreich, Opladen 1998

König, René (Hrsg.) / Luckmann Thomas / Silbermann, Alphons: Sprache – Künste, Stuttgart 1979

König, René: Schriften zur Kultur- und Sozialanthropologie, Wiesbaden 2008

Körtner, Ulrich / Schelander, Robert (Hrsg.): GottesVorstellungen. Die Frage nach Gott in religiösen Bildungsprozessen. Gottfried Adam zum 60. Geburtstag, Wien 1999

Kollmann, Bernd: Neutestamentliche Wundergeschichten. Biblisch-theologische Zugänge und Impulse für die Praxis, Stuttgart 2007

Korte, Barbara / Schneider, Ralf / Sternberg, Claudia: Der Erste Weltkrieg und die Mediendiskurse der Erinnerung in Großbritannien. Autobiographie – Roman – Film (1919-1999), Würzburg 2005

Korte, Barbara / Paletschek, Sylvia / Hochbruck, Wolfgang (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur, Essen 2008

Kossow, Annette: Schottland, Dormagen 2008

Krampen, Günter / Zayer, Hermann (Hrsg.): Psychologiedidaktik und Evaluation II: Neue Medien und Psychologiedidaktik in der Haupt- und Nebenfachausbildung, Bonn 2000

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Krause-Pongratz, Daniel: Das pädagogische Rollenspiel, Marburg 1999

Krenner, Johannes: Wie können Lizenzspiele Geschichten erzählen? Die Mediale Gesellschaft und ihre Gesellschaftsspiele, Hamburg 2011

Kroeber-Riel, Werner / Weinberg Peter: Konsumentenverhalten, München 2003
Krotz, Friedrich / Hepp, Andreas (Hrsg.): Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze, Wiesbaden 2012

Krüger, Oliver: Die mediale Religion, Bielefeld 2012

Kuhn, Markus (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung, Berlin/Boston 2013

Kulcsar, Benjamin: Die religiöse Entwicklung in der Adoleszenz. Wissenschaftliche Kontroverse über die traditionellen kognitiv-strukturellen Stufentheorien, Dissertation, University of South Africa 2004; Online: http://uir.unisa.ac.za/bitstream/handle/10500/1787/dissertation.pdf, 20.6.2014

Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewalt und Medien. Ein Studienhandbuch, Köln 2006

Kunczik, Michael: Befunde der Wirkungsforschung und deren Relevanz für die altersbezogene Kennzeichnung von Video- und Computerspielen. Expertise im Auftrag des Hans-Bredow-Instituts für das Projekt „Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele", Hamburg 2007

Kushner, David: Masters of Doom – How two Guys created an Empire and transformed Popculture, New York 2004

Kushner, David: Jacked – The unauthorized Behind-the-scenes Story of Grand Theft Auto, London 2012

L

Lachmann, Rainer: Grundsymbole christlichen Glaubens. Eine Annäherung, Göttingen 1992

Lackey, Mercedes / Guon, Ellen: Wing Commander. Die Befreier, Bergisch-Gladbach 1994

Ladas, Manuel: Brutale Spiele? – Wirkung und Nutzung von Gewalt in Computerspielen, Frankfurt 2002

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Lamnek, Siegfried: Qualitative Sozialforschung, Weinheim / Basel 2005

Lampert, Claudia / Schwinge, Christian / Kammerl, Rudolf / Hirschhäuser, Lena: Computerspiele(n) in der Familie. Computerspielesozialisation von Heranwachsenden unter Berücksichtigung genderspezifischer Aspekte (LfM-Dokumentation Band 47), Düsseldorf 2012

Landesanstalt für Medien NRW (lfm:) (Hrsg.): Apple. Google. Facebook. Amazon. Strategien und Geschäftsmodelle einfach auf den Punkt gebracht., Düsseldorf 2012

Langenbucher, Wolfgang R. (Hrsg.): Paul F. Lazarsfeld, München 1990

Langner, Sascha: Viral Marketing. Wie Sie Mundpropaganda gezielt auslösen und Gewinn bringend nutzen, Wiesbaden 2009

Lay, Rupert: Die Macht der Wörter, Frankfurt 1992

Lehmann, Hartmut: Säkularisierung, Dechristianisierung, Rechristianisierung im neuzeitlichen Europa, Göttingen 1997

Lehmann, Hartmut: Protestantisches Christentum im Prozeß der Säkularisierung, Göttingen 2001

Leinen, Frank / Rings, Guido (Hrsg.): Bilderwelten, Textwelten, Comicwelten – Romanistische Begegnungen mit der Neunten Kunst, München 2007

Leisner, Walter: Gott und Volk. Religion und Kirche in der Demokratie. Vox Populi – Vox Dei?, Berlin 2008

Lenk, Kurt (Hrsg.): Ideologie – Ideologiekritik und Wissenssoziologie, Frankfurt / New York 1984

Lenz, Millicent / Scott, Carole: His Dark Material Illuminated. Critical Essays on Phillip Pullman's Trilogy, Detroit / MI 2005

Léon-Dufour, Xavier: Wörterbuch zur biblischen Botschaft, Freiburg 1964

Leontjew, Alexejew Nikolajew: Probleme der Entwicklung des Psychischen, Frankfurt 1973

Levesque, Roger J. R.: Adolescents, Media, and the Law. What Developmental Science Reveals and Free Speech Requires, Oxford / NY 2007

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Lindner, Konstantin: In Kirchengeschichte verstrickt. Zur Bedeutung biographischer Zugänge für die Thematisierung kirchengeschichtlicher Inhalte im Religionsunterricht, Göttingen 2007

Link, Hans-Georg / Müller-Fahrenholz, Geiko (Hrsg.): Hoffnungswege – Wegweisende Impulse des Ökumenischen Rates der Kirchen aus sechs Jahrzehnten, Frankfurt 2008

Löffler, Sigrid: Gedruckte Videoclips. Vom Einfluss des Fernsehens auf die Zeitungskultur, Wien 1997

Löw, Martina: Raumsoziologie, Frankfurt 2009

Loftus, Geoffrey & Elisabeth: Mind at Play – The Psychology of Video Games, New York 1983

Lünenborg, Margreth / Berghofer, Simon: Politikjournalistinnen und -journalisten. Aktuelle Befunde zu Merkmalen und Einstellungen vor dem Hintergrund technologischer und ökonomischer Wandlungsprozesse im deutschen Journalismus, Berlin 2010

Luckmann, Thomas: Die unsichtbare Religion, Frankfurt 1991

Luhmann, Niklas: Die Realität der Massenmedien, Opladen 1996

Lukoschek, Barbara: Das Theodizeeproblem in prozesstheologischer Perspektive, Berlin 2006

Lyotard, Jean-Francois: Das postmoderne Wissen, Wien 1986

M

Ma, Minhua / Oikonomou, Andreas / Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): Serious Games and Edutainment Applications, London 2001

Macht, Siegfried: Kirchen – Musik – Pädagogik. Vorträge und Praxisbausteine, Göttingen Göttingen 2005

Magdans, Frank: Game Generations – Spieleentwickler und Szenekenner erzählen, wie Computer- und Videospiele unsere Freunde wurden, Marburg 2008

Maher, Jimmy: The Future Was Here. The Commodore Amiga, Cambridge / MA 2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Mahle, Walter A. (Hrsg.): Journalisten in Deutschland – Nationale und internationale Vergleiche und Perspektiven, München 1993

Mahlmann, Tobias: Modelling and Generation Strategy Games Mechanics, Kopenhagen 2013

Maier, Peter: Initiation. Erwachsenwerden in einer unreifen Gesellschaft. Band 1, Münster 2011

Maletzke, Gerhard (Hrsg.): Psychologie der Massenkommunikation. Theorie und Systematik, Hamburg 1963

Maletzke, Gerhard: Kommunikationswissenschaft im Überblick. Grundlagen, Probleme, Perspektiven, Opladen 1998

Mangold, Roland / Vorderer, Peter / Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie, Göttingen 2004

Mansel, Jürgen / Brinkhoff, Klaus-Peter (Hrsg.) Armut im Jugendalter. Soziale Ungleichheit, Ghettoisierung und die psychosozialen Folgen, Weinheim / München 1998

Maurer, Marcus / Reinemann, Carsten: Medieninhalte, Wiesbaden 2006

Marci-Boehnke, Gudrun / Rath, Matthias: Jugend – Werte – Medien: Die Studie, Weinheim 2007

Marr, Ann Christin: Serious Games für die Informations- und Wissensvermittlung. Bibliotheken auf neuen Wegen, Wiesbaden 2010

Martini, Carlo Maria / Eco, Umberto: Woran glaubt, wer nicht glaubt?, Wien 1998

Maurer, Marcus: Agenda-Setting, Baden-Baden 2010

Mayring, Philipp: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlagen und Techniken, Weinheim 2003

McGonigal, Jane: Reality is broken – Why games make us better and how they can change the world, London 2011

McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle, Düsseldorf / Wien 1968

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Mehler-Bichler, Anett / Reiß, Michael / Steiger, Lothar: Augmented Reality. Theorie und Praxis, München 2011

Meister, Dorothee M. / Sander, Uwe / Treumann, Klaus Peter / Burkatzki, Eckhard / Hagedorn, Jörg / Strotmann, Mareike / Wegener, Claudia: Mediale Gewalt: Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche, Wiesbaden 2008

Mende, Anna-Maria: Wahrnehmung von Tendenzen in der Lokalberichterstattung. Überprüfung des Hostile-Media-Phänomens am Thema der Dresdner Waldschlößchenbrücke, Münster 2009

Merten, Klaus: Inhaltsanalyse, Opladen 1995

Merz, Vreni: Alter Gott für neue Kinder, Freiburg 1994

Metzger, Nicole: „Geschichten sind doch dazu da, weitererzählt zu werden". Eine empirische Untersuchung zu Sinn, Relevanz und Realisierbarkeit einer Kinderbibel von Kindern, Kassel 2012

Meyer, Torsten / Schwalbe, Christina / Appelt, Ralf / Tan, Wey-Han: Medien & Bildung, Wiesbaden 2011

Mikos, Lothar: Fern-Sehen. Bausteine zu einer Rezeptionsästhetik des Fernsehens, Berlin 2001

Mikos, Lothar / Wegener, Claudia: Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch, Konstanz 2005

Mikos, Lothar / Hoffmann, Dagmar / Winter, Rainer (Hrsg.): Mediennutzung, Identität und Identifikation. Die Sozialisationsrelevanz der Medien im Selbstfindungsprozess von Jugendlichen, Weinheim und München 2007

Miksch Jürgen (Hrsg.): Evangelisch aus fundamentalem Grund. Wie sich die EKD gegen den Islam profiliert, Frankfurt 2007

Mikunda, Christian: Kino spüren. Strategien der emotionalen Filmgestaltung, München 1986

Missomelius, Petra: Digitale Medienkultur. Wahrnehmung, Konfiguration, Transformation, Bielefeld 2006

Mitchell, William J. T.: Iconology. Image, Text, Ideology, Chicago 1968

Mitchell, William J. Thomas: Bildtheorie, 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Montada, Leo / Oerter, Rolf (Hrsg.): Entwicklungspsychologie, Weinheim 1998

Montesquieu, Charles Louis de Secondat de: Persische Briefe, Stuttgart 1991

Montola, Markus / Stenros, Jaakko / Waern, Annika (Hrsg.): Pervasive Games. Theory and Design, Burlington / MA 2009

Moser, Tilmann: Gottesvergiftung, Berlin 1980

Müller, Gottfried: Dramaturgie des Theaters, des Hörspiels und des Films, Würzburg 1962

Müller, Helmut: Zur Lage der Jugendbuchautoren. Eine Untersuchung über die soziale Situation der Kinder- und Jugendbuchschriftsteller in der Bundesrepublik Deutschland, Weinheim / Basel 1980

Müller-Lietzkow, Jörg / Bouncken, Ricarda B. / Seufert, Wolfgang: Gegenwart und Zukunft der Computer- und Videospielindustrie in Deutschland, Dornach 2006

Muir, John Kenneth: An analytical guide to Television´s Battlestar Galactica, Jefferson 1999

Murray, Janet: Hamlet on the Holodeck. The future of narrative in Cyberspace, Cambridge / MA 1997

Mutz, Michael: Sport als Sprungbrett in die Gesellschaft? Sportengagements von Jugendlichen mit Migrationshintergrund und ihre Wirkung, Weinheim und Basel 2012

Myschker, Norbert: Verhaltensstörungen bei Kindern und Jugendlichen. Erscheinungsformen – Ursachen – Hilfreiche Maßnahmen, Stuttgart 2009

N

Naumann, Uwe: Verführung zum Lesen. Zweiundfünfzig Prominente über Bücher, die ihr Leben prägten, Reinbek 2005

Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real..." – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2005

Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel, Marburg 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Neumann, Günther: Der politische Gehalt von Groschenheften – Eine erziehungswissenschaftlich-politologische Analyse, Kastellaun 1976

Neuner, Peter / Kleinschwärzer-Meister, Birgitta et al. (Hrsg.): Ökumene zwischen „postmoderner Beliebigkeit" und „Rekonfessionalisierung", Münster 2006
Nida-Rümelin, Julian: Angewandte Ethik – Die Bereichsethiken und ihre theoretische Fundierung, Stuttgart 1996

Newman, James: Videogames, New York 2013

Nipkow, Karl Ernst: Erwachsenwerden ohne Gott? Gotteserfahrungen im Lebenslauf, Gütersloh 2000

Nissen, Ursula: Kindheit, Geschlecht und Raum. Sozialtheoretische Zusammenhänge geschlechtsspezifischer Raumaneignung, Dissertation, Weinheim und Basel 1997

Noelle, Elisabeth: Umfragen in der Massengesellschaft. Einführung in die Methoden der Demoskopie, Hamburg 1963

Noelle-Neumann, Elisabeth / Schulz, Winfried / Wilke, Jürgen (Hrsg.): Fischer Lexikon. Publizistik, Massenkommunikation, Frankfurt 1989

Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Evidenz... Das sieht man doch!, Münster 2004

Nohr, Rolf F.: Die Natürlichkeit des Spielens. Vom Verschwinden des Gemachten im Computerspiel, Münster 2008

Nord, Ilona: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008

Noss, Peter (Hrsg.): fußball ver-rückt. Gefühl, Vernunft und Religion. Annäherungen an eine besondere Welt, Münster 2006

Nüchtern, Michael: Die (un)heimliche Sehnsucht nach Religiösem, Stuttgart 1998

O

Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels, Weinheim 1999

Opaschowski, Horst: Fernsehkonsum im Wandel. Aktuelle Ergebnisse aus der qualitativen Freizeitforschung, Hamburg 1992

Oppenheimer, John F.: Lexikon des Judentums, Gütersloh 1967

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Otto, Rudolf: Das Heilige. Über das Irrationale in der Idee des Göttlichen und sein Verhältnis zum Rationalen, München 1979

P

Parekh, Bhikhu: Jeremy Bentham. Ten critical Essays, New York 1974

Parekh, Bhikhu: Jeremy Bentham. Chritical Assessments – Band 1, New York 1993

Paulus, Christiane: Interreligiöse Praxis postmodern – Eine Untersuchung muslimisch-christlicher Ehen in der BRD, Frankfurt 1999

Paus-Haase, Ingrid / Hasebrink, Uwe / Mattusch, Uwe / Keuneke, Susanne / Krotz, Friedrich: Talkswhows im Alltag von Jugendlichen, Opladen 1999

Paus-Hasebrink, Ingrid / Bichler, Michelle: Mediensozialisationsforschung – Theoretische Fundierung und Fallbeispiel sozial benachteiligte Kinder, Innsbruck 2008

Pawek, Karl: Das optische Zeitalter. Grundzüge einer neuen Epoche, Olten 1963

Pazos, Manuel, Garcia: Die Moralphilosophie John Stuart Mills, Marburg 2001

Petersen, Kay: Persönliche Gottesvorstellungen: Empirische Untersuchungen, Entwicklung eines Klärungsverfahrens, Hamburg 1993

Peschl, Markus F. / Kossek, Brigitte (Hrsg.): Digital Turn? Zum Einfluss digitaler Medien auf Wissensgenerierungsprozesse von Studierenden und Hochschullehrenden, Göttingen 2012

Pfeiffer, Susanne: Film und Religion. Die Mediensozialisation Jugendlicher im Informationszeitalter, Münster 2000

Piaget, Jean: Nachahmung, Spiel und Traum. Gesammelte Werke – Studienausgabe, Stuttgart 1975

Piasecki, Stefan: Das Schaufenster des Schreckens in den Tagen des Zorns. Eine inhaltliche Analyse der Darstellung von Islam, Islamismus und islamischer Religiosität in der Berichterstattung über den Karikaturenstreit in Spiegel, Stern und Fokus sowie ihre Wirkung auf eine säkularisierte Gesellschaft und ihre Tradition von christlicher bzw. islamischer Religiosität, Dissertation, Marburg 2008

Piasecki, Stefan: Religion in der Mediengesellschaft – Verständnisse und Missverständnisse, Marburg 2009

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Piasecki, Stefan: Erlösung durch Vernichtung ?! – Religion und Weltanschauung im Videospiel. Eine explorative Studie zu religiösen und weltanschaulichen Ansichten junger Spieleentwickler (Habilitationsschrift), Kassel 2016

Pirner, Manfred: Fernsehmythen und religiöse Bildung – Grundlegung einer medienerfahrungsorientierten Religionspädagogik am Beispiel fiktionaler Fernsehunterhaltung, Frankfurt 2001

Pirner, Manfred / Rath, Matthias (Hrsg.): Homo Medialis – Perspektiven und Probleme einer Anthropologie der Medien, München 2003

Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004

Pitous, Abel Paul: Mon cher Albert. Ein Brief an Albert Camus, Zürich 2014

Platow, Birte: „Du sollst die (k)ein Bildnis machen" – oder wie Menschen sich Gott vorstellen. Eine qualitative Studie zu individuellen Gotteskonstruktionen, untersucht am und mit dem Medium Film, Neukirchen-Vluyn 2008

Plessner, Helmuth: Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens, Bern / München 1961 (1941)

Pöppel, Ernst: Der Rahmen, München und Wien 2006

Pogue, William R.: But for the Grace of God. An Autobiography of an Aviator and Astronaut, Rogers / AR 2011

Pollack, Detlef / Pickel, Gert: Religiöser und kirchlicher Wandel in Ostdeutschland 1989–1999, Opladen 2000

Pollack, Detlef: Säkularisierung – ein moderner Mythos?, Tübingen 2012

Post, Werner: Kritik der Religion bei Karl Marx, München 1969

Preuss-Lausitz, Ulf u.a. (Hrsg.): Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg, Weinheim und Basel 1983

Pricewaterhousecoopers (Hrsg.): Videogames in Deutschland. Märkte, Trends und Operative Herausforderungen, Frankfurt 2012

Privilegierte Württembergische Bibelanstalt (Hrsg.): Die heilige Schrift, Stuttgart 1960

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Pürer, Heinz: Publizistik- und Kommunikationswissenschaft. Ein Handbuch, Konstanz 2003

Putnam, Robert D. / Leonardi, Robert / Nanetti, Raffaella: Making Democracy work – Civic traditions in modern Italy, Princeton 1994

Q

Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008

R

Radlanski, Heike: Denken, Sprechen, Handeln – Überlegungen zu einer anthropologischen Fundierung der Kommunikationstheorie im Anschluß an Alfred Schütz, Münster 1995

Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies, Cambridge / MA 2005

Rauscher, Anton (Hrsg.): Die Bedeutung der Religion für die Gesellschaft, Berlin 2004

Reinders, Angela M. T.: Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace, Münster 2006

Renger, Rudi: Populärer Journalismus, Innsbruck 2000

Reuter, Ingo: Religionspädagogik und populäre Bilderwelten. Grundlagen – Analysen – Konkretionen (PopKult 4), Jena 2008

Reuter, Ingo: Der christliche Glaube – im Spiegel der Popkultur, 2. korr. Aufl., Leipzig 2013

Reuter, Ingo: Für ein couragiertes Selbst. Michel Foucaults Impuls für eine religionspädagogische Kritik schulischer Bildungsökonomisierung, Leipzig 2014

Richard, Rainer / Krafft-Schöning, Beater: Nur einen Mausklick bis zum Grauen... Jugend und Medien, Berlin 2007

Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009

Robertz, Frank J. / Wickenhäuser, Ruben: Orte der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher, Heidelberg 2010

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Rodegro, Meike: Urknall oder Schöpfung? Eine empirische Untersuchung im Religionsunterricht der Sekundarstufe II, Kassel 2009

Röhrs, Hermann: Das Spiel, ein Urphänomen des Lebens, Wiesbaden 1981

Röll, Franz Josef: Mythen und Symbole in populären Medien. Der wahrnehmungsorientierte Ansatz in der Medienpädagogik, Frankfurt 1998

Rössler, Patrick / Scherer, Helmut / Schlütz, Daniela (Hrsg.): Nutzung von Medienspielen – Spiele der Mediennutzer, München 2004

Röttger, Ulrike: Public Relations – Organisation und Profession. Öffentlichkeitsarbeit als Organisationsfunktion. Eine Berufsfeldstudie, Wiesbaden 2010

Rötzer, Florian (Hrsg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, München 1995

Rogge, Jan-Uwe: Heidi, PacMan und die Video-Zombies. Die Medienfreunde der Kinder und das Unbehagen der Eltern, Reinbek 1985

Rohloff, Björn: Medien im Kontext der religiös orientierten Bildungsarbeit. Eine Untersuchung zur Bildungsmedienentwicklung seit 1945 unter besonderer Berücksichtigung der audiovisuellen Medien, Berlin 2009

Ronneberger, Franz (Hsrg.): Sozialisation durch Massenkommunikation, Stuttgart 1971

Roters, Gunnar / Klingler, Walter / Zöllner, Oliver (Hrsg.): Fernsehforschung in Deutschland. Themen, Akteure, Methoden – Teilband 2, Baden-Baden 1998

Rothgangel, Martin: Was Erwachsene glauben: Umfrage und Analyse, Würzburg 1996

Rothgangel, Martin: Naturwissenschaft und Theologie, Göttingen 1999

Rutter, Jason / Bryce, Jo (Hrsg.): Understanding Digital Games, London 2006

Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012

Rousseau, Jean-Jaques (Fassung redigiert von Ludwig Schmidts): Émile oder Über die Erziehung, Paderborn 2009

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

S

Sachs-Hombach, Klaus (Hrsg.): Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen Methoden, Frankfurt 2005

Sachs-Hombach, Klaus: Das Bild als kommunikatives Medium. Elemente einer allgemeinen Bildwissenschaft, Köln 2006

Sachs-Hombach, Klaus / Totzke, Rainer: Bilder – Sehen – Denken. Zum Verhältnis von begrifflich-philosophischen und empirisch-psychologischen Ansätzen in der bildwissenschaftlichen Forschung, Köln 2011

Salen, Katie / Zimmerman, Eric: Rules of Play. Game Design Fundamentals, Cambridge / MA 2004

Salen, Katie / Zimmerman, Eric: The Game Design Reader – A Rules of Play Anthology, Cambridge / MA 2006

Salisch, Maria von / Kristen, Astrid / Oppl, Caroline: Computerspiele mit und ohne Gewalt, Stuttgart 2007

Salm, Christiane zu: Zaubermaschine interaktives Fernsehen? TV-Zukunft zwischen Blütenträumen und Businessmodellen, Wiesbaden 2004

Saltzman, Marc: Game-Design – Die Geheimnisse der Profis, München 1999

Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008

Sander-Gaiser, Martin: Lernen mit vernetzten Computern in religionspädagogischer Perspektive, Göttingen 2003

Sarcinelli, Ulrich (Hrsg.): Politikvermittlung und Demokratie in der Mediengesellschaft, Bonn 1998

Sarges, Werner / Fricke, Reiner (Hrsg.): Psychologie für die Erwachsenenbildung / Weiterbildung. Ein Handbuch in Grundbegriffen, Göttingen 1986

Sauer, Ralph: Neue Glaubenswege erschließen: Gesammelte Beiträge zur religionspädagogischen Diskussion, Münster 2004

Schachtner, Christel: Geistmaschine. Faszination und Provokation am Computer, Frankfurt 1993

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Schanze, Helmut / Schwering, Gregor: Theorien der Neuen Medien. Kino-Radio-Fernsehen-Computer, Paderborn 2007

Schambeck, Mirjam: Interreligiöse Kompetenz, Göttingen 2013

Schell, Fred: Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis (Reihe Medienpädagogik, Band 5), München 2003

Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung, Tübingen 1987

Scherer, Helmut: Medienrealität und Rezipientenhandeln. Zur Entstehung handlungsleitender Vorstellungen, Wiesbaden 1997

Scheuerl, Hans: Das Spiel. Untersuchungen über sein Wesen, seine pädagogischen Möglichkeiten und Grenzen, Weinheim und Basel 1979

Schieder, Rolf: Wieviel Religion verträgt Deutschland?, Frankfurt 2001

Schiwy, Günter: Abschied vom allmächtigen Gott, München 1995

Schlicht, Wolfgang / Lang, Werner / Bausinger, Hermann (Hrsg.): Über Fußball. Ein Lesebuch zur wichtigsten Nebensache der Welt, Schorndorf 2000

Schleiermacher, Friedrich: Über die Religion. Reden an die Gebildeten unter ihren Verächtern (1799), Hg. von Günter Meckenstock, Berlin/Boston 2001.

Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele und ihre Faszination. Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote, München 2002

Schluß, Henning: Religiöse Bildung im öffentlichen Interesse. Analysen zum Verhältnis von Pädagogik und Religion, Wiesbaden 2010

Schmalt, Heinz-Dieter / Langens, Thomas A.: Motivation, Stuttgart 2009

Schmidt, Axel / Neumann-Braun, Klaus: Die Welt der Gothics. Spielräume düster konnotierter Transzendenz, Wiesbaden 2008

Schnell, Rainer / Hill, Paul B. / Esser, Elke: Methoden der empirischen Sozialforschung, München 1995

Scholl, Armin: Die Befragung, Konstanz 2009

Schofield-Clark, Lynn: From Angels to Aliens. Teenagers, the Media, and the Supernatural, New York 2003

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Schramm, Holger / Wirth, Werner / Bilandzic, Helena (Hrsg.): Empirische Unterhaltungsforschung. Studie zu Rezeption und Wirkung medialer Unterhaltung, München 2006

Schrape, Niklas: Die Rhetorik von Computerspielen. Wie politische Spiele überzeugen, Frankfurt 2012

Schütz, Alfred: Collected Papers I – The Problem of Social Reality, Den Haag 1973

Schultheiss, Daniel: Im Reich der interstellaren Händler: Internetgames als innovative Spielform, Ilmenau 2009

Schultheiss, Daniel: Spielen im Internet. Eine Längsschnittstudie zu personellen Variablen, Motivation, Nutzung, Erleben und deren Interdependenzen in verschiedenen Typen internetbasierter digitaler Spiele, Ilmenau 2010

Schulz, Winfried: Politische Kommunikation – Theoretische Ansätze und Ergebnisse empirischer Forschung zur Rolle der Massenmedien in der Politik, Opladen 1997

Schwager, Raymond: Brauchen wir einen Sündenbock? Gewalt und Erlösung in den biblischen Schriften, München 1978

Schweiger, Wolfgang: Theorien der Mediennutzung. Eine Einführung, Wiesbaden 2007

Schweiger, Wolfgang / Beck, Klaus (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation, Wiesbaden 2010

Schweitzer Friedrich / Englert Rudolf / Ziebertz Hans-Georg / Schwab Ulrich (Hrsg.): Entwurf einer pluralitätsfähigen Religionspädagogik, Gütersloh 2002

Schweitzer, Friedrich: Elementarisierung und Kompetenz. Wie Schülerinnen und Schüler von gutem Religionsunterricht profitieren, Neukirchen-Vluyn ^{3}2013

Schweizer, Karl (Hrsg.): Leistung und Leistungsdiagnostik, Heidelberg 2006

Segeberg, Harro (Hrsg.): Die Perfektionierung des Scheins. Das Kino der Weimarer Republik im Kontext der Künste. Mediengeschichte des Films. Band 3, München 2000

Seger, Linda: Das Geheimnis guter Drehbücher, Berlin 1997 (1987)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Seidl, Horst (Hrsg.): Aristoteles' Metaphysik, Hamburg 1989

Shell Deutschland Holding GmbH (Hrsg.): Jugend 2010, Frankfurt 2010

Sick, Franziska (Hrsg.): Stadtraum, Stadtlandschaft, Karte. Literarische Räume vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart, Tübingen 2012

Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009

Siedler, Rolf: Feel it in your body. Sinnlichkeit, Lebensgefühl und Moral in der Rockmusik, Mainz 1995

Siggelkow, Ingeborg (Hrsg.): Gedächtnis, Kultur und Politik, Berlin 2006

Skarcis, Marianne: Popularkino als Ersatzkirche? Das Erfolgsprinzip aktueller Blockbuster, Wien 2010

Slater, Robert: Portraits in Silicon, Cambridge / MA 1989

Slezak, Ulrike: Religiöse Erziehung. Biographische Studien im Horizont der Stufentheorie nach Oser / Gmünder und religionspädagogische Konsequenzen, Dissertation, Kassel 2008

Sloterdijk, Peter: Kritik der zynischen Vernunft – Zweiter Band, Frankfurt 1983

Sodian, Beate: Theorien der kognitiven Entwicklung, in: Keller, Heidi (Hrsg.): Lehrbuch Entwicklungspsychologie, Bern 1998

Söder-Mahlmann, Joachim: Computerfaszination und Gesellschaftsentwicklung. Eine sozialpsychologische Studie, Hannover 1991

Sölle, Dorothee: Gott denken. Einführung in die Theologie, Stuttgart 1990

Sonntag, Jörg (Hrsg.): Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden, Berlin / Boston 2013

SPD (Hrsg. „Willy Brandt Haus Materialien"), Kirche und Religionsgemeinschaften – Impulse für das neue Grundsatzprogramm, Berlin 2005

Spektrum Akademischer Verlag (Hrsg.): Lexikon der Psychologie – Band 3, Redaktion Gerd Wenninger, Heidelberg 2001

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Sprenger, Marilee: Damit was hängen bleibt! Wie Sie so unterrichten, dass Ihre Schüler mehr behalten, Weinheim und Basel 2011

Spitzer, Manfred: Vorsicht Bildschirm. Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft, Stuttgart 2005

Stadt München (Hg.): Veröffentlichungen des Referates für Arbeit und Wirtschaft – Heft Nr. 151, München 2003

Stampfl, Nora: Die verspielte Gesellschaft, Hannover 2012

Statistisches Bundesamt (Hrsg.): Datenreport 2011 – Ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland. Band 1, Bonn 2011

Stein-Hilbers, Marlene: Sexuell werden – Sexuelle Sozialisation und Geschlechterverhältnisse, Opladen 2000

Stolz, Fritz: Grundzüge der Religionswissenschaft, Göttingen 2001

Strobel, Ricarda: Herbert Reinecker: Unterhaltung im multimedialen Produktverbund, Heidelberg 1992

Stroth, Nicole: Neutraler Vermittler, Ratgeber, Missionar? – Selbstverständnis und Rollenbild katholischer Journalisten in Deutschland, Diplomarbeit (in Auszügen veröffentlicht in Communicatio Socialis 4/2007), Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt 2007

Strübing, Jörg: Grounded Theory – Zur sozialtheoretischen und epistemologischen Fundierung des Verfahrens der empirisch begründeten Theoriebildung, Wiesbaden 2008

Sturzbecher, Dietmar / Holtmann, Dieter (Hrsg.): Werte, Familie, Politik, Gewalt, – Was bewegt die Jugend?, Berlin 2007

Süss, Daniel / Lampert, Claudia / Wijnen, Christine W.: Medienpädagogik. Ein Studienbuch zur Einführung, Wiesbaden 2010

Sutton-Smith, Brian: Die Dialektik des Spiels. Eine Theorie des Spielens, der Spiele und des Sports, Schorndorf 1978

Szagun, Anna-Katharina: Dem Sprachlosen Sprache verleihen. Rostocker Langzeitstudie zu Gottesverständnis und Gottesbeziehung von Kindern, die in mehrheitlich konfessionslosem Kontext aufwachsen, Jena 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

T

Tan, Ed S.: Emotion and the Structure of Narrative Film – Film as an Emotion Machine, Mahwah / NJ 1996

Theißen, Gerd: Soziologie der Jesusbewegung. Ein Beitrag zur Entstehungsgeschichte des Urchristentums, München 1988

Theunert, Helga / Schorb, Bernd (Hrsg.): Begleiter der Kindheit. Zeichentrick und die Rezeption durch Kinder, München 1996

Theunert, Helga / Wagner, Ulrike (Hrsg.): Alles auf dem Schirm? Jugendliche in vernetzten Informationswelten, München 2011

Thofern, Detlef: Darstellung des Islams in DER SPIEGEL, Hamburg 1998

Thurn, Hans-Peter: Kulturbegründer und Weltzerstörer. Der Mensch im Zwiespalt seiner Möglichkeiten, Stuttgart 1990

Tiemann, Manfred: Jesus comes from Hollywood – Religionspädagogisches Arbeiten mit Jesus-Filmen, Göttingen 2002

Tillmann, Angela / Vollbrecht, Ralf: Abenteuer Cyberspace – Jugendliche in virtuellen Welten, Frankfurt 2006

Tillmann, Angela: Identitätsspielraum Internet. Lernprozesse und Selbstbildungspraktiken von Mädchen und jungen Frauen in der virtuellen Welt, Weinheim / München 2008

Tillmann, Angela / Fleischer, Sandra / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien, Wiesbaden 2014

Treumann, Klaus Peter / Baacke, Dieter / Haacke, Kirsten / Hugger, Kai Uwe / Vollbrecht, Ralf: Medienkompetenz im digitalen Zeitalter. Wie die neuen Medien das Leben und Lernen Erwachsener verändern, Opladen 2002

Turkle, Sherry: Die Wunschmaschine. Vom Entstehen der Computerkultur, Reinbek 1984

Turkle, Sherry: Alone Together – Why we expect more from Technology and less from each other, New York 2011

Twardella, Johannes: Autonomie, Gehorsam und Bewährung im Koran, Hildesheim 1999

Tyson, Lois: Critical Theory Today. A user-friendly Guide, New York 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

U
Unseld, Siegfried (Hrsg.): Erste Lese-Erlebnisse, Frankfurt 1975

V
Virilio, Paul: Krieg und Kino. Logistik der Wahrnehmung, Frankfurt 1998

Vollbrecht, Ralf: Einführung in die Medienpädagogik, Weinheim und Basel 2001

Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010

Vorderer, Peter / Wulff, H. J. / Friedrichsen, M. (Hrsg.): Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations, Mahwah / NJ 1996

Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Hrsg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences, Mahwah / NJ 2006

Voß, Harry: Der Schlunz und der unsichtbare Wächter, Witten 2009

W
Wagner, Falk: Was ist Religion?, Gütersloh 1995

Wagnsonner, Christian / Gugerel, Stefan (Hrsg.): Star Trek für Auslandseinsätze? Konfliktstrategien und Lösungsansätze für reale Probleme in Science Fiction, Wien 2011

Walden, Thomas: Hollywoodpädagogik, München 2015

Waltemathe, Michael: Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen, Hamburg 2011

Weiler, Stefan: Die neue Mediengeneration. Medienbiographien als medienpädagogische Prognoseinstrumente. Eine empirische Studie über die Entwicklung von Medienpräferenzen, München 1999

Weißhaupt, Winfried: Europa sieht sich mit fremdem Blick. Werke nach dem Schema der „Lettre Persanes" in der europäischen, insbesondere der deutschen Literatur des 18. Jahrhunderts, 3 Bände, Dissertation, Frankfurt 1978

Weizenbaum, Joseph: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft, Frankfurt 1978

Weizenbaum, Joseph (mit Gunna Wendt): Wo sind sie, die Inseln der Vernunft im Cyberstrom? Auswege aus der programmierten Gesellschaft, Freiburg 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wessely, Christian: Von Star Wars, Ultima und Doom – Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt 1997

Wiedemann, Dieter: Die rechtsextreme Herausforderung, Bielefeld 2002

Wiedmaier, Manuela: Wenn sich Mädchen und Jungen Gott und die Welt ausmalen..., Münster 2008

Wiegard, Daniela: Die „Soap Opera" im Spiegel wissenschaftlicher Auseinandersetzung, Marburg 1999

Wiegelmann-Bals, Annette: Die Kinderzeichnung im Kontext der neuen Medien, Oberhausen 2009

Wijnen, Christine W. unter Mitarbeit von Julia Fraunberger: Projektbericht: Model-Castingshows im Alltag von Jugendlichen, Salzburg 2011; Online: http://www.imb-salzburg.at/fileadmin/bilder-inhalt/Media_Research/Abschlussbericht_Castingshows_final_jan2011.pdf, 19.5.2014

Wilke, Jürgen: Nachrichtenauswahl und Medienrealität in vier Jahrhunderten, Berlin / New York 1984

Wilke, Jürgen: Mediengeschichte der Bundesrepublik Deutschland, Köln 1999

Wilkinson, Scott R.: Anatomy of a Home Studio. How everything really works, from microphones to Midi, Vallejo / CA 1997

Winter, Carsten / Thomas, Tanja / Hepp, Andreas (Hrsg.): Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur, Köln 2003

Winterhoff-Spurk, Peter: Fernsehen und Weltwissen. Der Einfluß von Medien auf Zeit-, Raum- und Personenschemata, Opladen 1989

Winterhoff-Spurk, Peter: Medienpsychologie. Eine Einführung, Stuttgart 1999

Winterhoff-Spurk, Peter: Medienpsychologie. Eine Einführung, Stuttgart 2004

Winterhoff-Spurk, Peter: Kalte Herzen. Wie das Fernsehen unseren Charakter formt, Stuttgart 2005

Winther, Esther: Motivation in Lernprozessen – Konzepte in der Unterrichtspraxis von Wirtschaftsgymnasien, Wiesbaden 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wippermann, Carsten: Religion, Identität und Lebensführung, Opladen 1998

Withauer, Klaus F.: Menschen führen, Stuttgart 1977

Wooldridge, Dave / Schneider, Michael: The Business of iPhone App Development. Making and Marketing Apps that Succeed, New York 2010

Wolf, Herta (Hrsg.): Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters, Frankfurt 2002 (1977)

Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader, New York 2003

Wolf, Mark J. P.: The Video Game Explosion, Westport / CT 2008

Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader 2, New York 2009

Wolf, Mark J. P. (Hrsg.): Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming, Santa Barbara / CA 2012

Wolf, Mark J. P. (Hrsg.): Encyclopedia of video games. The culture, technology, and art of gaming. Volume 1, Santa Barbara / CA 2013

Z

Zichermann, Gabe / Cunningham, Christopher: Gamification by Design. Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps., Sebastopol / CA 2011

Ziebertz, Hans-Georg: Erosion des christlichen Glaubens?, Münster 2004

Ziebertz, Hans-Georg / Riegel, Ulrich: Letzte Sicherheiten. Eine empirische Untersuchung zu Weltbildern Jugendlicher, Gütersloh 2008

Zillien, Nicole: Digitale Ungleichheit. Neue Technologien und alte Ungleichheiten in der Informations- und Wissensgesellschaft, Wiesbaden 2009

Zillmann, Dolf / Bryant, Jennings (Hrsg.): Selective Exposure to Communication, Hillsdale / NJ 1985

Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000

Zima, Peter V. (Hrsg.): Textsemiotik als Ideologiekritik, Frankfurt 1977

Zimmermann, Mirjam: Literatur für den Religionsunterricht: Kinder- und Jugendbücher für die Primar- und Sekundarstufe, Göttingen 2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zimmermann, Olaf / Geißler, Theo: Streitfall Computerspiele: Computerspiele zwischen kultureller Bildung, Kunstfreiheit und Jugendschutz, Berlin 2008

Zinnecker, Jürgen / Behnken, Imbke / Maschke, Sabine / Stecher, Ludwig: null zoff & voll busy. Die erste Jugendgeneration des neuen Jahrhunderts, Opladen 2003

8.2 Artikel & Aufsätze

A

Adelmann, Ralf: Computeranimation als televisuelle Evidenzproduktion, in: Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Evidenz... Das sieht man doch!, Münster 2004

Allhutter, Doris: Der „Mainstream-Spieler" als Kreativitätshindernis: Was Geschlechterdiskurse mit der Qualität von Computerspielen zu tun haben, in: Grimm, Petra / Capurro, Rafael (Hrsg.): Computerspiele – Neue Herausforderung für die Ethik?, Stuttgart 2010

Apperly, Thomas H.: Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres, in: Simulation & Gaming, Vol. 37 No. 1, March 2006

B

Bachmair, Ben: Mediensozialisation. Entwicklung von Subjektivität, in: Hoffmann, Dagmar / Mikos, Lothar (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Modelle und Ansätze in der Diskussion, Wiesbaden 2010

Backhaus, Knut: Als die Bibel laufen lernte... Der „Herr der Ringe" und das Buch der Bücher, in: Dillmann, Rainer: Bibel-Impulse: Film – Kunst – Literatur – Musik – Theater – Theologie, Münster 2006

Barthes, Roland: Rhetorik des Bildes, in: ders.: Der entgegenkommende und der stumpfe Sinn, Frankfurt 2001

Baum, Detlef: Armut durch die Stadt oder Urbanisierung der Armut, in: Mansel, Jürgen / Brinkhoff, Klaus-Peter (Hrsg.) Armut im Jugendalter. Soziale Ungleichheit, Ghettoisierung und die psychosozialen Folgen, Weinheim / München 1998

Becker, Till: Kompetenzerwerb mit „Serious Games". Praxiserfahrung und Perspektiven, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Behr, Katharina-Maria: Kreative Spiel(weiter)entwicklung. Modding als Sonderform des Umgangs mit Computerspielen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008

Behr, Katharina-Maria / Klimmt, Christoph / Vorderer, Peter: Leistungshandeln und Unterhaltungserleben im Computerspiel, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008

Bente, Gary / Breuer, Johannes: Making the Implicit Explicit. Embedded Measurement in Serious Games, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009

Benveniste, Emile: Le jeu comme structure, Deucalion 2, 1947, zitiert nach: Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München / Wien 1988 (1950)

Bickelhaupt, Thomas / Buschmann, Gerd: Die verzückte Nonne, in: Buschmann, Gerd / Pirner, Manfred: Werbung, Religion, Bildung, Frankfurt 2003

Böhle, Fritz: Computerspiele. Nicht zu viel, sondern eher zu wenig Spiel, in Holtorf, Christian / Pias , Claus (Hrsg.): Escape. Computerspiele als Kulturtechnik, Köln 2007

Bolz, Martin: Kinder, Kinder. Reflexionen zur religionspädagogischen Praxis, in: Körtner, Ulrich / Schelander, Robert (Hrsg.): GottesVorstellungen. Die Frage nach Gott in religiösen Bildungsprozessen. Gottfried Adam zum 60. Geburtstag, Wien 1999

Bopp, Matthias: Didaktische Methoden in Silent Hill 2. Das Computerspiel als arrangierte Lernumgebung, in: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias, Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I´m real..." Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2010

Born, Monika: Mit Bildern glauben lernen. Die Wahrnehmung religiöser Spuren im Bilderbuch, in: Fährmann, Willi / Steinkamp, Vera / Schlagheck, Michael (Hrsg.): Spurensuche 10. Religion in der Kinder- und Jugendliteratur, Essen 1997

Bosman, Frank G.: Playing God – On God and Game, in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 07 (2015), Heidelberg 2015

Breuer, Thomas: „Broken Silence". Mit Filmen religiöse Wahrnehmungs- und Sprachfähigkeit schulen. Ein Praxisbericht, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Brosius, Hans-Bernd: Zwischen Eskalation und Verantwortung, in: Wiedemann, Dieter: Die rechtsextreme Herausforderung, Bielefeld 2002

Brüggen, Niels: Wer ist hier der Souverän? Kritische Anmerkungen zur Medienkompetenzförderung in der digitalen Gesellschaft, in: Medien & Erziehung / merz, 1-2014

Bryant, Jennings / Zillmann, Dolf: Using television to alleviate boredom and stress: Selective Exposure as a function of induced excitational states, in: Journal of Broadcasting, Volume 28, No. 1, Winter 1984

Bucher, Anton A.: Alter Gott zu neuen Kindern? Neuer Gott zu alten Kindern? Was sich 343 Kinder unter Gott vorstellen, in: Merz, Vreni: Alter Gott für neue Kinder, Freiburg 1994

Buck, Alexander: Mediale Realitäten und Diffusionen im „Tal der Wölfe", in merz – Medien & Erziehung 3 / 2006

Buckley, Katherine E. / Anderson, Craig A.: A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games, in: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Hrsg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences, Mahwah / NJ 2006

Bukow, Wolf-Dietrich: Zur Selbstrekonstruktion des Religiösen im systemischen, lebensweltlichen und kommunikativen Kontext, in: Failing, Wolf-Eckart/Heimbrock, Hans-Günter/Lotz, Thomas A.: Religion als Phänomen – Sozialwissenschaftliche, theologische und philosophische Erkundungen in der Lebenswelt, Berlin 2001

Buland, Rainer: Spiel und Mönchtum. Einteilung der Spielformen, Typologie der Spielorte und Lehmanns Liste von 1680, in: Sonntag, Jörg (Hrsg.): Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden, Berlin / Boston 2013

Burris, Christopher T. / Redden, Elyse K.: No Other Gods Before Mario?: Game Preferences Among Atheistic and Religious Individuals, in: International Journal for the Psychology of Religion, 22-2012

Burris, Christopher T. / Dow, Traci: Lost in the Myst?: Narrative Video Gaming Decreases Self-Reported Propensity for Spiritual / Religious Experience, in: International Journal for the Psychology of Religion, Published Online 23 Jan. 2014, „Abstract"

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

C

Camilleri, Vanessa / Busuttil, Leonard / Montebello, Matthew: Social Interactive Learning in Multiplayer Games, in: Ma, Minhua / Oikonomou, Andreas / Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): Serious Games and Edutainment Applications, London 2001

Camus, Albert: Was ich dem Fußball verdanke, in: Pitous, Abel Paul: Mon cher Albert. Ein Brief an Albert Camus, Zürich 2014

Casti, John L.: Artificial Games – Spiel (play) und Spiele (games), in: Rötzer, Florian (Hrsg.): Schöne neue Welten? Auf dem Weg zu einer neuen Spielkultur, München 1995

Church, George M. / Gao, Yuan / Kosuri, Sriram: Next-Generation Digital Information Storage in DNA, in: Science, Vol. 337, 1628 (2012)

Clayton, Richard R.: 5D or 1?, in: Journal for the Scientific Study of Religion 10, Malden 1971

D

Daiber, Karl-Fritz: Religiöse Gruppenbildung, in: Gabriel, Karl (Hrsg.): Religiöse Individualisierung oder Säkularisierung, Gütersloh 1996

Dannenberg, Lars-Arne: Spielverbote für Kleriker und Mönche im kanonischen Recht des Mittelalters, in: Sonntag, Jörg (Hrsg.): Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden, Berlin / Boston 2013

Dawes, Mark / Hall, Richard: Towards Using First-Person Shooter Computer Games as an Artificial Intelligence Testbed, in: Khosla, Rajiv / Howlett, Robert J. / Jain, Lakhmi C. (Hrsg.): Knowledge-Based Intelligence Information and Engineering Systems. 9th International Conference, KES 2005 Melbourne, Australia, September 2005, Proceedings, Part 1, Berlin / Heidelberg / New York 2005

Deinet, Ulrich: „Spacing", Verknüpfung, Bewegung, Aneignung von Räumen – als Bildungskonzept sozialräumlicher Jugendarbeit, in: Deinet, Ulrich / Reutlinger, Christian (Hrsg.): „Aneignung" als Bildungskonzept der Sozialpädagogik", Wiesbaden 2004

Dinter, Astrid: Jugendliche am Computer. Eine qualitative Feldstudie, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Döring, Nicola: Sozialkontakte online: Identitäten, Beziehungen, Gemeinschaften, in: Schweiger, Wolfgang / Beck, Klaus (Hrsg.): Handbuch Online-Kommunikation, Wiesbaden 2010

Dörr, Dieter / Zorn, Nicole: Medienrechtliche Bestandsaufnahme und Bewertung, in: Dörr, Dieter / Klimmt, Christoph / Daschmann, Gregor (Hrsg.): Werbung in Computerspielen. Herausforderungen für das Medienrecht und die Förderung von Medienkompetenz, Düsseldorf 2011

Donsbach, Wolfgang: Redaktionelle Kontrolle im Journalismus: Ein internationaler Vergleich, in: Mahle, Walter A. (Hrsg.): Journalisten in Deutschland – Nationale und internationale Vergleiche und Perspektiven, München 1993

Donsbach, Wolfgang: Journalismus und journalistisches Berufsverständnis, in: Wilke, Jürgen: Mediengeschichte der Bundesrepublik Deutschland, Köln 1999

Drachen, Anders: Gameplay Metrics in Game User Research: Examples from the Trenches, in: El-Nasr, Magy Seif / Drachen, Anders / Canossa, Alessandro (Hrsg.): Game Analytics. Maximizing the Value of Player Data, London 2013

Dunning, Eric: Die Entwicklung des Fußballspiels zu einer Weltsportart, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006

E

Eicke, Ulrich: Werbung und kein Entrinnen?, in: Ebbert, Birgit / Lilienfein, Klaus-Peter (Hrsg.): Schöne neue Welt? Multimedia – ein Thema für Jugendschutz und Pädagogik, Stuttgart 1996

Eisenbürger, Iris: Stars, Sterne und unendliche Weiten: Die Events der Trekkie-Szene, in: Hepp, Andreas / Höhn, Marco / Vogelsang, Waldemar (Hrsg.): Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents, Wiesbaden 2010

Engemann, Wilfried: Zum Geleit, in: Nord, Ilona: Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008

Englert, Rudolf: Dimensionen religiöser Pluralität, in: Schweitzer Friedrich / Englert Rudolf / Ziebertz Hans-Georg / Schwab Ulrich (Hrsg.): Entwurf einer pluralitätsfähigen Religionspädagogik, Gütersloh 2002

Enns, Fernando / Twardowski, Stephan von: Ehre sei Gott – und Friede auf Erden. Das Ringen der Gemeinschaft der Kirchen um friedensethische Positionen, in: Link, Hans-Georg / Müller-Fahrenholz, Geiko (Hrsg.): Hoffnungswege – Wegweisende Impulse des Ökumenischen Rates der Kirchen aus sechs Jahrzehnten, Frankfurt 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Evers, Ralf: Spieler oder Pilger? Spiel- und ritualtheoretische Einwürfe zum Thema Fußball-Fans, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006

F

Fehr, Wolfgang: Probleme des pädagogischen Jugendmedienschutzes in Institutionen, in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen – Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt 1988

Feierabend, Sabine / Rathgeb, Thomas: Medienumgang Jugendlicher in Deutschland. Ergebnisse der JIM-Studie 2010, in: Media Perspektiven 06-2011; Online: http://www.media-perspektiven.de/6347.html, 19.5.2014

Feil, Ernst: Zur Bestimmungs- und Abgrenzungsproblematik von „Religion", in: ders.: Streitfall „Religion", Münster 2000

Föcking, Marc: Serio ludere. Epistemoloie, Spiel und Dialog in Nicolaus Cusanus' De Ludo Globi, in: Hempfer, Klaus Willy / Pfeiffer, Helmut (Hrsg.): Spielwelten. Performanz und Inszenierung in der Renaissance, Stuttgart 2002

Förster, Klaus-Tycho: Warum gibt es an Ihrer Schule noch keine Computerspiele-AG?, in: Computer + Unterricht, Heft 36 – November 1999

Frasca, Gonzalo: Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology, in: Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader, New York 2003

Freudenberger-Lötz, Petra: „Wenn man die Geschichte liest, dann kriegt man Mut...". Über Trauer, Erinnerung und Hoffnung in der Grundschule nachdenken, in: Bizer, Christoph / Degen, Roland / Englert, Rudolf et al. (Hrsg.): „Was ist guter Religionsunterricht?", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 22 (2006), Neukirchen-Vluyn 2006

Freudenberger-Lötz, Petra: „Vielleicht weint Gott dann mit mir, und er will mich trösten...", in: Bucher, Anton A. / Büttner, Gerhard / Freudenberger-Lötz, Petra (Hrsg.): Mittendrin ist Gott, Stuttgart 2008

Freudenberger-Lötz, Petra: Schüler/in – theologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012

Frick, Daniel: Spiele machen Ernst, in: pro – Christliches Medienmagazin 5-2012

Fritz, Jürgen: Videospiele in der Schule, in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zum Kriegspielen – Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt 1988

Fritz, Jürgen: Zwischen Transfer und Transformation. Überlegungen zu einem Wirkungsmodell der virtuellen Welt, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Fritz, Jürgen: Langeweile, Streß und Flow – Gefühle beim Computerspiel, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Computerspieler wählen lebenstypisch. Präferenzen als Ausdruck struktureller Koppelungen, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Fritz, Jürgen: Lebenswelt und Wirklichkeit, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Fritz, Jürgen: Action, Lebenswelten und Transfer, in: Medien & Erziehung / merz, Heft 47, 1-2003

Fritz, Jürgen: Warum eigentlich spielt jemand Computerspiele? Macht, Herrschaft und Kontrolle faszinieren und motivieren, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele – Virtuelle Spiel- und Lernwelten, Bonn 2003

Fromme, Johannes: Pädagogische Reflexion über die Computerspielekultur der Heranwachsenden, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Fromme, Johannes / Cecius, Melanie: Geschlechtsrollen in Video- und Computerspielen, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Fukuyama, Yoshio: The major dimensions of church membership, in: Review of Religious Research 2, New York 1961

Fullerton, J. Timothy/Hunsberger, Bruce: A unidimensional measure of christian orthodoxy, in: Journal for the Scientific Study of Religion 21, Malden 1982

Furtwängler, Frank: Computerspiele am Rande des metakommunikativen Zusammenbruchs, in: Neitzel, Britta / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel, Marburg 2006

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

G

Garris, Rosemary / Ahlers, Robert / Drsikell, James E.: Games, Motivation & Learning: A Research and Practise Model, in Simulation & Gaming, Dezember 2002, Vol. 33 No. 4

Geble, Peter: „Nachwort", in: Caillois, Roger: Der Mensch und das Heilige, München 1988

Gottesbezug in der NRW-Landesverfassung (Diskussion um...): Landtag NRW Plenarprotokoll 15/51 vom 22.12.2011, Gesetzentwurf der Fraktion DIE LINKE gegen den gegenwärtigen Gottesbezug (Drucksache 15/3532)

Gleich, Uli: Medien und Gewalt, in: Mangold, Roland / Vorderer, Peter / Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie, Göttingen 2004

Goertz, Lutz: Wie interaktiv sind Medien? Auf dem Weg zu einer Definition von Interaktivität, in: Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): Rundfunk und Fernsehen – Forum der Medienwissenschaft und Medienpraxis, Heft 43, Baden-Baden 1995

Gräb, Wilhelm: Medienreligion, Transformationen der Präsenz des Religiösen, in: Ziebertz, Hans-Georg: Erosion des christlichen Glaubens?, Münster 2004

Gräb, Wilhelm: Multimedia – epochemachende Herausforderung für Religion und Theologie, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

Graf, Friedrich Wilhelm: 'Dechristianisierung'. Zur Problemgeschichte eines kulturpolitischen Topos, in: Lehmann, Hartmut: Säkularisierung, Dechristianisierung, Rechristianisierung im neuzeitlichen Europa, Göttingen 1997

Grodal, Torben: Video Games and the Pleasures of Control, in: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000

Grote, Hans: Rhythmen des Luftkampfs. Zur Darstellung des Richthofen-Mythos in historischen Comics, in: Korte, Barbara / Paletschek, Sylvia / Hochbruck, Wolfgang (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur, Essen 2008

Gruber, Thomas / Koller, Barbara / Rühl, Manfred: Berufsziel: Journalist, in: Publizistik, 19/20 1974/75

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Gunzenhäuser, Randi: Die amerikanischen digitalen Medien: Cybertheorien und Computerspiele, in: Decker, Christof: Visuelle Kulturen der USA. Zur Geschichte von Malerei, Fotografie, Film, Fernsehen und Neuen Medien in Amerika, Bielefeld 2010

H

Hafner, Volker / Merschitz, Peter: Systemtheoretisch-Konstruktivistische Überlegungen zur Darstellung von Politik in Computerspielen, in: Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik – Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin 2007

Hagstotz, Werner / Kirschner, Hans-Peter / Porst, Rolf / Prüfer, Peter: „Methodenbericht – Allgemeine Bevölkerungsumfrage der Sozialwissenschaften ALLBUS 1982", in: ZUMA Arbeitsbericht 21/1982, Mannheim 1983

Hahn, Alois: Religion, Säkularisierung und Kultur, in: Lehmann, Hartmut: Säkularisierung, Dechristianisierung, Rechristianisierung im neuzeitlichen Europa, Göttingen 1997

Halík, Tomás: Interview, in: Herder Korrespondenz, Jg. 67, Februar 2013

Hartig, Johannes / Klieme, Eckhard: Kompetenz und Kompetenzdiagnostik, in: Schweizer, Karl (Hrsg.): Leistung und Leistungsdiagnostik, Heidelberg 2006

Hartmann, Thilo / Klimmt, Christoph: The Influence of Personality Factors on Computer Game Choice, in: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings: Playing Video Games. Motives, Responses, and Consequences, Mahwah 2006

Hartmann, Thilo: Let´s compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008

Hartung, Anja: Biographischer Ansatz, in: Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010

Hasenberg, Peter: Das Paradies als technisches Konstrukt. Religiöse Themen in James Camerons „Avatar", in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

Hatlen, Burton: Pullman's His Dark Materials, a Challenge to the Fantasies of J.R.R. Tolien and C.S. Lewis, with an Epilogue of Pullman's Neo-Romantic Reading of Paradise Lost, in: Lenz, Millicent / Scott, Carole: His Dark Material Illuminated. Critical Essays on Phillip Pullman's Trilogy, Detroit / MI 2005

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Hein, K.: Gaming Product Placement Gets Good Scores in Study, in: Brandweek, Vol. 46, Issue 44

Hepp, Andreas / Vogelsang, Waldemar: Die LAN-Szene. Vergemeinschaftungsformen und Aneignungsweisen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008

Hepp, Andreas / Berg, Matthias / Roitsch, Cindy: Die Mediatisierung subjektiver Vergemeinschaftsungshorizone: Zur kommunikativen Vernetzung und medienvermittelten Gemeinschaftsbildung junger Menschen, in: Krotz, Friedrich / Hepp, Andreas (Hrsg.): Mediatisierte Welten. Forschungsfelder und Beschreibungsansätze, Wiesbaden 2012

Herlyn, Okko: Neue „herrenlose Gewalten"? Kleine theologische Polemik zu „Multimedia und Religion", in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

Herman, Leonard: Company Profile: Atari, in: Wolf, Mark J. P.: The Video Game Explosion, Westport / CT 2008

Herzberg, Frederick: One more time: How do you motivate employees?, in: Davis, L.E. / Taylor, J. (Hrsg.): Job Design, Harmondsworth 1972

Hickethier, Knut: Die Utopie der Serie. Mythen und Weltsicht im Star-Trek-Universum, in: Hellmann, Kai-Uwe / Klein, Arne (Hrsg.): „Unendliche Weiten..." – Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie, Frankfurt 1997

Hickethier, Knut, Mediatisierung und Medialisierung der Kultur, in: Hartmann, Maren / Hepp, Andreas (Hrsg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt, Wiesbaden 2010

Hindmarch, Will: Storytelling Games as a Creative Medium, in: Harrigan, Pat / Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge / MA 2007

Hochbruck, Wolfgang: Von Flandern Fields bis Fort Mutzig. Living histories des Ersten Weltkriegs als zweite Ableitung der Vergangenheit, in: Korte, Barbara / Paletschek, Sylvia / Hochbruck, Wolfgang (Hrsg.): Der Erste Weltkrieg in der populären Erinnerungskultur, Essen 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Höflich, Joachim R.: Gott – es klingelt! – Studien zur Mediatisierung des öffentlichen Raums: Das Mobiltelefon, in: Hartmann, Maren / Hepp, Andreas (Hrsg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt, Wiesbaden 2010

Hoffner, Cynthia: Children´s wishful identification and parasocial interaction with favorite television characters, in: Journal of Broadcasting and Electronic Media, 40-1996

Hofmann, Wilhelm: Statt eines Vorwortes: Die Sichtbarkeit der Macht. Überlegungen zum Paradigmenwechsel von der „logozentrischen" zur „ikonozentrischen" Politik, in: ders. (Hrsg.): Die Sichtbarkeit der Macht. Theoretische und emoirische Untersuchungen zur visuellen Politik, Baden Baden 1999

Holowaty, Christoph: Verkaufshits & Megatrends. Kennzeichen erfolgreicher Computer- und Videospiele, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Hortleder, Gerd: Faszination des Fußballspiels. Soziologische Anmerkungen zum Sport als Freizeit und Beruf, Frankfurt 1974, zitiert durch: Pilz, Gunter A.: Fußball ist unser Leben? Zur Soziologie und Sozialgeschichte der Fußballfankultur, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006

Hug, Theo: Kritische Erwägungen zur Medialisierung des Wissens im digitalen Zeitalter, in: Peschl, Markus F. / Kossek, Brigitte (Hrsg.): Digital Turn? Zum Einfluss digitaler Medien auf Wissensgenerierungsprozesse von Studierenden und Hochschullehrenden, Göttingen 2012

J

Jacob, Thomas: Zivilisiertes Spielen. Das Rundenstrategie-Spiel Civilization IV, in: Medien & Erziehung / merz, 3-2006

Jacobs, Stephen: Simulating the Apocalypse. Theology and Structure of the Left Behind Games, in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 07 (2015), Heidelberg 2015

Jäckel, Michael: Interaktion. Soziologische Anmerkungen zu einem Begriff, in: Hans-Bredow-Institut (Hrsg.): Rundfunk und Fernsehen – Forum der Medienwissenschaft und Medienpraxis, Heft 43, Baden-Baden 1995

Järvinen, Aki: Understanding Video Games as Emotional Experiences, in: Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader 2, New York 2009

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Joorabchi, Mona Erfani / El-Nasr, Magy Seif: Measuring the Impact of Knowledge Gained from Playing FPS and RPG Games on Gameplay Performance, in: Anacleto, Junia / Fels, Sidney / Graham, Nicholas / Kapralos, Bill / El-Nasr, Magy Seif / Stanley, Kevin (Hrsg.): Entertainment Computing – ICEC 2011. 10th International Conference, ICEC 2011, Vancouver, Canada, October 2011, Proceedings, Heidelberg / Dordrecht / London / New York 2011

K

Kampe, Helmut: Krieg in Familien- und Gesellschaftsspielen (Brettspiele), in Fritz, Jürgen: Programmiert zum Kriegsspielen: Bilderwelten und Weltbilder im Videospiel, Frankfurt 1988

Kankaanranta, Marja / Neittaanmäki, Pekka: Preface, in: Dies. (Hrsg.): Design and Use of Serious Games, Dordrecht 2009

Keller, Reiner: Das interpretative Paradigma, in: Brock, Dietmar / Junge, Matthias / Diefenbach, Heike / Keller, Reiner / Villányi, Dirk: Soziologische Paradigmen nach Talcott Parsons. Eine Einführung, Wiesbaden 2009

Keppler, Angela: Variationen des Selbstverständnisses: Das Fernsehen als Schauplatz der Formung sozialer Identität, in: Hartmann, Maren / Hepp, Andreas (Hrsg.): Die Mediatisierung der Alltagswelt, Wiesbaden 2010

Kepplinger, Hans Mathias: Kritik am Beruf – Zur Rolle der Kollegenkritik im Journalismus, in: Mahle, Walter A. (Hrsg.): Journalisten in Deutschland – Nationale und internationale Vergleiche und Perspektiven, München 1993

King, Morton B./Hunt, Richard A.: Measuring the religious variable: national replication, in: Journal for the Scientific Study of Religion 14, Malden 1975

Kirsner, Inge: Stigmata. Die frohe Botschaft als Gewalt im Film, Fachgemeinschaft evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005

Kirriemuir, John: A history of digital games, in: Rutter, Jason / Bryce, Jo (Hrsg.): Understanding Digital Games, London 2006

Klein, Arne: Faszinierend! Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie?, in: Hellmann, Kai-Uwe / Klein, Arne (Hrsg.): „Unendliche Weiten..." – Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie, Frankfurt 1997

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Klein, Gabriele: Urbane Bewegungskulturen. Zum Verhältnis von Sport, Stadt und Kultur, in: Funke-Wieneke, Jürgen / Klein, Gabriele (Hrsg.).: Bewegungsraum und Stadtkultur. Sozial- und kulturwissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2008

Klein, Thomas: Genre und Videospiel. In: Kuhn, Markus (Hrsg.): Filmwissenschaftliche Genreanalyse. Eine Einführung, Berlin/Boston 2013

Klie, Thomas: Religionsunterricht in der Berufsschule: Verheißung vergegenwärtigen, in: Arbeiten zur praktischen Theologie 14, Leipzig 2000

Klimmt, Christoph: Computer-Spiel: Interaktive Unterhaltungsangebote als Synthese aus Medium und Spielzeug, in: Zeitschrift für Medienpsychologie, Januar 2001 Vol. 13, No. 1

Klimmt, Christoph: Interview mit Stacey Spiegel, Chief Executive Officer, Immersion Studios, Inc., Toronto, in: Zeitschrift für Medienpsychologie, April 2001, Vol. 13, No. 2

Klimmt, Christoph: Computer- und Videospiele, in: Mangold, Roland / Vorderer, Peter / Bente, Gary (Hrsg.): Lehrbuch der Medienpsychologie, Göttingen 2004

Klimmt, Christoph: Der Nutzen von Computerspielen, ein optimistischer Blick auf interaktive Unterhaltung, in Medien & Erziehung / merz, Heft 48, 3-2004

Klimmt, Christoph / Vorderer, Peter: Unterhaltung als unmittelbare Form des Lesens, in: Groeben, Norbert / Hurrelmann, Bettina: Lesesozialisation in der Mediengesellschaft. Ein Forschungsüberblick, Weinheim / München 2004

Klimmt, Christoph: „Ein echtes Highlight ist der Wald": Professionalisierung der Computerspiel-Vermarktung am Beispiel des Verkaufsstarts von „Oblivion", in: Zeitschrift für Medienpsychologie 18 – 3/2006

Klimmt, Christoph: Zur Rekonstruktion des Unterhaltungserlebens beim Computerspielen, in: Kaminski, Winfred / Lorber, Martin: Computerspiele und soziale Wirklichkeit, München 2006

Klinkhammer, Gritt Maria: Jugendliche Träume vom Heil. Eine Untersuchung zu religiösen Dimensionen der Jugendzeitschrift Bravo, in: Friedrichs, Lutz / Vogt, Michael (Hrsg.): Sichtbares und Unsichtbares. Facetten von Religion in deutschen Zeitschriften, Würzburg 1996

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Knoll, Joachim H.: Medienpädagogische Arbeit in der Erwachsenenbildung, in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen – Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt 1988

Koblinger, Dagmar: Flexible Arbeitszeitmodelle in der Medienbranche?, in: Stadt München (Hg.): Veröffentlichungen des Referates für Arbeit und Wirtschaft – Heft Nr. 151, München 2003

Köcher, Renate: Die religiöse Einstellung von Jugendlichen und ihre Auswirkung auf die Glaubensvermittlung, in: RHS 6/89, Düsseldorf 1989

Kolfhaus, Stefan: Bilanz von Wirkungsstudien zum Videospiel, in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen – Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt 1988

Kollwig, Michael / Marotz, Christel / Schill, Wolfgang: Comic-Lektüre im Unterricht – Erziehung zur Mündigkeit?, in: Funke, Wolfgang / Horbelt, Rainer / Schill, Wolfgang / Schulz, Wolfgang u.a. (Hrsg.): Thema: Massenmedien. Comics, Fernsehen, Schallplatten, Kinder- und Jugendbücher als Unterrichtsgegenstand, Düsseldorf 1974

Konz, Britta: Virtualisierung menschlicher Erfahrung – Menschenbild im Videospiel, in: Heumann, Jürgen (Hrsg.): Über Gott und die Welt – Religion, Sinn und Werte im Kinder- und Jugendbuch, Frankfurt 2005

Konzack, Lars: Philosophical Game Design, in: Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: The Video Game Theory Reader 2, New York 2009

Kreimeier, Klaus: Dispositiv Kino. Zur Industrialisierung der Wahrnehmung im 19. Und frühen 20. Jahrhundert, in: Segeberg, Harro (Hrsg.): Die Perfektionierung des Scheins. Das Kino der Weimarer Republik im Kontext der Künste. Mediengeschichte des Films. Band 3, München 2000

Krotz, Friedrich: Kontexte des Verstehens audiovisueller Kommunikate. Das sozial positionierte Subjekt der Cultural Studies und die kommunikativ konstruierte Identität des Symbolischen Interaktionismus, in: Charlton, Michael / Schneider, Silvia (Hrsg.): Rezeptionsforschung: Theorien und Untersuchungen zum Umgang mit Massenmedien, Opladen 1997

Krotz, Friedrich: Computerspiele als neuer Kommunikationstypus, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Krüdener, Bettina / Schulze-Krüdener, Jörgen: Das war noch was: Zur Eventisierung des Jugendbrauchtums in der Region am Beispiel der Spaßfeten, in: Hepp, Andreas / Höhn, Marco / Vogelsang, Waldemar (Hrsg.): Populäre Events. Medienevents, Spielevents, Spaßevents, Wiesbaden 2010

Krüger, Heinz-Hermann / Pfaff, Nicolle: Triangulation quantitativer und qualitativer Zugänge in der Schulforschung, in: Helsper, Werner / Böhme, Jeanette (Hrsg.): Handbuch der Schulforschung. Wiesbaden 2008

Kübler, Hans-Dieter: Medienproduktionsforschung, in: Mikos, Lothar / Wegener, Claudia: Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch, Konstanz 2005

Kübler, Hans-Dieter: Medienwirkungen versus Mediensozialisation, in: Vollbrecht, Ralf / Wegener, Claudia (Hrsg.): Handbuch Mediensozialisation, Wiesbaden 2010

Kübler, Hans-Dieter: Ansätze und Methoden medienpädagogischer Forschung, Erträge und Desiderate. Versuch einer Zwischenbilanz, in: Hartung, Anja / Schorb, Bernd / Niesyto, Horst et al. (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 10: Methodologie und Methoden medienpädagogischer Forschung, Wiesbaden 2010

Kunczik, Michael / Zipfel, Astrid: Gewaltdarstellungen, in: Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008

Kuschel, Karl-Josef: Theologisch gewogen – und zu leicht befunden, in: Miksch Jürgen (Hrsg.): Evangelisch aus fundamentalem Grund. Wie sich die EKD gegen den Islam profiliert, Frankfurt 2007

L

Lange, Andreas: Storykiller. Von der Zerstörung der Geschichten in Computerspielen, in: Ästhetik & Kommunikation, Heft 115, Winter 2001/2, Berlin 2001

Lange, Andreas: Save Game. Die Bewahrung komplexer digitaler Artefakte am Beispiel von Computerspielen, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009

Lange, Günter: Religion und Kinderbuch, in: Jacobi, Reinhold (Hrsg.): Kinderbuch und Religion, Regensburg 1979

Lantz, Frank: PacManhattan, in: Montola, Markus / Stenros, Jaakko / Waern, Annika (Hrsg.): Pervasive Games. Theory and Design, Burlington / MA 2009

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Lebram, Mikael / Backlund, Per / Engström, Henrik / Johanneson, Mikael: Design and Architecture of idh – a Cave Based Firefighter Training Game, in: Kankaanranta, Marja / Neittaanmäki, Pekka (Hrsg.): Design and Use of Serious Games, Dordrecht 2009

Lee, Kwan Min / Peng, Wie: What Do We Know About Social and Psychological Effects of Computer Games? A Comprehensive Review of the Current Literature, in: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Hrsg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences, Mahwah / NJ 2006

Lehmann, Philipp / Reiter, Andreas / Schumann, Christina / Wolling, Jens: Die First-Person-Shooter. Wie Lebensstil und Nutzungsmotive die Spielweise beeinflussen, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008

Lorenzen, Stefanie: „Religion in Medien" – eine Systematisierung didaktischer Materialien, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

Ludes, Peter: Programmgeschichte des Fernsehens, in: Wilke, Jürgen: Mediengeschichte der Bundesrepublik Deutschland, Köln 1999

Luengo, Vanda / Aboulafia, Annette u.a.: Novel Technology for Learning in Medicine, in: Balacheff, Nicolas / Ludvigsen, Sten / de Jong, Tom u.a. (Hrsg.): Technology-Enhanced Learning. Principles and Products, Berlin 2009

Luhmann, Niklas: Interaktion, Organisation, Gesellschaft, in: Soziologische Aufklärung. Band 2, Opladen 1982, zitiert in: Hafner, Volker / Merschitz, Peter: Systemtheoretisch-Konstruktivistische Überlegungen zur Darstellung von Politik in Computerspielen, in: Bevc, Tobias (Hrsg.): Computerspiele und Politik – Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen, Berlin 2007

Luhmann, Niklas: Grundwerte als Zivilreligion, in: Kleger, Heinz / Müller, Alois (Hrsg.): Religion des Bürgers – Zivilreligion in Amerika und Europa, München 1986

Luhmann, Niklas: Sozialisation und Erziehung, in: Luhmann, Niklas / Lenzen, Dieter (Hrsg.): Das Erziehungssystem der Gesellschaft, Frankfurt a.M. 2002

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

M

Maier, Matthias: Medienunternehmen im Umbruch. Transformation ökonomischer Dispositive, neue Organisationsstrukturen und entgrenzte Arbeitsformen, in: Altmeppen, Klaus-Dieter / Karmasin, Matthias (Hrsg.): Medien und Ökonomie – Band 2: Problemfelder der Medienökonomie, Wiesbaden 2004

Malo, Steffen / Diener, Holger / Hambach, Sybille: Spielend lernen in Alltag und Beruf, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009

Mansel, Jürgen / Fromme, Johannes / Kommer, Sven / Treumann, Klaus Peter: Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung, in: dies. (Hrsg.): Selbstsozialisation, Kinderkultur und Mediennutzung, Opladen 1999

Marcuse, Herbert: Über das Ideologieproblem in der hochentwickelten Industriegesellschaft, in: Lenk, Kurt (Hrsg.): Ideologie – Ideologiekritik und Wissenssoziologie, Frankfurt / New York 1984

Matzger, Reiner: Die Reise ins Paradies. Säkularisierte Religiosität am Beispiel Star Trek, in: Hellmann, Kai-Uwe / Klein, Arne (Hrsg.): „Unendliche Weiten..." – Star Trek zwischen Unterhaltung und Utopie, Frankfurt 1997

Meadowcraft, Jeanne M. / Zillmann, Dolf: Women´s comedy preferences during the menstrual cycle, in: Communication Research, 14-1987

Mechner, Jordan: The Sands of Time: Crafting a Video Game Story, in: Harrigan, Pat / Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge / MA 2007

Meer, Dorothee: „wie die da gerade stand" oder: Normalisierung und Positionierung in und im Anschluss an Talkshows: Zur Funktion medialer Formen der Subjektivierung und Identitätsbildung, in: Winter, Carsten / Thomas, Tanja / Hepp, Andreas (Hrsg.): Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur, Köln 2003

Meier, Erhard: Was ist Erlösung im Buddhismus?, in: Khoury, Adel Theodor / Hünermann, Peter (Hrsg.): Was ist Erlösung? Die Antwort der Weltreligionen, Freiburg 1985

Meister, Dorothee M. / Sander, Uwe / Treumann, Klaus Peter / Burkatzki, Eckhard / Hagedorn, Jörg / Strotmann, Mareike / Wegener, Claudia: Mediale Gewalt: Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche, Wiesbaden 2008

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Mende, Peter / Ritschel, Thomas: „Schnapphans" – Das GPS-Stadtspiel in Jena, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009

Meretzky, Steve: The Creation of Floyd the Robot in Planetfall, in: Harrigan, Pat / Wardrip-Fruin, Noah (Hrsg.): Second Person. Role-Playing and Story in Games and Playable Media, Cambridge / MA 2007

Merle, Kristin / Metelmann, Jörg: „Irgendwie fühl' ich mich wie Frodo...!" – Bericht zur Ring-Con 2003, in: Gräb, Wilhelm / Herrmann, Jörg / Merle, Kristin / Metelmann, Jörg / Nottmeier, Christian: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!" – Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion, Frankfurt 2006

Meulemann, Heiner: Abschnitt 13.2 Religiosität und Säkularisierung, in: BpB (Hrsg.): Datenreport 2011. Ein Sozialbericht für die Bundesrepublik Deutschland – Band 1, Bonn 2011

Moser, Heinz / Scheuble, Walter: „Digitale Lebensstile" als Folge gesellschaftlicher Mediatisierung, in: Kammerl, Rudolf / Unger, Alexander / Grell, Petra / Hug, Theo (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur, Wiesbaden 2014

Müller-Lietzkow, Jörg: Blood Sells. Von Shockern, Shootern und Pixelblut, in: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real..." – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2005

Müller-Schneider, Thomas: Moderne Liebe und menschliche Natur. Zur innenorientierten Entfaltung moderner Liebesbeziehungen, in: Hitzler, Ronald / Honer, Anne / Pfadenhauer, Michaela (Hrsg.): Posttraditionale Gemeinschaften. Theoretische und ethnografische Erkundungen, Wiesbaden 2008

Mumford, Lewis: Mythos der Maschine. Kultur, Technik und Macht – Band 1, Wien 1966/67, zitiert in: Siedler, Rolf: Feel it in your body. Sinnlichkeit, Lebensgefühl und Moral in der Rockmusik, Mainz 1995

N

Nassehi, Armin: Erstaunliche religiöse Kompetenz. Qualitative Ergebnisse des Religionsmonitors, in: Bertelsmann Stiftung (Hrsg.): Religionsmonitor 2008, Gütersloh 2008

Nelson, Michelle R.: Recall of Brand Placements in Computer / Video Games, in: Journal of Advertising Research, March / April 2002, Vol. 42 (2)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Neurath, Paul: Paul Lazarsfelds Beitrag zu den Anfängen der Massenkommunikationsforschung, in: Langenbucher, Wolfgang R. (Hrsg.): Paul F. Lazarsfeld, München 1990

Niesyto, Horst: Medienkritik, in: Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008

Niesyto, Horst: Kritische Anmerkungen zu Theorien der Mediennutzung und -sozialisation, in: Hoffmann, Dagmar / Mikos, Lothar (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Modelle und Ansätze in der Diskussion, Wiesbaden 2010

Nikolaou, Theodor: Die Zukunft der Kirche und ihre Einheit angesichts des dritten Jahrtausends. Ein orthodoxer Versuch, in: Neuner, Peter / Kleinschwärzer-Meister, Birgitta et al. (Hrsg.): Ökumene zwischen „postmoderner Beliebigkeit" und „Rekonfessionalisierung", Münster 2006

Nohr, Rolf F.: Das Verschwinden der Maschinen. Vorüberlegungen zu einer Transparenztheorie des Games, in: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real..." – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2005

Nord, Ilona: Religion im Internet. Herausforderungen für die Didaktik des Religionsunterrichts, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

Nudelman, Arthur E.: Dimensions of religiosity: a factor-analytic view of protestants, catholics and christian scientists, in: Review of Religious Research 13, New York 1971

O

Oberthür, Rainer: „Das Staunen Gottes ist in uns selber". Kinder erfahren sich im Fragen nach Gott und Gott im Fragen nach sich, in: Bucher, Anton A. / Büttner, Gerhard / Freudenberger-Lötz, Petra / Schreiner, Martin: „Mittendrin ist Gott" – Kinder denken nach über Gott, Leben und Tod, Stuttgart 2002

O`Donnell, Jonathon: A Digital Devil's Saga. Representation(s) of the Demon in Recent Videogames, in: Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet, vol. 07 (2015), Heidelberg 2015

Oerter, Rolf: Lebensthematik und Computerspiel, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Oerter, Rolf: Spiel als Lebensbewältigung, in: Hoppe-Graff, Siegfried / Oerter, Rolf (Hrsg.): Spielen und Fernsehen. Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes, Weinheim / München 2000

Oetken, Mareile: Das Bild von Kind und Kindheit im Bilderbuch, in: Tillmann, Angela / Fleischer, Sandra / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Kinder und Medien, Wiesbaden 2014

Oser, Fritz / Bucher, Anton: Religion – Entwicklung – Jugend, in: Montada, Leo / Oerter, Rolf (Hrsg.): Entwicklungspsychologie, Weinheim 1998

P

Perreault, Gregory: Rpg Religion – Depictions of Religion in Contemporary Console Games, in: International Conference on Digital Religion at the University of Colorado-Boulder Center for Media, Religion and Culture, Boulder / CO, 2012

Petty, Richard E. / Cacioppo, John T.: Communication and Persuasion: Central and Peripheral Routes to Attitude Change, New York 1986, in: Schenk, Michael: Medienwirkungsforschung, Tübingen 1987

Pfeiffer, Christian: Führt Computerspielen zu schlechten Schulleistungen? Was ist zu tun?, in: Grimm, Petra / Capurro, Rafael (Hrsg.): Computerspiele – Neue Herausforderung für die Ethik?, Stuttgart 2010

Piasecki, Stefan: Education, „Pointsification", Empowerment? A critical view on the use of gamification in educational contexts. In: Ebner, Martin / Sad, Nihad (Ed.): Handbook of Research on Digital Tools for Seamless Learning, Hershey / PA 2017

Piasecki, Stefan: Computerspiele: Von der Idee zur Realisierung bis hin zur Marktstrategie, in: Ebbert, Birgit / Lilienfein, Klaus-Peter (Hrsg.): Schöne neue Welt? Multimedia – ein Thema für Jugendschutz und Pädagogik, Stuttgart 1996

Piasecki, Stefan: Für 8,50 Dollar ziehen sie in den Krieg gegen Israel, FAZ 20.11.2003

Piasecki, Stefan: Arcadia 2001: Videoentertainment in der Vor-Internet-Ära, Retro Nr. 15, Heft 1-2009

Piasecki, Stefan: Arcadia 2001: Das Arcadia-System 1981-1984: Eine Videospielkonsole mit vielen Gesichtern, Retro Nr. 19, Heft 1-2011

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Piasecki, Stefan: “Netztremismus” – Menschenfeindliche und gesellschaftlich destabilisierende Diskussionsforen im Internet, in: Polizei & Wissenschaft, Heft 1 / 2013

Piasecki, Stefan: Education, “Pointsification”, Empowerment? A critical view on the use of gamification in educational contexts. In Ebner, Martin / Sad, Nihad (Hrsg.): Handbook of Research on Digital Tools for Seamless Learning, Hershey / PA 2016 (peer reviewed, in print)

Piasecki, Stefan: The Walking Dead? Der „Auteur“ ist gar nicht tot - aber sie sind viele. tv diskurs 82, 4/2017, S. 76-79

Pilz, Gunter A.: Fußball ist unser Leben!? – Zur Soziologie und Sozialgeschichte der Fußballfankultur, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Einwürfe, Gießen 2006

Pirner, Manfred L.: Erlösermythen im Computerspiel: Götter, Heroen, Kämpfer, in: Heumann, Jürgen (Hrsg.): Über Gott und die Welt – Religion, Sinn und Werte im Kinder- und Jugendbuch, Frankfurt 2005

Pirner, Manfred L.: Grundzüge einer medienwelt-orientierten Religionsdidaktik, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005

Pirner, Manfred L.: MWR – Anregungen für die Praxis, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2005

Pirner, Manfred L.: Inwieweit lassen sich religiöse Bildungsprozesse standardisieren und evaluieren?, in: Bizer, Christoph / Degen, Roland / Englert, Rudolf et al. (Hrsg.): „Was ist guter Religionsunterricht?”, Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 22 (2006), Neukirchen-Vluyn 2006

Pirner, Manfred L.: Medienweltorientierte Religionsdidaktik in: Grümme, Bernhard / Lenhard, Hartmut / Pirner, Manfred L. (Hrsg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht, Stuttgart 2012

Pirner, Manfred L.: Religiöse Mediensozialisation, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion”, Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Pirner, Manfred L.: Schüler/in – soziologisch, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012

Pitum, Sandra: Zwischen Faszination und Abscheu – Interkulturelle Wahrnehmungsweisen von Gewaltdarstellungen im neuen japanischen Film, merz – Medien & Erziehung, Heft 3 2006

Pollack, Detlef / Pickel, Gert: Individualisierung und religiöser Wandel in der Bundesrepublik Deutschland, Zeitschrift für Soziologie 28, Bielefeld 1999

Pressley, Michael / Borkowski, John G. / Schneider, Wolfgang: Good information processing. What it is and how Education can promote it, in: Journal of Educational Research, 2-1989

Prommer, Elisabeth: Filmauswahl unter crossmedialen Bedingungen: Der Einfluss von Trailer, Werbung, Kritiken und Film-Websites auf die Filmauswahl, in: Hasebrink, Uwe / Mikos, Lothar / Prommer, Elisabeth: Mediennutzung in konvergierenden Medienumgebungen, München 2004

Pollack, Detlef und Pickel, Gert: Kirchenbindung und Religiosität im Zeitverlauf, in: Bedford-Strom, Heinrich und Jung, Volker: Vernetzte Vielfalt. Kirche angesichts von Individualisierung und Säkularisierung, Gütersloh 2015

R

Riese, Markus C.: Von Fischen und Fischern im weltweiten Netz. Neue Medien – Verantwortlicher Umgang mit Informations- und Kommunikationstechniken, in: Württemberg e.V. / Fachverband evangelischer Religionslehrerinnen und Religionslehrer in Baden e.V. / Kallmeyersche Verlagsbuchhandlung bei Friedrich in Velber (Hrsg.): entwurf – Religionspädagogische Mitteilungen, Heft 1-2000

Reiter, Hein: Die Technisierung der Spielmittel – Vom mechanischen Spielzeug zu den elektronischen Medien, in: Fritz, Jürgen (Hrsg.): Programmiert zum Kriegspielen – Weltbilder und Bilderwelten im Videospiel, Frankfurt 1988

Ritterfeld, Ute / Ratan, Rabindra: Classifying Serious Games, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009

Robertson, Lindsay A. / Mcanally, Helena M. / Hancox, Robert J.: Childhood and Adolescent Television Viewing and Antisocial Behaviour in Early Adulthood, in: American Academy of Pediatrics (Hrsg.): Pediatrics, published online February 18, 2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Rockenbach, Angelika: Gott zur Sprache bringen. Religiöse Spuren im Kinderbuch, in: Fährmann, Willi / Steinkamp, Vera / Schlagheck, Michael (Hrsg.): Spurensuche 10. Religion in der Kinder- und Jugendliteratur, Essen 1997

Röhrs, Hermann: Das Spiel, ein Urphänomen des Lebens, Wiesbaden 1981

Röser, Jutta: Gewalt, in: Hügel, Hans-Otto (Hrsg.): Handbuch populäre Kultur. Begriffe, Theorien und Diskussionen, Stuttgart 2003

Ronneberger, Franz: Sozialisation durch Massenkommunikation, in: Ronneberger, Franz (Hsrg.): Sozialisation durch Massenkommunikation, Stuttgart 1971

Roos, Lothar: Glaube in der Zivilgesellschaft, in: Rauscher, Anton (Hrsg.): Die Bedeutung der Religion für die Gesellschaft, Berlin 2004

Rothgangel, Martin: Was ist Religionspädagogik? Eine wissenschaftstheoretische Orientierung, in: Rothgangel, Martin / Adam, Gottfried / Lachmann, Rainer (Hrsg.): Religionspädagogisches Kompendium, Göttingen 2012

Rühl, Manfred: Berufliche Sozialisation von Kommunikatoren, in: Ronneberger, Franz (Hsrg.): Sozialisation durch Massenkommunikation, Stuttgart 1971

S

Schädler, Ulrich: Brett- und Würfelspiele in Erziehung und Bildung des mittelalterlichen Religiosentums, in: Sonntag, Jörg (Hrsg.): Religiosus Ludens. Das Spiel als kulturelles Phänomen in mittelalterlichen Klöstern und Orden, Berlin / Boston 2013

Scharrer, Erica: Men, muscles, and machismo: The relationship between television violence exposure and aggression and hostility in the presence of hypermasculinity, in: Media Psychology 3 / 2001

Scheilke, Christoph: Fördert Desinformation den Erosionsprozeß?, in: Ziebertz, Hans-Georg: Erosion des christlichen Glaubens?, Münster 2004

Schindler, Friedemann: CyberCommunities – herumhängen, kommunizieren, spielen und lernen, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Schmidt, Johannes / Zintl, Reinhard: Gesellschaftsvertrag und Staat, in: Becker, Michael / Schmidt, Johannes / Zintl, Reinhard (Hrsg.): Politische Philosophie, Paderborn 2009

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Schmitz, Markus: Überlegungen zu einer Rehabilitierung der ökonomisch-praktischen Vernunft, in: Kern, Udo: Wirtschaft und Ethik in theologischer Perspektive, Münster 2002

Schneider, Beate / Schönbach, Klaus / Stürzebecher, Dieter: Westdeutsche Journalisten im Vergleich: jung, professionell und mit Spaß bei der Arbeit, in Publizistik, 38 1993

Schneider, Lars-Peter / Cornwell, T. Bettina: Cashing in on Crashes via brand placement in computer games. The effects of experience and flow on memory, in: International Journal of Advertising, 24 (3), 2005

Schnell, Tatjana: Implizite Religiosität. Vielfalt von Lebensbedeutungen in religiösen Ausdrucksformen, in: Gräb, Wilhelm / Charbonnier, Lars (Hrsg.): Individualisierung – Spiritualität – Religion, München 2008

Scholtz, Christopher P.: Religionspädagogisches Lernen in der Welt Zeldas? Phänomenologische Auseinandersetzung mit einem Klassiker der Computerspiele, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004

Scholz, Stefan: Bibel und Multimedia. Ist religiöse Bildung auch online möglich?, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

Schorb, Bernd: Medienerziehung, in: Hüther, Jürgen / Schorb, Bernd / Brehm-Klotz, Christiane (Hrsg.): Grundbegriffe Medienpädagogik München 1997

Schorb, Bernd: Identität und Medien, in: Tillmann, Angela / Fleischer, Sandra / Hugger, Kai-Uwe (Hsrg.): Handbuch Kinder und Medien, Wiesbaden 2014

Schramm, Holger / Hartmann, Tilo: Identität durch Mediennutzung? Die Rolle von parasozialen Interaktionen und Beziehungen mit Medienfiguren, in: Hoffmann, Dagmar / Mikos, Lothar (Hrsg.): Mediensozialisationstheorien. Modelle und Ansätze in der Diskussion, Wiesbaden 2010

Schröder, Bernd: Multimedia und Religion. Rückfragen – Kontroversen – Perspektiven, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Schüle, Christian: Warum glaubt der Mensch, GEO 01/2006

Schwan, Stephan.: Video in Multimedia-Anwendungen. Gestaltungsanforderungen aus kognitionspsychologischer Sicht, in: Krampen, Günter / Zayer, Hermann (Hrsg.): Psychologiedidaktik und Evaluation II: Neue Medien und Psychologiedidaktik in der Haupt- und Nebenfachausbildung, Bonn 2000

Schwan, Stephan: Psychologie, in: Sachs-Hombach, Klaus (Hrsg.): Bildwissenschaft. Disziplinen, Themen, Methoden, Frankfurt 2005

Schweitzer, Friedrich: Elementarisierung und Kompetenz. Wie Schülerinnen und Schüler von gutem Religionsunterricht profitieren, Neukirchen-Vluyn 2013

Seufert, Wolfgang: Die deutsche Medienwirtschaft: Wachstums- oder Krisenbranche? – Produktion und Nachfrage nach Medienprodukten seit 1991, in: MedienWirtschaft. Zeitschrift für Medienmanagement und Medienökonomie, 10. Jg., 4-2013

Shute, Valerie / Ventura, Matthew / Bauer, Malcolm / Zapata-Rivera, Diego: Melding the Power of Serious Games and Embedded Assessment to Monitor and Foster Learning. Flow and Grow, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009

Siggelkow, Ingeborg: Raum als verhaltensauslösende Kraft. Über räumliche und soziale Grenzerfahrungen, in: Dies. (Hrsg.): Gedächtnis, Kultur und Politik, Berlin 2006

Ska, Jean Louis: Art. Bild, in: Fieger, Michael (Hrsg.): Wörterbuch alttestamentlicher Motive, Darmstadt 2013

Sodian, Beate: Entwicklung des Denkens, in: Montada, Leo / Oerter, Rolf (Hrsg.): Entwicklungspsychologie, Weinheim 2008

SPIEGEL 12/2009: „Wenn Kinder zu Killern werden"

Stefen, Rudolf / Adams, Gerhard: Bildschirmkriegsspiele als Jugendgefährdung? Probleme des Jugendmedienschutzes, in: Fritz, Jürgen: Programmiert zum Kriegsspielen: Bilderwelten und Weltbilder im Videospiel, Frankfurt 1988

Stelzer, Manfred: Der Karikaturenstreit: Versuch einer grundrechtlichen Entgrenzung, in: Journal für Rechtspolitik 14/2006, Wien 2006

Stiensmeier-Pelster, J. / Heckhausen, H.: Kausalattribution von Verhalten und

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Leistung, in: Heckhausen, Jutta & Heinz: Motivation und Handeln, Berlin / Heidelberg 2010

Stipp, Horst: Der Zuschauer und das Bedürfnis nach Interaktivität – Ein Blick in die USA, in: Salm, Christiane zu: Zaubermaschine interaktives Fernsehen? TV-Zukunft zwischen Blütenträumen und Businessmodellen, Wiesbaden 2004

Stoellger, Philipp: Die Aufmerksamkeit des Bildes. Intentionalität und Nichtintentionalität der Bildwahrnehmung – als Aspekte der Arbeit an einer „Bildtheorie", in: Sachs-Hombach, Klaus / Totzke, Rainer: Bilder – Sehen – Denken. Zum Verhältnis von begrifflich-philosophischen und empirisch-psychologischen Ansätzen in der bildwissenschaftlichen Forschung, Köln 2011

Stricker, Gerd: Noch kein Tauwetter. Orthodoxe und Katholiken in Russland, Herder Korrespondenz 12/2006

Sutton-Smith, Brian: Forschung und Theoriebildung im Bereich von Spiel und Sport, in: Röhrs, Hermann: Das Spiel, ein Urphänomen des Lebens, Wiesbaden 1981

Sweller, John: Some cognitive processes and their consequences for the organisation and presentation of information, in: Australian Journal of Psychology, Vol. 45 – Issue 1, April 1993

T

Tan, Ed S.: Gesichtsausdruck und Emotion in Comic und Film, in: Brütsch, Matthias / Hediger, Vinzenz / Schneider, Alexandra / Tröhler, Margit / Keitz, Ursula von (Hrsg.): Kinogefühle. Emotionalität und Film, Marburg 2005

Teichert, Will: Journalistische Verantwortung: Medienethik als Qualitätsproblem, in: Nida-Rümelin, Julian: Angewandte Ethik – Die Bereichsethiken und ihre theoretische Fundierung, Stuttgart 1996

Theunert, Helga: Jugendmedienschutz und Medienkompetenz: Kongruenz, Koexistenz, Konkurrenz, in: Dörken-Kucharz, Thomas: Medienkompetenz. Zauberformel oder Leerformel des Jugendmedienschutzes?, Baden-Baden 2008

Theunert, Helga: Jugend zwischen medialer Informationsflut und Informationsproduktion, in: Theunert, Helga / Wagner, Ulrike (Hrsg.): Alles auf dem Schirm? Jugendliche in vernetzten Informationswelten, München 2011

Thomas, Tanja / Grittmann, Elke: Macht und Ohnmacht in Medienkulturen. Aktuelle Verschiebungen und Herausforderungen, in: Medien & Erziehung / merz, 1-2014

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Thurnher, Armin: Ökonomie ist alles! Ist alles Ökonomie?, in: Löffler, Sigrid: Gedruckte Videoclips. Vom Einfluss des Fernsehens auf die Zeitungskultur, Wien 1997

Tiemann, Manfred: „Bowling for Columbine" – Gewaltdarstellung in den Medien als zentrales Thema im Religionsunterricht, in: Kirsner, Inge / Wermke, Michael (Hrsg.): Gewalt. Filmanalysen für den Religionsunterricht, Göttingen 2004

Tschuschke, Volker: Fußball und archaische Lust. Eine Flanke aus der Tiefe des archaischen Raums, in: Brandes, Holger / Christa, Harald / Evers, Ralf (Hrsg.): Hauptsache Fußball. Sozialwissenschaftliche Entwürfe, Gießen 2006

Tulodziecki, Gerhard: Mögliche Felder der Zusammenarbeit zwischen Medienpädagogik und Religionspädagogik aus medienpädagogischer Sicht, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004

U

Unger, Alexander: Identitätsbildung zwischen Kontrolle und Unverfügbarkeit. Die Rahmung von Interaktion, Selbstdarstellung und Identitätsbildung auf Social Network Sites am Beispiel Facebook, in: Kammerl, Rudolf / Unger, Alexander / Grell, Petra / Hug, Theo (Hrsg.): Jahrbuch Medienpädagogik 11. Diskursive und produktive Praktiken in der digitalen Kultur, Wiesbaden 2014

V

Vollbrecht, Ralf: Aufwachsen in Medienwelten, in: Fritz, Karsten / Sing, Stephan / Vollbrecht, Ralf (Hrsg.): Mediensozialisation. Pädagogische Perspektiven des Aufwachsens in Medienwelten, Opladen 2003

Vorderer, Peter: Unterhaltung durch Fernsehen: Welche Rolle spielen parasoziale Beziehungen zwischen Zuschauern und Fernsehakteuren?, in: Roters, Gunnar / Klingler, Walter / Zöllner, Oliver (Hrsg.): Fernsehforschung in Deutschland. Themen, Akteure, Methoden – Teilband 2, Baden-Baden 1998

Vorderer, Peter: Interactive Entertainment and Beyond, in: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000

Vorderer, Peter / Knobloch, Silvia: Conflict and Suspense in Drama, in: Zillmann, Dolf / Vorderer, Peter (Hrsg.): Media Entertainment. The Psychology of its Appeal, Mahwah / NJ 2000

Vorderer, Peter / Klimmt, Christoph / Ritterfeld, Ute: Enjoyment: At the Heart of Media Entertainment, in: Communication Theory, Heft 4 / 2004

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

W

Wagner, Kirsten: La découverte aérienne de la ville. Der diagrammatische Blick auf die Stadt, in: Sick, Franziska (Hrsg.): Stadtraum, Stadtlandschaft, Karte. Literarische Räume vom 19. Jahrhundert bis zur Gegenwart, Tübingen 2012

Wakshlag, Jacob: Selective Exposure to Educational Television, in: Zillmann, Dolf / Bryant, Jennings (Hrsg.): Selective Exposure to Communication, Hillsdale / NJ 1985

Wang, Hua / Shen, Cuihua / Ritterfeld, Ute: Enjoyment of Digital Games – What makes them „Seriously" Fun?, in: Ritterfeld, Ute / Cody, Michael / Vorderer, Peter (Hrsg.): Serious Games. Mechanisms and Effects, New York 2009

Weber, René / Ritterfeld, Ute: Videogames for Entertainment and Education, in: Vorderer, Peter / Bryant, Jennings (Hrsg.): Playing Video Games – Motives, Responses, and Consequences, Mahwah / NJ 2006

Webster, James G. / Wakshlag, Jacob J.: A theory of television program choice, in: Communication Research, Vol. 10 No. 4 October 1983

Wegener-Spöhring, Gisela: Spiel und Aggressivität. Ihr Wechselverhältnis in den Theorien des Spiels und in einem Beispiel, in: Fritz, Jürgen / Fehr, Wolfgang: Handbuch Medien: Computerspiele, Bonn 1997

Wegener-Spöhring, Gisela: Gespielte Aggressivität, in: Hoppe-Graff, Siegfried / Oerter, Rolf (Hrsg.): Spielen und Fernsehen. Über die Zusammenhänge von Spiel und Medien in der Welt des Kindes, Weinheim und München 2000

Wenger, Christian: „Ich bin ein Trekkie" – Identitätsstiftung und Vergemeinschaftung in Fangemeinden am Beispiel der „Star-Trek"-Fans, in: Winter, Carsten / Thomas, Tanja / Hepp, Andreas (Hrsg.): Medienidentitäten. Identität im Kontext von Globalisierung und Medienkultur, Köln 2003

Wenskus, Otta: Nichts Neues in der Zukunft? Was haben antike Motive in einer Science-Fiction-Serie verloren?, in: Wagnsonner, Christian / Gugerel, Stefan (Hrsg.): Star Trek für Auslandseinsätze? Konfliktstrategien und Lösungsansätze für reale Probleme in Science Fiction, Wien 2011

Wenz, Karin: Transfer. Computerspiele als hybride Formen, in: Ästhetik & Kommunikation, Heft 115, Winter 2001/2, Berlin 2001

Weschke, Margret: Heldenmythos und populärer Spielfilm. „Star Wars" als Unterrichtsprojekt, in: Pirner, Manfred L. / Breuer, Thomas (Hrsg.): Medien – Bildung – Religion, München 2004

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wessel, Frank: RU online unterstützen, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

Westphal, Alexander: Die Einbettung von Lerninhalten in Serious Games, in: Malo, Steffen / Diener, Holger / Hambach, Sybille: Spielend lernen in Alltag und Beruf, in: Sieck, Jürgen / Herzog, Michael A. (Hrsg.): Kultur und Informatik: Serious Games, Boizenburg 2009

Wiedemann, Dieter: Kino, in: Sander, Uwe / Gross, Friederike von / Hugger, Kai-Uwe (Hrsg.): Handbuch Medienpädagogik, Wiesbaden 2008

Wiemer, Serjoscha: Horror, Ekel und Affekt. Silent Hill 2 als somatisches Erlebnisangebot, in: Neitzel, Britta / Bopp, Matthias / Nohr, Rolf F. (Hrsg.): „See? I'm real..." – Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von „Silent Hill", Münster 2005

Wijnen, Christine W.: Sinn, Unsinn und subjektiver Sinn der Mediennutzung. Zur Bedeutung von Medien für die Sozialisation Heranwachsender, in: Englert, Rudolf / Kohler-Spiegel, Helga / Naurath, Elisabeth / Schröder, Bernd, Schweitzer, Friedrich (Hrsg.): „Gott googeln? Multimedia und Religion", Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP) – Band 28 (2012), Neukirchen-Vluyn 2012

Wilke, Jürgen: Massenmedien und Vergangenheitsbewältigung, in: Wilke, Jürgen: Mediengeschichte der Bundesrepublik Deutschland, Köln 1999

Wimmer, Jeffrey / Quandt, Thorsten / Vodel, Kristin: Teamplay, Clanhopping und Wallhacker. Eine explorative Analyse des Computerspielens in Clans, in: Quandt, Thorsten / Wimmer, Jeffrey / Wolling, Jens (Hrsg.): Die Computerspieler – Studien zur Nutzung von Computergames, Wiesbaden 2008

Winklmann, Michael: Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen, in: merz – medien + erziehung. zeitschrift für medienpädagogik, 58. Jg., 1-2014

Wolf, Katherine M. / Fiske, Marjorie: The children Talk about Comics, in: Lazarsfeld, Paul F. / Stanton, Frank N. (Hrsg.): Communication Research 1948/49, New York 1949 – zitiert bei König, René (Hrsg.) / Luckmann Thomas / Silbermann, Alphons: Sprache – Künste, Stuttgart 1979

Wolf, Mark J. P. / Perron, Bernard: Introduction, in: dies.: The Video Game Theory Reader, New York 2003

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Wolf, Mark J. P.: Genre and the Video Game, in: Raessens, Joost / Goldstein, Jeffrey (Hrsg.): Handbook of Computer Game Studies, Cambridge / MA 2005

Wolf, Mark J. P. / Konczak, Lars: Video Game Studies, in: Wolf, Mark J. P. (Hrsg.): Encyclopedia of video games: the culture, technology, and art of gaming, Santa Barbara / CA 2012

Wooldridge, Dave: Money for Nothing: When It Pays to Be Free:, in: Wooldridge, Dave / Schneider, Michael: The Business of iPhone App Development. Making and Marketing Apps that Succeed, New York 2010

Y

Yannuzzi, Thomas J. / Behrenshausen, Bryan G.: Serious Games for Transformative Learning: A Communication Perspective on the Radical Binarisation of Everyday Life, in: Eck, Richard van (Hrsg.): Interdisciplinary Models and Tools for Serious Games: Emerging Concepts and Future Directions, Hershey / PA 2010

Z

Zeiher, Helga: Die vielen Räume der Kinder. Zum Wandel räumlicher Lebensbedingungen seit 1945, in: Preuss-Lausitz, Ulf u.a. (Hrsg.): Kriegskinder, Konsumkinder, Krisenkinder. Zur Sozialisationsgeschichte seit dem Zweiten Weltkrieg, Weinheim und Basel 1983

Ziebertz, Hans-Georg / Herbert, Markus: Plurale Identität und interkulturelle Kommunikation, in: interculture journal. Online-Zeitschrift für interkulturelle Studien, Jg. 8, 7-2009

Zillmann, Dolf / Bryant, Jennings (Hrsg.): Affect. Mood, and Emotion as Determinants of Selective Exposure, in: Dies.: Selective Exposure to Communication, Hillsdale / NJ 1985

Zillmann, Dolf: Mood management: Using Entertainment to Full Advantage, in: Donohew, L. / Sypher, H. E. / Higgins, E. T. (Hrsg.): Communication, social cognition, and affect, Hillsdale / NJ 1988

Zillmann, Dolf: Sequencial Dependencies in Emotional Experince and Behavior, in: Kavanaugh, Robert D. / Zimmerberg, B. / Fein, S. (Hrsg.): Emotion: Interdisciplinary Perspectives, Mahwah / NJ 1996

Zillmann, Dolf: The psychology of suspense in dramatic exposition, in: Vorderer, Peter / Wulff, H. J. / Friedrichsen, M. (Hrsg.): Suspense: Conceptualizations, theoretical analyses, and empirical explorations, Mahwah / NJ 1996

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Zillmann, Dolf: Basal Morality in Drama Appreciation, in: Bondebjerg, I. (Hrsg.): Moving images, culture and the mind, Luton 2000

Zinnecker, Jürgen: Selbstsozialisation – Essay über ein aktuelles Konzept. In: Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation, 22. Jg., H. 2-2000

8.3 Internet-Links

Anmerkung: Sämtliche Verweise nebst Abrufdaten finden sich in Fußnoten. Nachfolgend werden einige wichtige zentrale Texte aufgelistet.

Augmented Reality-Lernspiel „Mentira": http://localgameslababq.wordpress.com/projects/mentira/; http://arisgames.org/featured/mentira/

Autoren- und Kommunikationsforschung bei Kinderhörspielen: http://www.uni-kassel.de/fb05/fachgruppen/politikwissenschaft/didaktik-der-politischen-bildung-powi/mitarbeiterinnen/oliver-emde/lehre.html

Big Brother – Medienethische Überlegungen zu den Grenzen von Unterhaltung (Bohrmann, Thomas: 2002): http://www.bpb.de/apuz/25394/big-brother?p=all

Bill & Melinda Gates Foundation: http://www.gatesfoundation.org/de/

Brühl, Jannis: Zurück in die Nullerjahre: De Maizere reanimiert Killerspiel-Debatte, http://www.sueddeutsche.de/digital/2.220/amoklauf-in-muenchen-zurueck-in-die-nullerjahre-de-maizire-reanimiert-killerspiel-debatte-1.3092117, 28.8.2016

Computer Games and Australians Today (Durkin, Kevin / Aisbett, Kate: Sydney 1999): http://www.classification.gov.au/Public/Resources/Documents/80000CPB%20-%20Computer%20Games%20and%20Australians%20Today%20(1999)%20-%20Commissioned%20Research256815.pdf

Computerspielsucht erkennen und verstehen (Kreusing, Bastian): http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1369

Crowd-Funding nicht immer erfolgreich: http://www.gamepro.de/mobile/spiele/ios/battle-isle-threshold-run/news/battle_isle_threshold_run,49526,3027673.html; http://www.gamepro.de/mobile/spiele/ios/battle-isle-threshold-run/news/battle_isle_threshold_run,49526,3028023.html

Deutscher Computerspielpreis: http://deutscher-computerspielpreis.de, 4.9.2016

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Die geheimen Mächte im Internet (Hartlmaier, Benjamin, Focus Online): http://www.focus.de/digital/computer/chip-exklusiv/tid-28634/netzherrschaft-die-geheimen-maechte-im-internet_aid_882269.html

Entwicklungskosten des im September 2014 veröffentlichten Spiels „Destiny": http://www.gamestar.de/spiele/destiny/news/destiny,46735,3078176.html

Games-Report 2012, BIU e.V. Berlin (Hrsg.): http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/pdf/games_report_2012.pdf

Game Telemetry with DNA Tracking on Assassin's Creed (Dankoff, Jonathan 2014): http://www.gamasutra.com/blogs/JonathanDankoff/20140320/213624/Game_Telemetry_with_DNA_Tracking_on_Assassins_Creed.php

Gamification-Beispiele: https://www.travelsmartrewards.sg; http://www.chroma-roma.com; https://www.bayerdiabetes.ca/en/products/didget-meter.php

Gewaltverherrlichung und Antisemitismus in den Computerspielen GTA und Der Pate (Pfeiffer, Regine 2009): http://www.regine-pfeiffer.de/electronicarts/gewalt_antisemitismus.html

Goldfarb, Andrew: Holy Grail of Atari games sells for $ 10.000, http://www.ign.com/articles/2012/09/10/holy-grail-of-atari-games-sells-for-10000, 8.1.2016

Google-Glasses: http://www.google.com/glass/start/what-it-does/

Gottlos ist geil (Süddeutsche Zeitung Online): http://www.sueddeutsche.de/kultur/atheisten-kampagne-in-london-gottlos-ist-geil-1.532838

GTA 5–Motivationsvideo für den Kampf gegen kurdische und christliche Minderheiten und auch grundsätzlich den Kampf gegen Ungläubige: http://www.focus.de/digital/games/grand-theft-auto-video-terrorgruppe-is-will-nun-computerspieler-rekrutieren_id_4151351.html; Video: https://www.youtube.com/watch?v=QhbX0Kt9s_I#t=12

Halo 3: How Microsoft Labs Invented a New Science of Play (Thompson, Clive: Wired Magazine 15 (9), 2007): http://www.wired.com/gaming/virtualworlds/magazine/15-09/ff_halo?currentPage=all

Heidelberg Journal of Religion on the Internet: http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/, 28.8.2016
IGDA (Hrsg.): Quality of Life in the Game Industry: Challenges and Best Practises, 2004, http://www.igda.org/sites/default/files/IGDA_QualityOfLife_White-Paper_0.pdf

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

IGDA (Hrsg.): Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity, 2005, http://www.igda.org/sites/default/files/IGDA_DeveloperDemographics_Oct05.pdf

IGDA (Hrsg.): Game Developer Demographics: Comments on Diversity, 2005, http://www.igda.org/sites/default/files/ IGDA Survey IGDA_Comments-on-Diversity_Jul05.pdf

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

Medienentwicklung: CCia / Floor 64 (Hrsg.): The Sky is Rising – Regional Study, http://www.ccianet.org/CCIA/files/ccLibraryFiles/Filename/000000000733/Sky%20is%20Rising%202013.pdf

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): FIM2011 – Familie, Interaktion & Medien, Stuttgart 2012 – online: http://www.mpfs.de/fileadmin/FIM/FIM2011.pdf

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM2011 – Jugend, Information, (Multi-) Media, Stuttgart 2012 – online: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf11/JIM2011.pdf

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (Hrsg.): JIM2013 – Jugend, Information, (Multi-) Media, Stuttgart 2014 – online: http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf

Mystik der neuen Medien. Die Phantasien über das Internet schlingern zwischen Utopie und Paranoia (Lau, Jörg: Die ZEIT, 45/1997, S. 57 f.): http://www.zeit.de/1997/45/titel.txt.19971031.xml

Nord, Ilona: „Face your Fear. Accept your War": http://www.ekd.de/si/download/Nord.pdf

Platform Status Report – Game Advertising 2010: http://www.iab.net/media/file/IAB-Games-PSR-Update_0913.pdf
Pokemon Go:
http://www.pokemongo.com/de-de/, 28.8.2016

Position der EKD zu Videospielen: http://www.ekd.de/spiele/44280.html

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Praxisreport: Wenn Spiele keinen Spaß machen: http://www.gamestar.de/spiele/rage/artikel/wenn_spiele_keinen_spass_machen,43586,3005537.html

Profilstudie Gamer in Deutschland 2011, BIU e.V. Berlin (Hrsg.): http://www.biu-online.de/fileadmin/user_upload/pdf/BIU_Profilstudie_Gamer_in_Deutschland_2011.pdf

Religiöse Videospiele: Arthur D. Wolfe hat auf YouTube eine solche Sammlung der „Top 20 Religious Games" verfügbar gemacht, deren Spielverlauf jeweils in Videos beobachtet werden kann: http://www.youtube.com/results?search_query=Top+20+Religious+Games&oq=Top+20+Religious+Games&gs_l=youtube.3...254799.254799.0.255555.1.1.0.0.0.0.143.143.0j1.1.0...0.0...1ac.2.A7MClKQx4wo

Research on Internet Addictive Behaviours among European Adolescents: http://www.eunetadb.eu/files/docs/FinalResearchInternet.pdf (Kurzfassung), http://www.eunetadb.eu/files/docs/Qualitative_Report_D5.pdf (Langfassung)

Safer Internet Programme der EU-Kommission: http://www.eunetadb.eu/en/

Schwandner, Marcus: „Menschen, die auf Handys starren". Machen Smartphones süchtig?: http://www.swr.de/swr2/wissen/handysucht/-/id=661224/did=12864238/nid=661224/12nuyjy/

Shitstorms: Thomas Zorbach zum Thema: http://www.slideshare.net/vmpeople/shitstorms-die-dynamiken-von-emprungswellen-in-social-media-13094046, Focus-Interview mit Thomas Zorbach: http://www.focus.de/digital/internet/netzoekonomie-blog/shitstorm-forscher-netzwerkeffekte-ueberlagern-kognitive-effekte_aid_795252.html

Soziale Spiele: Jens Begemann (Wooga Games) bei der Casual Connect Europe 2011: http://casualconnect.org/lectures/community-social/social-games-making-publishers-obsolete/

Status of Global Mission, 2010, in Context of 20th and 21st Centuries des International Bulletin of Missionary Research: http://www.rockrohr.net/wp-content/uploads/2012/12/StatusOfGlobalMission-2010.pdf

Takahashi, Dean: Civilization: 25 years, 33M copies sold, 1 billion hours played, and 66 versions, Venture Beat, February 2016, online: https://venturebeat.com/2016/02/18/civilization-25-years-66-versions-33m-copies-sold-1-billion-hours-played/, 1.8.2017

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

„Telespiele": Mitmachsendung, bei der Anrufer gegeneinander „Pong" spielen konnten: http://www.spiegel.de/einestages/wie-alles-anfing-a-947959.html; Mitschnitt: https://www.youtube.com/watch?v=J0fA8CpDyHs

Texas Monthly October 1996: http://www.texasmonthly.com/content/reality-bytes?fullpage=1

Texas Monthly January 1991: http://www.texasmonthly.com/content/serious-fun?fullpage=1

The Case for Crowd Computing (Murray, Derek G. / Yoneki, Eiko / Crowcroft, Jon / Hand, Steven): http://conferences.sigcomm.org/sigcomm/2010/papers/mobiheld/p39.pdf

Tim LaHaye (Autor „Left Behind"-Bücher): https://www.timlahaye.com

Vermächtnis-Funktion auf Google: http://googlepublicpolicy.blogspot.co.at/2013/04/plan-your-digital-afterlife-with.html

Wandel in der Mediennutzung: http://images.zeit.de/wissen/2011-07/Infografik-Medien-30.pdf

Web Mining – Concepts, Applications & Research Direction (Srivastava, Jaideep / Desikan, Prasanna / Kumar, Vipin): http://www-users.cs.umn.edu/~desikan/publications/wmo.pdf

What it means to be a „whale" – and why social gamers are just gamers (Carmichael, Stephanie): http://venturebeat.com/2013/03/14/whales-and-why-social-gamers-are-just-gamers/

Why the Kinect and Always-On Features are so scary (Miles, Chris zur Xbox ONE): http://www.policymic.com/articles/47877/xbox-1-why-the-kinect-and-always-on-features-are-so-scary
Hierzu: Das amerikanische Online-Magazin „Wired" hat ein Video über die Funktionsweise und die Analysemöglichkeiten über die Reaktionen des Spielers erstellt: http://www.youtube.com/watch?v=Hi5kMNfgDS4

Wir wollen Spiele, die den Intellekt nicht beleidigen (Lindemann, Thomas: ZEIT Online): http://www.zeit.de/digital/games/2013-07/games-kulturgut-debatte/komplettansicht

Zusammenarbeit zwischen Google und CIA – Zeitalter des Internetfeudalismus (Trojanow, Ilja, taz Online): http://www.taz.de/!56433/

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

8.4 Bildnachweise

Anmerkung: Aufgeführt werden Bilder aus Privatbesitz und frei verfügbare Illustrationen aus öffentlich einsehbaren Quellen. Die Quellenbelege zu Illustrationen aus Büchern befinden sich in den Fußnoten an der jeweiligen Stelle.

1) Command and Conquer (Spiel), © 1995 Westwood, Bild: Piasecki

2) Pinball Fantasies (Spiel), © 1992 Digital Illusion, Bild: Piasecki (Atari Jaguar)

3) Counter-Strike (Spiel), © 1999 Electronic Arts, Bild: Piasecki

4) Vergleich HD SD, Schema: Piasecki

5) Kamerafahrt FiFa 07 (Spiel), © 2007 Electronic Arts, Bild: Piasecki

6) Rambo 3: http://www.hardcoregaming101.net/riot/riot.htm, 6.8.2013

7) Ocean Battle (Spiel), © 1982 UA Ltd. Bild: Piasecki

8 & 9) Zaccaria Phoenix Automat (Spielhalle), Bild: Piasecki

10) Zaccaria-Pinball: http://www.zaccaria-pinball.hu/de/?gep_ID=43&PHPSESSID=d3eff83452e509027ba0132eb1f0f07a, 6.8.2013 (Petrik Laszlo)

11) Conquest of the World (Spiel – Odyssey 2): http://stiggyblog.wordpress.com/2012/08/29/odyssey-2-game-box-art/, 6.8.2013

12 & 13) Quest for the Rings (Spiel – Odyssey 2): http://retro-treasures.blogspot.de/2008/12/quest-for-rings-odyssey-2.html, 6.8.2013

14) Pong-Automat (Spielhalle), © 1972 Atari, Bild: Piasecki (Videospielmuseum Berlin)

15) Pong-Screenshot (Spielhalle): http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pong.png, 20.10.2014

16 & 17) Donkey Kong Automat und Screenshot (Spielhalle), © 1981 Nintendo, Bild: Piasecki (Urlaub)

18) Donkey Kong (Werbeanzeige Atari 800 aus: TeleMatch Sonderheft 1, Dezember 1983): Bild: Piasecki

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

19) Space Invaders Automat (Spielhalle), © 1978 Taito, Bild: Piasecki (Urlaub)

20) Ms. Pac-Man Zwischenanimation / Intermission, © 1981 Namco, Bild: Piasecki

21) Pooyan Zwischenanimation / Intermission, © 1982 Konami, Bild: Piasecki

22) Roc ´n Rope Zwischenanimation / Intermission, © 1983 Konami, Bild: Piasecki

23 & 24) Dr. Slump (Spiel, Arcadia 2001), © 1983 Bandai, Bild: Piasecki

25) 1942 (Spielhalle), © 1984 Capcom, Bild: Piasecki

26) Time Pilot (Spielhalle), © 1982 Konami, Bild: Piasecki

27) Pac-Man (Spielhalle), © 1980 Namco, Bild: Piasecki

28) Pac-Man-Automat (Spielhalle), © 1980 Namco, Bild: Piasecki (Urlaub)

29) Crazy Gobbler (Spiel, Arcadia 2001), © 1982 UA Ltd., Bild: Piasecki

30) Pac-Man (Spiel, Atari 2600), © 1979 Atari / Time Warner, Bild: Piasecki

31) Tank Battalion (Spielhalle), © 1980 Namco, Bild: Piasecki

32) Tanks A Lot (Spiel, Arcadia 2001), © 1982 UA Ltd., Bild: Piasecki

33) Coleco Adam: http://www.digibarn.com/collections/systems/coleco-adam/, 6.8.2013 (Dr. Bruce Damer)

34) Unimex Atari 2600 Kopierstation: http://www.videogamemuseum.com/wp-content/uploads/2010/05/Unimex-Duplikator-SP280-Atari-2600-Game-Copier_sm.jpg, 6.8.2013

35) Video-Lexikon (Neckermann / Palladium), © 1982 Neckermann, Bild: Piasecki

36) G7000-Konsole, © 1978 Philips, Bild: Piasecki

37 & 38) G7000 Verkehr (Spiel): http://www.videopac.com/others.html, 6.8.2013

39) G7200 „Spielecomputer": http://www.system-cfg.com/detailconsole.php?ident=38, 20.10.2014

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

40) Bill Gates 2004: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bill_Gates_2004_cr.jpg, 12.12.2015 (Kees de Vos, Den Haag)

41) Steve Jobs 2010: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Steve_Jobs_Headshot_2010-CROP.jpg, 12.12.2015 (Matthew Yohe)

42) Nolan Bushnell 2013: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nolan_Bushnell_2013.jpg?uselang=de, 12.12.2015 (Tech Cocktail)

43) David Crane 2011: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:David_Crane_at_Portland_Retro_Gaming_Expo,_September_2011_(6188930829).jpg?uselang=de, 12.12.2015 (czar)

44) Plaque Attack (Spiel), © 1983 Activision, Bild: Piasecki

45) Jack Tramiel 2011: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jack_Tramiel_cropped.jpg?uselang=de, 12.12.2015 (Alex Handy, Oakland, Nmibia)

46) Richard Branson 2008: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ETalk2008-Sir_Richard_Branson.jpg, 12.12.2015 (Richard Burdett)

47) Richard Garriott ca. 1985, Interview in Happy Computer Special 2, München: Markt & Technik 1987): Bild: Piasecki

48) John „Wild Bill" Stealey ca. 1988: http://www.mobygames.com/developer/shots/developerId,989/developerShotId,1575/, 12.12.2015 (Jeanne)

49) Sid Meier ca. 2007: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Sid_Meier_cropped.jpg?uselang=de, 12.12.2015 (Antonia Fucito, Terni / I)

50) Peter Molyneux ca. 2007: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Peter-molyneux-at-university-of-southampton.jpg?uselang=de, 12.12.2015 (Daniel Alexander Smith)

51) Illustration „Entwicklung des Videospielmarktes in Deutschland"

52) Max Payne, Der Film in iTunes, Bild: Piasecki

53) Max Payne (Spiel), © 2001 Take Two, Bild: Piasecki

54) TRON Legacy (Film), Bild: Piasecki (Film-Trailer #2, © Disney), https://www.youtube.com/watch?v=Bl5cMCNJCs4, 13.12.2015

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

55) TRON Legacy (Spiel), Bild: Piasecki (Online-Spiel auf Filmwebseite, © Disney), http://games.disney.com/disneyxd-light-cycle, 6.8.2013

56) LCD-Spiele, Bild: Piasecki

57) Nintendo Game Boy, Bild: Piasecki

58) Atari Lynx, Bild: Piasecki

59) Ultima IV (Spiel), © 1985 Origin, Bild: Piasecki

60) World of Warcraft (Spiel), © 2004 Blizzard Entertainment, Bild: Piasecki

61) Roadwar 2000 (Spiel), © 1986 SSI, Bild: Piasecki

62) Fallout (Spiel), © 1997 Interplay, Bild: Piasecki

63 & 64) Zool 2 (Spiel), © 1993 Gremlin Graphics, Bild: Piasecki (Atari Jaguar)

65) Special Force (Spiel), © 2002 Sunlight, Bild: Piasecki

66) Minarett Attack (Spiel): http://diepresse.com/home/panorama/religion/516099/Schweiz_Minarette-abknallen-als-OnlineSpiel, 8.8.2013

67) Left Behind: Eternal Forces (Spiel), © 2006 Inspired Media Entertainment, Bild: Piasecki

68) Guitar Praise (Spiel), © 2008 Digital Praise, Quelle: http://catholictechtips.stblogs.com/2008/12/03/addicted-to-guitar-hero-or-rock-band/, 8.8.2013

69 & 70) GTA San Andreas (Spiel), © 2004 Take Two, Bild: Piasecki

71-74 Adventure-Spiele Zork, © 1977 Infocom / Amazon, © 1984 Telarium / Jinxter, © 1987 Magnetic Scrolls / Indiana Jones and the Fate of Atlantis, © 1992 LucasArts, Bilder: Piasecki

75) Journey (Spiel, PS3), © 2012 Thatgamecompany, Bild: Piasecki

76) Ico (Spiel, PS3): http://www.techhive.com/article/165226/ico_2_leaked.html, 20.10.2014

77) Limbo (Spiel, PS3), © 2011 Playdead, Bild: Piasecki

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

78) (Ms.) Pac-Man Bootlegs (Spielhalle), Bildbearbeitung: Piasecki (Originalquelle: http://www.classicarcadegaming.com/forums/index.php?topic=4563.0, 6.8.2013)

79) Grand Theft Auto Nude Patch: http://www.thegtaplace.com/downloads/f529-nude-girlfriends-v2, 8.8.2013

80) Illustration „Modell des FLOW-Zustandes" nach Csikszentmihalyi

81) Illustration „Erwartungsvalenztheorie" nach Vroom

82) Illustration „Auswahlprozess von Optionen"

83) Tanzspiel (Spielhalle): http://www.konami-asia.com/products/en/am_ddr_x_video/index.html, 20.10.2014 (Werbebild)

84) Tanzmatte für zuhause als Zubehör (Logic 3): http://www.mobilefun.co.uk/logic-3-nintendo-wii-dance-mat-p16497.htm, 20.10.2014 (Werbebild)

85) Nintendo-Wii: http://de.wikipedia.org/wiki/Wii – mediaviewer/File:Wii_console.png, 20.10.2014 (Evan Amos)

86 & 87) Spirit of the Stones (Spiel), © 1984 Commodore UK, Bilder: Piasecki

88–90) Spirit of the Stones (Packung und Inhalt sowie Talisman), Bilder: Piasecki

91a & 91b) Heatmaps: http://blog.gameanalytics.com/blog/heatmapping.html, 9.8.2013

92) Game Metrics Screenshot (Assassin's Creed): http://www.gamasutra.com/blogs/JonathanDankoff/20140320/213624/Game_Telemetry_with_DNA_Tracking_on_Assassins_Creed.php, 12.12.2015 (Jonathan Dankoff)

93) Heatmap Screenshot (Assassin's Creed): http://www.gamasutra.com/blogs/JonathanDankoff/20140320/213624/Game_Telemetry_with_DNA_Tracking_on_Assassins_Creed.php, 17.12.2015 (Jonathan Dankoff)

94) Echtzeit Metrics-Visualisierung (Assassin's Creed): http://www.gamasutra.com/blogs/JonathanDankoff/20140320/213624/Game_Telemetry_with_DNA_Tracking_on_Assassins_Creed.php, 12.12.2015 (Jonathan Dankoff)

95) Planetside 2 Store: http://www.pcgamer.com/2012/11/30/how-much-does-planetside-2-cost-if-you-buy-everything/, 23.8.2013

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

96) Planetside 2 (Spiel), © 2012 Daybreak Game Company, Quelle: http://i1-games.softpedia-static.com/screenshots/PlanetSide-2_15.jpg, 23.8.2013

97) Kinect 2.0 Sicht auf Spieler: https://www.youtube.com/watch?v=Hi5kMNf-gDS4, 12.12.2015 (Bild: Piasecki)

98) The Next Testament (Katalog), © 2000 Gathering of Developers / GOD Games, Bild: Piasecki

99) Age of Empires (Spiel), © 1997 Microsoft, Bild: Piasecki

100) Alter Ego (Spiel), © 1985 Electronic Arts, Bild: Piasecki

101) Assassin´s Creed (Spiel), © 2007 Unisoft, Bild: Piasecki

102) Black & White 2 (Spiel), © 2005 Electronic Arts, Bild: Piasecki

103) Civilization (Spiel), © 1991 MicroProse, Bild: Piasecki

104) Civilization VI (Spiel), © 2016 TK Games, Bild: Piasecki

105) Dante´s Inferno (Spiel), © 2010 Electronic Arts, Bild: Piasecki

106) Deus Ex (Spiel), © 2000 Eidos Interactive, Bild: Piasecki

107) Dragon Age: Origins (Spiel), © 2009 Electronic Arts, Bild: Piasecki

108) Mass Effect (Spiel), © 2007, Microsoft, Bild: Piasecki

109 & 110) Populous (Spiel), © 1989 Electronic Arts, Bild: Piasecki

111 & 112) Raiders of the Lost Ark (Spiel), © 1982 Atari / Time Warner, Bild: Piasecki

113 & 114 Red Sea Crossing (Spiel), © 1982 Steve Hack, Bild: http://www.ign.com/articles/2012/09/10/holy-grail-of-atari-games-sells-for-10000, 8.1.2016

115 – 117) Red Sea Crossing (Spiel), © 1982 Steve Hack, Bild: Piasecki

118) Second Life (Spiel), © 2003 Linden Lab, Bild: Piasecki

119) Second Life (Spiel), © 2003 Linden Lab, Startseite Onlinespiel: http://secondlife.com, 3.9.2016, Bild: Piasecki

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

120) Resident Evil (Spiel), © 1996 Capcom, Bild: Piasecki

121) The Sims (Spiel), © 2000 Electronic Arts, Bild: Piasecki

122) Syndicate (Spiel), © 1993 Electronic Arts, Bild: Piasecki (Atari Jaguar)

123 – 124) Ultima IV (Spiel), © 1985 Origin, Bilder: Piasecki

125) World of Warcraft (Spiel), © 2004 Blizzard Entertainment, Bild: Piasecki

126) Pac-Man Merchandising: http://www.vintagecomputing.com/index.php/archives/288/retro-scan-of-the-week-absolute-pac-mania, 6.8.2015 (Benj Edwards, Vintage Computing and Gaming)

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

8.5 Glossar und Abkürzungen

Adventure / Action-Adventure: Kategorie der Abenteuerspiele. Hierzu zählten zu Beginn Text- oder einfach aufgebaute Grafikadventures, die zunehmend optisch und hinsichtlich der Spieltiefe deutlich komplexer wurden. Eine Abspaltung der klassischen Adventures sind Action-Adventures, die eines ständigen Spielerinputs bedürfen und auch die modernen Rollenspiele

Altersfreigabe: International wird mit verschiedenen Gütesiegeln gearbeitet, um die Eignung von Videospielen für bestimmte Altersgruppen zu kennzeichen. Für Deutschland gelten die Signets der USK, auf europäischer Ebene ist das PEGI-Rating gebräuchlich, in den USA gelten die ESRB Ratings

Aufleveln / Leveln / Grinding: Verfahren zur Verbesserung einer Spielfigur. Oft ist das Aufleveln eines Spieleravatars durch wiederholbare Prozesse möglich. Z.B. kann das hundertfach wiederholte Schlagen mit einer Axt die Spielfigur im Umgang mit dieser erfahrener machen

Avatar / Spielfigur: Die im Spiel visualisierte Präsenz der Spieler – quasi deren verlängerter Arm und ihr Identifikationssubjekt

Bonus / Power-up: Belohnung für den Spieler beim Abschluss eines Spiellevels. In modernen Videospielen können solche auch „Trophäen" genannten Boni zudem online abgespeichert und so anderen Spielern vorgezeigt werden

Cheat / MOD: Der klassische Cheat diente dazu, im Spiel zum Zwecke der Verbesserung der eigenen Leistung zu schummeln (stärkere Waffen, mehr Bildschirmleben etc.). Beim Modding werden Spieler inhaltlich und grafisch verändert, weniger jedoch zum Zweck der Verbesserung der Situation des Spielers, sondern eher deshalb, um die Spielwelt zu personalisieren. Es handelt sich hier häufig um einen kreativen Akt

Data-Mining / Mining: Das Abrufen und Verwendung von Kundendaten zur Gestaltung persönlicher und maßgeschneideter Einkaufsangebote

Farming / Gold-Farming: Produkte für Spieler, die speziell zur Nutzung bestimmter oder in bestimmten Spielen gefertigt und vorgehalten werden
Flow: Im Videospiel der im Gleichgewicht zwischen Überforderung und Langeweile befindliche Fluss des Spiels, in welchem es seinen Rhythmus entfaltet

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Forum / Portal: Diskussionsforen gibt es im Internet zu den unterschiedlichsten Themen. Selbstverständlich auch zu Videospielen. Hier wird zwischen offenen und geschlossenen Foren unterschieden

Game Analysis: Auswertung aller erzielbaren Daten eines Spiels (bspw. von Server-Games) zur weitgehenden Individualisierung des Spielerlebnisses

Gamification: Inhalte von Videospielen oder Muster erfolgreicher Bindung von Nutzeraufmerksamkeit werden auf andere Medien und Anwendungsbereiche erweitert. Ein Beispiel wäre hier ein im Autotacho wachsendes Bäumchen bei umweltschonender Fahrweise. Auch bei der Autofahrt erfreuen sich so Fahrer an Belohnungseffekten, die sie selbst beeinflussen können

IGDA: International Game Developers Association – Verband der unabhängigen Spielentwicklerfirmen (USA)

Immersion / Immersionstiefe: Grad des Eintauchens eines Spielers in die vom Spiel hervorgerufene und gerahmte Spielwelt

In-App-Purchase: Viele Spiele können kostenlos online gestartet werden. Um schnell weiterzukommen werden dann aber bald stärkere Ausrüstungsgegenstände notwendig, die aus der Applikation heraus mit realem Geld als „digital goods" erworben werden können

Interface / Benutzeroberfläche: Ältere Spiele boten teils umfangreiche Menü- und Symbolsysteme, mit denen Spieler den Handlungsablauf steuern konnten. Moderne Spiele integrieren das Benutzerinterface so geschickt, dass nur noch sehr wenige Elemente den technischen Hintergrund verraten (bspw. Kartenbildschirme, Statistiken, Speicher- und Optionsmenüs etc.)

Jump ´n Run: Eines der ältestens Genres überhaupt. Die Spieler steuerten die Spielfiguren zunächst in 2D (später 3D) durch Spielwelten und mussten hier vornehmlich springen, sich ducken und / oder Gegnern erwehren

Level / Spiellevel: siehe Spielwelt

Metrics: Jedes Spiel verwaltet große Datenmengen und Statistiken. Diese können von Entwicklern ausgewertet und teilweise visualisiert werden

Mission / Untermission (Quest / Sub-Quest): Die Struktur von Aufgaben definiert den Haupthandlungsstrang eines Spiels. Neben Hauptaufgaben oder

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

-missionen existieren zudem Untermissionen, bspw. dergestalt, dass das Hauptziel die Ausschaltung eines Dämons ist, die (freiwillige) Untermission wäre die Rettung von Gefangenen des Dämons, die ansonsten durch den zu erwartenden Endkampf zu Schaden kommen könnten

MMO / MMORPG: MMO steht für „Massively Multiplayer Online-Game", während MMORPG für solcherart gestaltete Rollenspiele steht. MMO wird jedoch häufig synonym benutzt. Dies ist missverständlich, wenn dadurch fälschlicherweise Spiele ohne jede Rollenspielelemente mit einbezogen werden (Wirtschaftsspiele, klassische Adventures wie HACK etc.)

MOD: siehe Cheat

Narration: Die dem Videospiel zugrunde liegende Erzählung bzw. das Erzählungsmuster, in welches die Spieler eintauchen (wollen / sollen)

NPC: Non-player-characters werden vom System gesteuert (Monster in Rollenspielen bspw.). Mitunter wird hierfür auch der Begriff „Bot" verwendet

Open World Games: siehe Spielwelt

Persistent Gaming: Die Spielwelt besteht und entwickelt sich auch bei temporärer Abwesenheit des Spielers weiter. Moderne Spieler nutzen bspw. Push-Nachrichten, um sich über (reale) Mobiltelefone mitzuteilen und limitierte Rückmeldungen zu erlauben (z.B: „Verteidige die Burg. Ich bin gleich da"), bis der Spieler tatsächlich wieder eingreifen kann. Spiele dominieren somit zunehmend weite Teile der bewussten Alltagswahrnehmung

Relevanzindikator: Der Begriff aus der Medienanalyse beschreibt die Bedeutung eines Ereignisses, damit darüber berichtet wird

Rollenspiel / RPG (Role-Playing-Game): Ähnlich wie Abenteuerspiele versetzten auch RPGs die Spieler in vordefinierte Spielsettings, verliehen ihnen jedoch einerseits mehr Möglichkeiten und forderten andererseits eine erheblich erweiterte Interaktion mit der Spielwelt. Gegenstände mussten gefunden und benutzt werden, Missionen hingen mit anderen Begebenheiten zusammen usw. Die klassischen 2-Rollenspiele (bspw. Ultima IV) wurden zunehmend durch 3D-Spiele wie WoW ersetzt
Serious Games: „Ernsthafte Videospiele" nutzen Spielelemente und Spieletechnologie, um bspw. als Simulatoren für Feuerwehrmänner genutzt werden

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

zu können. Andere ernsthafte Spiele simulieren wirtschaftliche internationale Zusammenhänge und zielen auf einen Lerneffekt der Spieler ab

Server Games: Spiele, bei denen der beim Nutzer befindliche Computer nicht viel mehr als ein Eingabeterminal darstellt. Sämtliche Spielabläufe und -funktionalitäten erfolgen auf dem Spielserver des Herstellers des Spiels oder des Betreibers des Unterhaltungsangebots. Hierdurch erhält der Betreiber weitgehende Eingriffs- und Gestaltungsmöglichkeiten, während die Rolle des Spielers sich auf die reine Konsumption beschränkt.

Shooter / Ego-Shooter / First-oder Third-Person-Shooter: Primäres Spielziel ist hier das Ballern. Die genannten Begriffe beschreiben die Blickperspektive dieser digitalen „Räuber & Gendarm"-Spiele. Solche können sein: Ich-Perspektive, Schulterblick, 3. Person

Spielwelt: Umfasst alle Teile eines virtuellen Spielsraums, die vom Spieler betreten oder benutzt werden können. Während manche Spiele auch aus technischen Gründen die Spielwelt in Level unterteilen und „häppchenweise" darbieten, offierieren anderen Spiele vollständig offene Spielwelten, in denen alles benutzt und angesehen werden kann (z.B. die GTA-Serie)

Spielziel: Die meisten Spiele propagieren einen vom Spieler zu erreichenden Endzustand, das Spielziel. Weniger häufig bieten Spiele alternative Spielziele und somit Spiellösungen an. Das Spielziel soll als Definition des Erfolgszustandes verstanden werden und ist nicht zu verwechseln mit einer (Spiel-) Mission

Werbespiele / In-Game Advertising: Häufig wird in Sportspielen die Möglichkeit genutzt, Bandenwerbung zu schalten oder Reklamewände zur kommerziellen Nutzung anzubieten. Hierbei wird der Spieler eines häufig schon bezahlten Spiels zwar mit unerwünschten Inhalten konfrontiert – diese vertiefen häufig jedoch sogar das Spielerlebnis und lassen die Spielwelt realistischer erscheinen – da auch die Werbemotive häufig den auch in der Realität verwendeten entsprechen

Whale: Online-Spieler, die besonders viel Geld für In-App-Purchases ausgeben, werden „Wale" genannt und stellen einen wichtige kommerziellen Faktor dar

WoW: World of Warcraft – eines der bekanntesten MMOs der Welt, es gehört zur Kategorie der 3D-Rollenspiele

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Autoreninformationen

Dr. Stefan Piasecki ist Professor für Sozial- und Politikwissenschaften und lehrt seit 2010 Handlungsfelder und Methoden der Sozialen Arbeit sowie Medienpädagogik. Er ist Jugendmedienschutzgutachter bei der Freiwilligen Selbstkontrolle der Filmwirtschaft FSK in Wiesbaden und der Freiwilligen Selbstkontrolle Fernsehen FSF in Berlin.

Von 1993 bis 2003 hat er als Producer und Projektleiter in der internationalen Computer- und Videospielbranche gearbeitet. Er promovierte 2008 über die Rezeption des Mohammed-Karikaturenstreits in deutschen Wochenmagazinen und habilitierte 2015 über religiöse und weltanschauliche Ansichten von Computerspieleentwicklern.

www.stefanpiasecki.de

Dr. Karsten Jung ist Leiter der Forschungsstelle Religionspädagogik an der CVJM-Hochschule in Kassel sowie Studienrat für Ev. Religion und Geschichte an einer Beruflichen Schule in Baden-Württemberg. Sein besonderes Interesse gilt der didaktischen Wirkungsforschung, der Entwicklung von praxisrelevanten Materialien und den Herausforderungen durch den Islamismus.

www.solafi.de

https://doi.org/10.5771/9783828867932 - Generiert durch IP 216.73.216.36, am 18.01.2026, 11:16:53. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.