

Entwickler von Videospiele im Fokus der Forschung

Wer sind die Erschaffer von Videospiele? Wie denken sie? Welche Wertvorstellungen besitzen sie? Was bedeutet die Religion für sie? Wie stehen sie zu ihrer Arbeit? Um Antworten auf diese und weiter gehende Fragen zu finden, hat der Autor dieses Buches im Rahmen seiner Habilitation einen 68 Fragen umfassenden Fragebogen entwickelt und eine onlinegestützte quantitative Befragung durchgeführt. Für die Teilnahme an der Befragung konnten 59 Studierende gewonnen werden, die Spieleentwickler werden möchten. Die Untersuchung ist sehr sorgfältig konzipiert und theoretisch fundiert. Die Ergebnisse sind durchaus lesenswert und geben einen guten Einblick in die Charakteristik der Spieleentwickler. Einen guten Überblick bietet die Zusammenfassung (ab S. 727).

Der empirische Teil des Buches steht zwar im Mittelpunkt, gleichwohl hat der Autor das thematische Umfeld seines Forschungsbereichs sehr umfassend, kenntnisreich und gut lesbar dargestellt. Zunächst befasst er sich mit dem Themenkomplex „Videospiele“. Auf ca. 300 Seiten (S. 71 ff.) erörtert der Autor alle wesentlichen Aspekte, die mit den digitalen Spielen zusammenhängen: von den Begrifflichkeiten, der historischen Entwicklung, den Produzenten, der Marktentwicklung, den Strukturen und Inhalten, den Ausblicken auf die modernen Spielformen, den Spielern und ihren Präferenzen, der Bildsprache bis hin zu den Wirkungen der Spiele (Faszinationskraft, Motivation, Transfer). Sachlich und kompetent und fernab jeglicher „Political Correctness“ setzt sich der Autor auch mit den problematischen

Aspekten dieses Mediums auseinander. Er erläutert bedenkenswerte Entwicklungstendenzen und Gefährdungen, die über gängige Problematisierungen wie „Gewalt“ und „Sucht“ hinausweisen. So zeigt er z. B. auf, dass Spielgewohnheiten von den Herstellern der Spiele erfasst und genutzt werden und einen weiteren Schritt in Richtung auf einen „gläsernen Konsumenten“ darstellen können.

In Umfang, Vielseitigkeit und Kenntnisreichtum könnte dieser Teil des Buches durchaus für sich alleine stehen und einen lesbaren Band zur Einführung in die Welt der Videospiele abgeben. Er ist insbesondere für Leser geeignet, die sich einen umfassenden Überblick zu den Videospiele verschaffen möchten. Als wenn dies alles noch nicht genug wäre, gibt es einen weiteren Bereich, den Piasecki kenntnisreich erschlossen hat: die Religion und die Religionspädagogik. Ein Anliegen des Autors ist es, diese Bereiche mit den Videospiele zu verknüpfen. Es mag eine ungewohnte Fragestellung sein, welche Bedeutung die Religion und die Religionspädagogik für Videospiele haben könnten. Der Autor geht jedoch auch diesen Komplex kenntnisreich und kompetent an (S. 363 ff.). Dabei kennt er keine Denkverbote und moralischen Einengungen, sondern zeigt kritisch Wege auf, wie sich Videospiele in die Religionspädagogik einbeziehen lassen. Erhellend sind auch die Abschnitte, in denen der Autor kenntnisreich die religiösen Elemente in zahlreichen Videospiele aufzeigt und erörtert.

So besteht das Buch im Grunde aus drei Teilen, die auch für sich stehen könnten. Dem Autor gelingt es jedoch, diese drei Teile immer wieder miteinander zu verbinden und zu verknüpfen.

Einfügungen, Verweise und Rückbezüge schaffen eine Klammer, mit deren Hilfe die Leser einfacher die möglichen Zusammenhänge erkennen und nachvollziehen können.

Doch wie nennt man einen Band mit diesem Umfang und dieser Vielfaltigkeit? Das Begriffspaar „Erlösung und Vernichtung“ nutzt der Autor, um den Bezug der Videospiele zur Religion zu verdeutlichen (S. 427). „Erlösung und Vernichtung“ thematisiert eine zentrale Dynamik der Videospiele. In der Tat geht es in den Spielen darum, Spielaufgaben und Spielforderungen zu erfüllen, um davon „erlöst“ zu sein. Zugleich sind die Spieler stets gefährdet und bedroht und müssen geschickt, klug und schnell agieren, um nicht „vernichtet“ zu werden.

Das Buch verbindet Erkenntnisse und Erfahrungen aus der Berufslaufbahn des Autors (S. 45). Er war selbst interessierter Videospiele, hat in einer renommierten „Software-Schmiede“ gearbeitet und an der Entwicklung recht bekannter Videospiele mitgewirkt. Piasecki hat sich in dieser Zeit (und auch später) mit Fragen des Jugendmedienschutzes befasst. Er wechselte dann in die kommunale Sozialverwaltung, promovierte berufsbegleitend, um schließlich eine Professur an der CVJM-Hochschule anzutreten. Vor dem Hintergrund dieser Berufslaufbahn wird das Interesse des Autors an den unterschiedlichen Themen dieses Buches deutlich. Insofern stellt das Buch eine eindrucksvolle biografische Klammer zu den Tätigkeitsfeldern des Autors dar. Seine vielfältigen Erfahrungen und Kenntnisse machen den Umfang und die Qualität des Buches aus.

Prof. Dr. Jürgen Fritze



Stefan Piasecki:
Erlösung durch Vernichtung?! Religion und Weltanschauung im Videospiele. Eine explorative Studie zu religiösen und weltanschaulichen Ansichten junger Spieleentwickler. Kassel 2016: Kassel University Press. 881 Seiten (152 Seiten Anhang), 69,00 Euro