

Communicatio Socialis

Zeitschrift für Medienethik und
Kommunikation in Kirche und Gesellschaft

Gegründet von Franz-Josef Eilers SVD,
Karl R. Höller und Michael Schmolke
Herausgegeben von Klaus-Dieter Altmeppen,
Andreas Büsch und Alexander Filipović

47. Jahrgang 2014 • Heft 3

Inhaltsverzeichnis

Game over – Moralische Dilemmata in Computer- und Videospiele

Renate Hackel-de Latour

Welcome to the Games.

Ethisches Handeln in der virtuellen Realität (Vorwort) 272

Jeffrey Wimmer

Moralische Dilemmata in digitalen Spielen.

Wie Computergames die ethische Reflexion fördern können 274

Stefan Piasecki

Das Kreuz mit dem Game.

Warum die Religion im Videospiel stärkere Beachtung verdient 283

Melanie Verhovnik

Alles nur ein Spiel?

Gewalt in Computer- und Videospiele und ihre Wirkung 302

Petra Hemmelmann / Florian Stadlbauer

Spielen mit Lerneffekt.

Spieleentwickler Florian Stadlbauer über Potentiale und Grenzen

seiner Branche. 320

Kommunikation im Kloster

Barbara Müller

Medienaskese. Zum benediktinischen Umgang mit digitalen Medien. 328

Cora Küfner

Die große Stille? Herausforderungen interner Kommunikation im Kloster. 338

Alexander Filipovič

Das Kloster als Theoriegebäude.

Manfred Rühls kommunikationswissenschaftliche Beschäftigung
mit dem organisierten Schweigen und Reden 346

Notker Wolf

Sprache und Ohr des Herzens. Über die Bedeutung der Musik in der Liturgie 350

Petra Hemmelmann

Popmusik im Zeichen des Herrn.

Wie Ordensleute und Priester die Charts stürmen 356

Aufsatz

Johanna Haberer

Wer wir sind und wie wir betrachtet werden.

Authentizität und Inszenierung aus theologischer Perspektive 360

Essay

Karl Lehmann

Verzerrte Wahrnehmung.

Erfahrungen als Bischof und Theologe im Umgang mit den öffentlichen Medien. . . 368

Literatur-Rundschau

Nicole Haußecker: Terrorismusberichterstattung in Fernsehnachrichten:

Visuelles Framing und emotionale Reaktionen (*Melanie Verhovnik*). 376

Anne-Kathrin Lück: Der gläserne Mensch im Internet. Ethische Reflexion
zur Sichtbarkeit, Leiblichkeit und Personalität in der Online-

Kommunikation (*Christopher Koska*). 378

Thomas Brandstetter/Thomas Hübel/Anton Tantner (Hg.): Vor Google. Eine

Mediengeschichte der Suchmaschine im analogen Zeitalter (*Michael Schmolke*). . . . 379

Annika Summ: Freie Journalisten im Fernsehen. Professionell, kompetent

und angepasst – ein Beruf im Wandel (*Michaela Petek*). 381

Walter Hömberg/Thomas Pittrof (Hg.): Katholische Publizistik im
20. Jahrhundert. Positionen, Probleme, Profile (*Ferdinand Oertel*). 383

Karsten Kopjar: Kommunikation des Evangeliums für die Web-2.0-Generation.
Virtuelle Realität als Reale Virtualität (*Manfred Riegger*). 387

Theresia Heimerl/ Lisa Kienzl (Hg.): Helden in Schwarz.
Priesterbilder im populären Film und TV (*Heinz Niederleitner*). 390

Irena Zeltner Pavlovic: Religion, Gewalt und Medien. Die serbisch-orthodoxe
Kirchenpresse in den postjugoslawischen Kriegen (*Klaus Buchnau*). 391

Abstracts (english). 395

Vorschau 397

Impressum

Herausgeber: Prof. Dr. Klaus-Dieter Altmeppen, Lehrstuhl für Journalistik II, Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt, Ostenstraße 26, D-85072 Eichstätt, E-Mail: klaus-dieter.altmeppen@ku.de; Prof. Andreas Büsch, Professur für Medienpädagogik und Kommunikationswissenschaft, Katholische Hochschule Mainz, Saarstraße 3, D-55122 Mainz, E-Mail: andreas.buesch@kh-mz.de; Prof. Dr. Alexander Filipović, Lehrstuhl für Medienethik, Hochschule für Philosophie München, Kaulbachstr. 31a, D-80539 München, E-Mail: alexander.filipovic@hfp.ph.de

Redaktion: Dr. Renate Hackel-de Latour (verantw.), Petra Hemmelmann, Annika Franzetti, Dr. Christian Klenk
Redaktionsanschrift: Katholische Universität Eichstätt-Ingolstadt, Studiengang Journalistik, Redaktion
CommunicatioSocialis, Ostenstraße 26, D-85072 Eichstätt; Telefon: 0 84 21 / 93-21551, Fax: 0 84 21 / 93-21786,
E-Mail: redaktion@communicatio-socialis.de, Internet: www.communicatio-socialis.de

E-Journal: ejournal.communicatio-socialis.de; ISSN (online): 2198-3852; Redaktion: Christoph Sachs

Verlag und Anzeigenverwaltung: Matthias-Grünewald-Verlag der Schwabenverlag AG, Senefelderstraße 12,
D-73760 Ostfildern-Ruit; Telefon: 07 11 / 44 06-140, Fax: 07 11 / 44 06-138, E-Mail: petra.haertel@schwabenverlag.de, Internet: www.grunewaldverlag.de

Bezugsbedingungen: Die Zeitschrift erscheint vierteljährlich. Einzelheft 12,90 Euro. Jahresabonnement der gedruckten Ausgabe *oder* E-Journal mit Zugang zum elektronischen Archiv 45,20 Euro. Studentenabonnement 32,00 Euro (bei Printausgabe zuzüglich Zustellgebühr). Jahresabonnement für gedruckte Ausgabe *und* E-Journal: 58,00 Euro (ermäßigt 40,00 Euro). Bestellungen für Deutschland und die Schweiz bitte an den Matthias-Grünewald-Verlag der Schwabenverlag AG, Senefelderstraße 12, D-73760 Ostfildern-Ruit; für Österreich: Verlag Herder, Wollzeile 33, A-1010 Wien. Das Abonnement gilt als um ein Jahr verlängert, wenn die Kündigung nicht bis sechs Wochen vor Jahresende erfolgt.

Hinweise: Formale Vorgaben für Autorinnen und Autoren sind zusammengefasst in einem Merkblatt, das bei der Redaktion angefordert oder auf unserer Website heruntergeladen werden kann. Mit Namen gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Herausgeber wieder. Nicht angeforderte Besprechungsstücke werden nicht zurückgesandt. Reproduktion nur mit Genehmigung von Redaktion und Verlag.

Welcome to the Games

Ethisches Handeln in der virtuellen Realität.

Von Renate Hackel-de Latour

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

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

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

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

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

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

Moralische Dilemmata in digitalen Spielen

Wie Computergames die ethische Reflexion fördern können.

Von Jeffrey Wimmer

Abstract Computerspiele können sowohl als moralische Objekte als auch als Agenten ethischer Werte verstanden werden. Spielerzählungen, Regelkontexte, Achievements oder Highscores legen nahe, was als richtig und tugendhaft in einem Spiel angesehen wird. Unter dieser Annahme können moralische Dilemmata in Spielen den Spieler für realweltliche moralische Dilemmata sensibilisieren und damit eine ethische Reflexion fördern. Der Beitrag skizziert und problematisiert die Besonderheiten von moralischen Dilemmata, die innerhalb des Spielkontexts Anwendung finden.

Die Klassiker der Spieltheorie veranschaulichen, dass das Phänomen Spiel seit jeher als eine wesentliche Quelle menschlicher Selbsterfahrung zu verstehen ist. Aus dieser Perspektive erscheint der Akt des Spiels als elementarer Bestandteil der menschlichen Kultur. Spielen besitzt die Macht, kulturelle Prozesse anzustoßen bzw. darauf einzuwirken. Auch die digitalen Formen des Spiels in Gestalt der Computerspiele besitzen heutzutage einen nicht zu unterschätzenden Einfluss auf die individuelle Persönlichkeitsentwicklung und damit auf soziale und gesellschaftliche Zusammenhänge (vgl. grundlegend Krotz 2009). Da sie mittlerweile ein integraler Bestandteil des Medienmenüs des Großteils der Bevölkerung sind (vgl. z. B. Quandt et al. 2013), ist nicht so sehr die Frage bedeutend, „ob, sondern wie sich soziales Handeln der Individuen und die Formen des Zusammenlebens der Menschen auch durch das Potenzial des Computerspielens langfristig verändern“ (Krotz 2009, S. 37).

Computerspiele bieten Spielerinnen und Spielern eine komplexe Erfahrungsstruktur und damit bedeutungsgenerierende Freiräume, die neben der Spiellogeik und dem Spielerlebnis stets auf repräsentative Aspekte verweisen. Diese Struktur ist allerdings nicht isoliert zu betrachten, sondern wird erst durch die

*Dr. Jeffrey Wimmer
ist Juniorprofessor
für Kommunikationswissenschaft mit
dem Fachgebiet Virtuelle Welten/Digitale
Spiele am Institut für
Medien und Kommunikationswissenschaft
der TU Ilmenau.*

Spielhandlungen der Nutzerinnen und Nutzer erfahrbar und damit letztlich durch deren Praktiken analytisch nachvollziehbar. Ein idealtypisches Beispiel sind die verschiedenen virtuellen Interaktions- und Kommunikationsräume der Online-Spielwelten, die das Bewusstsein der Gamer auf vielfältige Weise prägen können. Das gilt für ihr Zeitgefühl, die Steuerung ihrer Aufmerksamkeit, die Formierung von Emotionalität, Relevanzen und Orientierungsmodellen (vgl. z. B. Nickol/Wimmer 2012).

Computerspielwelten stellen für ihre Spieler also Lebenswelten für Selbstkonstruktion, Identitätserprobung und Gemeinschaftserfahrung dar. Sie sind als eine Art soziales Labor jenseits körperlicher Widerstände und realweltlicher Hindernisse zu verstehen. Diese kommunikativen Konstruktionsprozesse sind trotz ihres medialen Charakters unter bestimmten Voraussetzungen und in spezifischen Kontexten nicht weniger physisch wie psychisch wirkmächtig und damit auch in realweltlicher Hinsicht identitäts- und gemeinschaftskonstituierend. So gesehen kann das virtuelle Eintauchen in Computerspielwelten – jenseits der Zerstreung und bloßen Unterhaltung – nicht nur einen Akt der individuellen Empfindung, sondern auch unter den geschilderten Bedingungen einen zutiefst ethischen wie moralischen Charakter besitzen. Aus dieser Perspektive erlangt die bislang in der Forschung eher vernachlässigte Frage nach den ethischen Implikationen des Computerspielens eine gewichtige Rolle (vgl. zu Ethik und Computerspiel im Überblick Friedrich 2013; Grimm/Capurro 2010; Sicart 2009; Zagal 2009).

Computerspiele und Ethik

Computerspiele können sowohl als moralische Objekte als auch als Agenten ethischer Werte verstanden werden. Denn bei näherem Hinsehen wird erkennbar, dass nicht nur ethische Werte und moralische Aussagen in ihrem Design verankert sind, sondern dass sie diese auch vermitteln (vgl. umfassend Sicart 2009). Spielerzählungen, Regelkontexte, Achievements oder Highscores legen nahe, was als richtig und tugendhaft in einem Spiel angesehen wird. Dieser Aspekt steht in einem engen Zusammenhang mit dem Spielerlebnis. Die Moral von Computerspielen liegt also nicht nur in dem, was sie sagen, sondern auch, wie sie es erzählen.

Diese Komplexität kann exemplarisch gut an dem dritten Level des militärischen Ego-Shooters „Call of Duty: Modern Warfare 2“ aus dem Jahr 2009 verdeutlicht werden. Diese Spielebene beinhaltet eine der kontroversesten und am meisten diskutierten Szenen in der Geschichte des Videospiele. In dieser sehr provo-

zierenden und dabei sehr aufwendig gestalteten Spieletappe ist der Spieler in der Rolle eines US-amerikanischen Geheimagenten an einem Massaker durch russische Terroristen beteiligt. Diese Terrortat ist im Spiel Ausgangspunkt für einen globalen militärischen Konflikt zwischen den USA und Russland. Der Spieler hat nun drei Optionen:

- ▶ Um die Deckung zu behalten, kann er sich am Erschießen hilfloser Zivilisten beteiligen.
- ▶ Er kann sich dazu entscheiden, überhaupt nicht zu schießen und einfach den anderen Terroristen durch die Spielwelt zu folgen.
- ▶ Er kann selbst auf die Terroristen schießen. Wer dies tut, verliert die Deckung, wodurch er seine Spielrolle nicht korrekt erfüllt und das Spiel beendet wird.

In den zensierten Versionen des Spiels, wie der deutschen, ist das Schießen auf Zivilisten verboten, aber in der ungekürzten Version ist diese Möglichkeit aus der Perspektive der Spielerzählung der sinnvollste Weg zu Handeln. Die analytisch wie empirisch zu klärende Frage, die sich daraus ergibt, ist, inwieweit ein Spieler, der in diesem Beispiel an den virtuellen *Grausamkeiten* teilnimmt, die notwendige Distanz zum Geschehen einnimmt bzw. einnehmen kann. Ohne diese Distanz kann das Spielerlebnis – die Simulation einer Als-ob-Teilnahme an existentiellen Handlungen – allerdings nicht funktionieren (z. B. Spieler 2009, S. 86).

Als ein weiteres Spiel, das die Diskussion um Moral in Computerspielen geprägt hat, gilt das vor zehn Jahren erschienene „Manhunt“. Hier schlüpft der Spieler oder die Spielerin in die Rolle eines verurteilten Verbrechers, der von einem Medienmogul freigekauft wird, um nun für diesen Morde vor laufender Kamera zu vollbringen. Besonders kontrovers dabei ist, dass der Spieler den Gewaltgrad der Morde selbst bestimmen kann und diese dann in unterschiedlichen Härtegraden präsentiert bekommt. Dieses Spielelement führte folgerichtig zur Indizierung des Spieles durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien. Allerdings gibt es in diesem Fall auch Meinungen, die das Spiel sogar als ethisch beachtenswert einstufen würden, da es einen Perspektivwechsel ermöglicht und die Spieler und Spielerinnen besondere moralische Entscheidungen treffen müssen (vgl. Zagal 2009, S. 6). Neben diesen beiden prominenten Beispielen für die Integration von Spielelementen, mit denen sich der Spieler oder die Spielerin im Spielverlauf moralisch auseinandersetzen muss, gibt es in letzter Zeit vermehrt Ansätze in Spielen, den Spieler direkt vor schwer entscheidbare Moralent-

scheidungen zu stellen, die oftmals die Form eines moralischen Dilemmas einnehmen und den weiteren Verlauf des Spieles stark beeinflussen können. In solchen Entscheidungskonstellationen steckt – folgt man dem Ethik-Ansatz einiger Spielforscher – ein großes Potential für eine Form ethischer Spielerfahrung. Denn die spielinternen Entscheidungen des Spielers und die dahinterstehenden Werte machen ihn zu einem ethischen Akteur und damit seine Spielerfahrung moralisch. Beispiele hierfür sind Spiele bzw. Spielreihen wie „Deus Ex“, „Fable“, „Fallout“, „GTA“, „Mass Effect“ oder „Star Wars: Knights of the old republic“.

Ein moralisches Dilemma kann man grundsätzlich als eine Zwangslage definieren, bei der jemand die Wahl zwischen zwei oder mehr Optionen hat (Lind 2003, S. 78ff.). Die Alternativen entstehen dadurch, dass aufgrund eines Widerspruchs der Normen und Werte einer handelnden Person mit den Normen und Werten eines anderen Bezugssystems ein Konflikt entsteht, in dem sich der Handelnde verloren fühlt und sich nicht entscheiden kann, welchen Weg er einschlagen soll (Statman 1995, S. 7). Sellmayer (2008, S. 38ff.) spricht allgemein von drei Aspekten, die ein moralisches Dilemma ausmachen. Zum einen das Fehlen einer eindeutigen Handlungsanweisung, zum anderen die Notwendigkeit zu moralischem Versagen. Der Handelnde ist also dazu gezwungen, egal wie er sich entscheidet, ein moralisches Prinzip zu verletzen (Lind 2003, S. 18ff.). Das moralische Versagen führt so immer zu Schuld und Reue über das, was man getan hat (Railton 1996, S. 153). Drittens muss eine Entscheidungssituation eine Dringlichkeit aufweisen, so dass ein Nichtentscheiden moralische Konsequenzen hat, die deutlich schlechter sind als die konkurrierenden Handlungsoptionen.

Ein moralisches Dilemma liegt vor, wenn der Handelnde gezwungen ist, egal wie er sich entscheidet, ein moralisches Prinzip zu verletzen.

Moralische Entscheidungen

Was ist nun die Besonderheit von moralischen Dilemmata, die innerhalb des Spielkontexts Anwendung finden? Bezugnehmend auf das Aristotelische Konzept der Phronesis postuliert Schulzke (2009, S. 2), dass Spiele und ihre vielzähligen Entscheidungssituationen einen unschätzbaren erzieherischen Wert haben können. Durch das moralische Handeln in Spielen erhält der Spieler praktische Erfahrungen mit moralisch richtigen Entscheidungen oder kann bei unmoralischen Entscheidungen sein Handeln durch die erfahrenen Konsequenzen evaluieren. Die Spielerfahrungen treffen auf die intellektuellen und emotionalen Gesin-

nungen der Spieler. Er wird quasi dazu gezwungen, mit den spiel-spezifischen Regeln und Ethiken zu interagieren (Pohl 2009b, S. 279). Unter dieser Annahme können moralische Dilemmata in Spielen also den Spieler oder die Spielerin für realweltliche moralische Dilemmata sensibilisieren und damit eine ethische Reflexion fördern.

Der Faktor Handlungskonsequenzen ist dabei als ausschlaggebender Faktor anzusehen (Schulzke 2009, S.13; Zagal 2009, S. 7). Als ein Negativbeispiel nennt Sicart (2009, S. 159f.) erstaunlicherweise das populäre und von Kritikern gelobte Role-playing-Shooter „BioShock“. In diesem Spiel wird der Spieler vor die Wahl gestellt, kleine Mädchen („Little Sisters“) zu töten, um „ADAM“ (eine Ressource im Spiel) zu erhalten, die den Spieler mächtiger werden lässt, oder diese nicht zu töten, um dann nur die Hälfte des „ADAM“ zu empfangen. Sicart argumentiert dabei, dass sich bei diesem Spielszenario im ersten Moment eine ethische Entscheidung vermuten lässt, die Implementierung ins Spiel allerdings unvollständig ist (Sicart 2009, S.159), denn die hier vom Spieler zu treffende Entscheidung besitzt letztlich keine Auswirkungen auf den weiteren Spielverlauf, sondern nur auf das Ende des Spieles. Auch sind keine Reaktionen zum Beispiel in Form von Handlungen der vom Computer gesteuerten Spielfiguren im Spielverlauf auf den moralischen Standpunkt des Spielers oder der Spielerin festzustellen, um der Spielerentscheidung eine Bedeutung zu geben. So ist es für Sicart plausibel anzunehmen, dass der Spieler eher nach einer Spielerlogik handelt, das heißt das Erreichen seiner Ziele möglichst effizient und effektiv anstrebt, und nicht abhängig macht von seiner moralischen Einstellung. Ein verändertes Vergeben von Spielressourcen zählt dabei nicht zu einer richtigen Konsequenz, die den Spieler seine Taten auch spüren lässt.

Sicart (2009) weist auch auf den für Computerspiele wichtigen Aspekt der Integration und eines Gut und Böse der Spielerhandlungen im Computerspiel mithilfe eines sichtbaren oder unsichtbaren Moralbewertungssystems hin (vgl. weiterführend Schröter 2013). Eine systematische und sichtbare Bewertung der Spielerhandlungen zum Beispiel durch das Anzeigen von *Karma-Punkten* oder von Avatar-Gesichtszügen können dem Spieler jede moralische Verantwortung nehmen, der Prozess der Selbst-Evaluation würde nur zu einem weiteren Element des Spielsystems werden und kein Teil der moralischen Reflexionsleistung, die der Spieler erfahren soll. Denn durch eine Implementierung sichtbarer Moralsysteme würde der Spieler oder die Spielerin nur noch

Entscheidungen treffen, die vom Spielsystem bewertet werden (Sicart 2009, S. 212; Schröter 2013, S. 140). Pohl (2010, S. 117) verdeutlicht am Fallbeispiel des Spiels „Fable“, dass eine simplifizierende Einteilung in ein Gut und Böse der Spielerhandlungen nicht förderlich sei, um den Spieler moralisch in ein Spiel zu involvieren. Beide Handlungsoptionen seien keine Optionen, die Zweifel oder Ambivalenz bei Spieler oder Spielerin erzeugen. Denn der Spieler kann im Vorfeld erahnen, wie seine Handlung bewertet wird und keine der Optionen ist letztlich an eine einschränkende Konsequenz gebunden (Pohl 2010, S. 118).

Aber wie kann man ein moralisches Dilemma in Computerspielen gut darstellen? Zagal führt an, dass zum Beispiel das Vergeben von spezifischen Punkten kein moralisches Dilemma wäre, da es eher eine Entscheidung auf Basis der Spielmechanik als auf ethischen Richtlinien darstelle. Generell spricht er davon, dass ein moralisches Dilemma nur dann vorliegt, wenn der Spieler eine direkte Entscheidungskraft über den Ausgang eines ethischen Konfliktes besitzt. Eine Entscheidung des Spielers aufgrund des vorangegangenen Spielverlaufs schließt er dabei aus (Zagal 2009, S. 7). Eine weitere Kategorisierung nennt Pohl (2009b, S. 284). Sie definiert zwei Darstellungsformen moralischer Dilemmata in Spielen. Zum einen den elementaren Konflikt, eine Entscheidung treffen zu müssen, die die Entwicklung eines Spieles beeinflusst, zum anderen eine explizite Simulation einer moralischen Situation, die in das Spiel bzw. die Spielstruktur eingepflegt ist. Die Übertragung der Verantwortung auf den Spieler und die notwendige Beurteilung seiner Entscheidungen werden als eine Form der Simulation moralischer Situationen in Spielen gesehen. Die explizite Erklärung der Entscheidungen des Spielers oder der Spielerin als entweder gut oder böse wird als andere Form der Simulation moralischer Situationen verstanden (Pohl 2009b, S. 285).

Ein ideales Szenario für ein moralisches Dilemma ist eines mit dem Potential zu guten und bösen Entschlüssen, mit signifikanten Folgen für den Spielverlauf.

Der Spieler hat strikte rationale Gründe, sich für eine Option zu entscheiden, aber jede Entscheidung ist immer auch seine individuelle wie emotionale Entscheidung. Jeder Spieler bewertet und verhält sich also in bestimmten Spielsituationen unterschiedlich (Pohl 2009b, S. 284). Ein ideales Szenario für ein moralisches Dilemma ist eines mit dem Potential zu guten und bösen Entschlüssen, die signifikante Folgen für den Spielverlauf besitzen. Allerdings sollte der Spieler keine vollständigen Informationen über die Details des Dilemmas haben, zum Beispiel wenn ihm die wahren Absichten eines vom Computer gesteuerten Nichtspieler-

Charakters (NPC) verborgen bleiben oder erst später ersichtlich würden (Schulzke 2009, S.9f.). Dadurch würden die moralischen Dilemmata für Spieler durch die wenigen verfügbaren Informationen herausfordernder und somit förderlicher für die Reflexion moralischen Handelns. Auch Pohl (2010, S. 119) nennt ein ähnliches Szenario, dass ihrer Meinung nach ein Spiel erst moralisch wertvoll mache. Dazu müsste ein Spiel den Spieler bewusst oder unbewusst auf seine Moral ansprechen. Dies wäre der Fall, wenn das Spiel „den Spieler zwänge, eine uninformierte Entscheidung zu treffen und/oder er in Kauf nehmen müsste, dass sich daraus Konsequenzen ergeben, die nicht mehr rückgängig zu machen sind oder die einen Zustand hervorrufen, den es unter anderen Bedingungen so nicht gegeben hätte“ (Pohl 2010, S. 119). Wichtig für eine moralische Entscheidung im Spiel ist es also, eine Doppeldeutigkeit der Situation mit einer festen Restriktion für Spieler und Spielerin zu verbinden (Pohl 2010, S. 119f.), dadurch würde der Spieler auf eine persönliche Weise mit ins Spiel eingebunden (Pohl 2009b, S. 279).

Einschränkungen und Ausblick

Inwieweit diese moralischen Entscheidungssituationen von den Spielern wirklich angenommen werden, kann an dieser Stelle nicht beantwortet werden. Eine explorative Studie von Lange (2014) zeigt beispielsweise, dass Spieler eher den guten Weg bzw. die Spielerinkarnation anstatt des Bösen präferieren. Auch die Grundeinstellungen zum Spiel oder eine momentane Gefühlslage können die Entscheidungen im Spiel maßgeblich beeinflussen. So ist beispielsweise empirisch ungeklärt, inwieweit eine emotionale Bindung im Spiel die Spielerentscheidung

während eines Dilemmas beeinflussen kann.

Unter der Annahme einer emotionalen Involvierung des Spielers kann von einer ganz anderen Wirkung moralischer Dilemmata ausgegangen werden, was eine Entscheidung in bestimmten Bereichen sicherlich vereinfacht,

in anderen aber auch erschweren kann. Eine Entscheidung auf Leben und Tod im Spiel hätte für den Spieler eine ganz andere Bedeutung, wenn er zu den beteiligten NPC eine emotionale Bindung aufgebaut hätte oder, wie Hablesreiter behauptet, einen „virtuellen Freund“ durch die Entscheidung verlieren würde (2010, S. 120). Auch wenn derartige Entscheidungen keine Auswirkungen auf den Spielverlauf besitzen, können sie den Spieler doch berühren: Er kann sich aufgrund einer Entscheidung

In Spielen sollten Konflikte verständlich dargestellt, Moralentscheidungen eindeutig gefordert und die konsequente Durchsetzung verfolgt werden.

schuldig fühlen und so, zumindest auf emotionaler Ebene, einen veränderten Spielverlauf erleben. Auch gilt es analytisch stärker zu berücksichtigen, dass jegliche Spielerfahrung und -evaluation in realweltliche Kontexte eingebettet ist. So arbeitet Page (2012) heraus, dass chinesische Computerspieler das virtuelle Töten vor dem Hintergrund neoliberaler Reformen moralisch positiv beurteilen. Um eine ethisch-moralische Reflexion zu ermöglichen, sollten in zukünftigen Spielen die Konflikte nicht nur verständlich dargestellt und Moralentscheidungen eindeutig gefordert, sondern auch die konsequente Durchsetzung verfolgt werden, damit die Spieler ihre ethisch-moralischen Einstellungen zu bewerten lernen.

Der Beitrag fokussierte eine stark spieler- und spielorientierte Dimension von Computerspielethik, die im Rahmen der zunehmenden Popularität von Computerspielethik weiter an Relevanz gewinnen wird. Neben diesen spielimmanenten ethischen Aspekten können aber auch weiterführende medienethische Fragestellungen auf der Meso- und Makroebene formuliert werden, die der theoretischen wie empirischen Beantwortung (noch) harren: Was ist zum Beispiel die ethische Verantwortung von Spieleentwicklern und der Spieleindustrie in Bezug auf einzelne Spiele und die Gesellschaft im Allgemeinen? Welcher Rolle, falls überhaupt, können Spiele als kritisches, kulturelles Korrektiv im Vergleich zu anderen (traditionellen) Massenmedien spielen?

Literatur

- Grimm, Petra/Capurro, Rafael (Hg.) (2010): *Computerspiele – Neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart.
- Friedrich, Jasper A. (2013): *Computerspiele und Medienethik: zur Systematik des Forschungsfeldes*. In: Bigl, Benjamin/Stoppe, Sebastian (Hg.): *Playing with virtuality: Theories and methods of computer game studies*. Frankfurt am Main, S. 369-395.
- Hablesreiter, Roland (2010): *FILM vs. COMPUTERSPIEL – Storytelling als gemeinsame Stärke*. Magisterarbeit. Universität für Musik und darstellende Kunst. http://storage.maehring.at/TEMP/Diplomarbeit_Roland_Hablesreiter_100428.pdf (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).
- Krotz, Friedrich (2009): *Computerspiele als neuer Kommunikationstypus: Interaktive Kommunikation als Zugang zu komplexen Welten*. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden, S. 25-40.
- Lange, Amanda (2014): „You’re Just Gonna Be Nice“: How Players Engage with Moral Choice Systems. In: *Game Criticism*, 1. Jg., H. 1. <http://gamecriticism.org/articles/lange-1-1/> (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).

- Lind, Georg (2003): *Moral ist lehrbar. Handbuch zur Theorie und Praxis moralischer und demokratischer Bildung*. München.
- Nickol, Jana/Wimmer, Jeffrey (2012): *Online-Spiele(n) im Alltag der Spieler. Eine medienethnografische Analyse der Aneignung digitaler Spiele am Beispiel des Browser-Spiels Hatrnick*. In: *SC/M (Studies in Media/Communication)*, 1. Jg., H. 2, S. 257-281.
- Page, Richard (2012): *Leveling up: Playerkilling as ethical self-cultivation*. In: *Games and Culture*, 7. Jg., H. 3, S. 238-257.
- Pohl, Kirsten (2009a): *Ethical reflection and emotional involvement in computer games*. In: Günzel, Stephan et al. (Hg.): *Conference proceedings of the philosophy of computer games conference 2008*. Potsdam, S. 92-107.
- Pohl, Kirsten (2009b): *Just a game? Simulating moral issues*. In: Baumbach, Sibylle/Grabes, Herbert/Nünning, Ansgar (Hg.): *Literature and values. Literature as a medium for representing, disseminating and constructing norms and values*. Trier, S. 279-292.
- Pohl, Kirsten (2010): *Repräsentation von Moral im Computerspiel am Beispiel von Fable*. In: Capurro, Rafael/Grimm, Petra (Hg.) (2010): *Computerspiele – Neue Herausforderungen für die Ethik?* Stuttgart, S. 109-125.
- Quandt, Thorsten et al. (2013): *Digitale Spiele. Stabile Nutzung in einem dynamischen Markt*. In: *Media Perspektiven*, 44. Jg., H. 10, S. 483-492.
- Railton, Peter (1996): *The diversity of moral dilemma*. In: Mason, H. E. (Hg.): *Moral dilemmas and moral theory*. New York, Oxford, S. 144-160.
- Schulzke, Marcus (2009): *Moral decision making in Fallout*. In: *Game Studies*, 9. Jg., H. 2. <http://gamestudies.org/0902> (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).
- Sellmaier, Stephan (2008): *Ethik der Konflikte*. Stuttgart.
- Sicart, Miguel (2009): *The ethics of computer games*. Cambridge.
- Spieler, Klaus (2009): *Ethik der Computerspiele: Computerspiele in Kultur und Bildung*. In: Günzel, Stephan/Liebe, Michael/Mersch, Dieter (Hg.): *DIGAREC Lectures 2008/09: Vorträge am Zentrum für Computerspielforschung mit Wissenschaftsforum der Deutschen Gamestage*. Potsdam, S. 84-92. http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2009/3329/pdf/digarec02_S084_092.pdf (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).
- Schröter, Felix (2013): *Das moralische Dilemma. Zur (Un)möglichkeit moralischer Ambivalenz in digitalen Spielen*. In: BMWFJ (Hg.): *Game Over. Was nun? Vom Nutzen und Nachteil des digitalen Spiels für das Leben*. Dokumentation der Tagung *Future and Reality of Gaming 2012*. Wien, S. 133-146.
- Statman, Daniel (1995): *Moral Dilemma*. Amsterdam
- Zagal, Jose P. (2009): *Ethically notable videogames: Moral dilemmas and gameplay*. In: DiGRA (Hg.): *Breaking new ground: Innovation in games, play, practice and theory*. *Proceedings of DiGRA 2009*. www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.13336.pdf (zuletzt aufgerufen am 23.9.2014).

Das Kreuz mit dem Game

Warum die Religion im Videospiel stärkere Beachtung verdient.

Von Stefan Piasecki

Abstract Videospiele sind traditionell Orte voller Mythen, Rätsel, Sagen und Religion. Erste Spiele stellen Spieler vor moralische Entscheidungen. Inhalte und Erfahrungsrahmen ergeben sich nicht mehr durch vordefinierte Skripte sowie technische Bedingungen und Begrenzungen, sie sind immer mehr das Ergebnis freier menschlicher Entscheidungen und Handlungen in ansonsten zunehmend umfangreichen Spielwelten. Die traditionellen Begrenzungen zwischen (fiktivem) Spiel und (realer) Lebenswelt verschwimmen. So gut wie alle technischen Geräte erlauben heute eine Form von Spiel. Computer- oder Videospiele melden sich selbsttätig zurück und informieren beispielsweise über das Smartphone über gegenwärtige Vorgänge in der Spielwelt. Wenn Spiele also in die Lebenswelt übergreifen und Verhalten und Denken beeinflussen können, ist es an der Zeit zu berücksichtigen, wer eigentlich mit welchen Intentionen diese Spiele entwickelt. In einer 2012 an der Berliner Games Academy durchgeführten Studie wurden erstmals Spieleentwicklerinnen und -entwickler nach ihren weltanschaulichen Ansichten befragt.

Kultur, Religion und Identität – Begriffe, die vielfältige Assoziationen auslösen und insbesondere in gesellschaftlich-interkulturellen Kontexten Differenzierung voraussetzen, treffen auf ein Medium, das sich sowohl technologisch wie auch in seiner gesellschaftlich und zivilisatorischen Bedeutung in den letzten dreißig Jahren erheblich entwickelt und verändert hat und dessen Produkte sich in unterschiedliche Kategorien wie Actionspiele, Rennspiele, Denkspiele aber auch Gruppen- oder Spiele in sozialen Netzwerken einteilen lassen.¹

1 Übersicht zur kategorialen Einordnung von Spielegenres auf der Website der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK): <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/> (zuletzt aufgerufen am 14.3.2014).

Prof. Dr. Stefan Piasecki ist Professor für Handlungsfelder der Sozialen Arbeit an der CVJM-Hochschule in Kassel. Er ist außerdem Jugend-schutzprüfer bei der FSK in Wiesbaden.

Ein Videospiegel oder Computerspiel 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 – auch wenn in Simulationen Flugzeuge geflogen oder chirurgische Operationen durchgeführt werden können. Gerade Videospiele machen den technischen Fortschritt im Bereich der visuellen und virtuellen Mensch-Maschine-Interaktion anschaulich. Strategiespiele und Simulationen für Heimcomputer bieten heute bereits einen Umfang und eine Handlungsbreite, die vor zehn Jahren mancher Militärrechner nicht erreicht hätte.²

Ob spielerisches Spiel oder simulierte Realität: In virtuellen und künstlichen Welten können sich Spieler unbekanntem Situationen aussetzen und ihnen ohne Angst begegnen. Während noch vor wenigen Jahren Videospiele vornehmlich jung waren, argwöhnisch beäugt von Eltern und Erziehungsberechtigten, pädagogisch, wissenschaftlich und politisch Tätigen, werden zunehmend Ältere aktiv (vgl. Dogruel 2008, S. 32ff.) und es steigt die Zahl von Untersuchungen zur Rezeption, Herstellung und Bewertung von Computer- und Videospiele. Methodentheoretische Erkenntnisse sowie rezeptionspsychologische Theorien und Verfahren aus der Medienforschung finden auch im Videospiebereich Berücksichtigung.

Neben den Massenmedien, die sich noch häufig primär für Gewaltpunkte interessieren (vgl. Bornhöft et al. 2009), beschäftigt sich eine zunehmende Zahl von differenzierten und wissenschaftlichen Untersuchungen mit pädagogischen, didaktischen oder sozialwissenschaftlichen (vgl. Meister et al. 2008) und auch theologischen Fragestellungen (vgl. Dinter 2007, S. 371).

Das Forschungsinteresse reicht hier von der Rolle der Gewalt im Spiel über die Wirkung der Transferprozesse und kognitiven Verarbeitung der Inhalte bis hin zu Einsatzmöglichkeiten im Schulunterricht (vgl. Brenner 2003; Waltemathe 2011). Neuerdings mehren sich auch Studien zur Frage der Politikvermittlung und -darstellung im Videospiegel (vgl. Bevc 2007).

2 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> (zuletzt aufgerufen am 14.3.2014).

Ein bislang weitgehend vernachlässigter Bereich ist die Frage religiöser Implikationen. Nur eine Handvoll Artikel, einige größere Aufsätze und wenige gebundene Publikationen (vgl. Nord 2008, S. 19ff.; Reinders 2006, S. 47) widmen sich bislang im deutschsprachigen Raum diesem Komplex (vgl. Konz 2005, S. 237ff.; Winklmann 2014, S. 52ff.). Die großen Kirchen bleiben verhalten – namhafte und interessante Initiativen gibt es eher von unten, auf der Ebene lokaler Kirchenkreise, des Christlichen Vereins Junger Menschen (CVJM) oder von kirchennahen Einrichtungen mit einem Schwerpunkt im Kampf gegen „Internet-Sucht“³ (vgl. Alexander 2013; Kreusing 2014). Dabei wäre gerade angesichts drängender Fragen der religiösen Verortung in einer säkularisierten und mediatisierten Gesellschaft (vgl. Keppler 2010, S. 111ff.) eine direktere Beschäftigung von Kirchen mit dem Medium Videospiele denkbar, und es sollte die Kirchen interessieren, was gerade Jugendliche in den virtuellen Mythenwelten des Videospieles finden, was sie in den Mythenwelten der Kirche nicht mehr zu suchen

Es sollte die Kirchen interessieren, was Jugendliche in den virtuellen Mythenwelten des Videospieles finden, was sie in der Kirche nicht mehr suchen.

wagen (oder zu finden hoffen).⁴ Wollen sie lediglich Langeweile entfliehen, können sie eine Alltagsleere nicht mehr ertragen, wollen sie das „Nichts“ (Baudrillard 2000, S. 14) abschaffen? Sinkt durch eine immer höhere Spezialisierung der intersubjektiven Alltagswelt, die allen gemeinsam gehört, mit denen das Subjekt vielfältig verbunden ist (vgl. Waltemathe 2011, S. 60), die Freiheit des Einzelnen so stark, dass Menschen Freiraum nun in virtuellen Bereichen suchen, wo sie diesen vermeintlich eigenmächtig bestimmen und kontrollieren können?

Jugendliche sind durchaus auf der Suche nach weltanschaulicher Orientierung, und gerade sie sind nach Freudenberger-Lötz auf eine pädagogische Begleitung angewiesen und auch an ihr interessiert (vgl. 2012, S. 261f.). Videospiele sind nicht nur voll von religiöser Symbolik, sie erlösen auch (von der Realität) und berufen zu etwas (einer hehren Aufgabe, einer Suche etc.): Das Ich des Spielers oder der Spielerin erlebt sich herausgenommen aus einer sterilen Realität etwa der Ausbildungs- oder Berufszwänge und

3 Siehe zum Beispiel 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/> (zuletzt aufgerufen am 11.9.2014).

4 Grethlein spricht von gemeindlichen „Binnenräumen“, zu denen immer weniger Menschen Zugang haben (Grethlein 1998, S. 535).

betreibt seine Transformation in eine grundsätzlich beherrschbare (virtuelle) Welt, in der das eigene Tun zudem weitgehend folgenlos bleibt – zumindest für realweltliche Bezüge.

Hinzu kommt: In Spielen finden sich gehäuft religiöse Bilder und Bekenntnisse, wie es sie in der Realität so eindeutig kaum noch gibt – sie verlangen nach Stellungnahme, Akzeptanz und Befolgung bzw. Unterwerfung, durch die alleine man als Spielender Teil der exklusiven (virtuellen) Wirklichkeit werden und bleiben kann. Wort-Botschaften und unumstößliche Leitlinien, die in der Realwelt massiver Kritik ausgesetzt wären, gelten in Videospielen als normal und werden hingenommen. Medienpädagogik mit Videospielen kann also durchaus zum Kernbereich religiöser Bildung gezählt werden (vgl. Pirner 2012b, S. 169).

Während Religion im Jugendbuch, im Film und auch in der Popmusik vielfach und umfangreich untersucht wurde, blieben Computer- und Videospiele bislang meistens außen vor. Gerade vor diesem Hintergrund ist bedeutend, was Böhm und Buschmann über die popkulturelle 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“ (Böhm/Buschmann 2000, S.12). Hierzu gehören auch prägende mediale Phänomene wie „Video, Computer, Fantasy und Science-Fiction-Welten, Graffiti, Werbung usw.“ (ebd.).

Wenn jedoch rezeptionsanalytische Untersuchungen einzelne Videospiele und ihre Sujets aufgreifen, die älter als zwei oder drei Jahre sind, bilden sie angesichts des technischen Fortschritts stets nur eine rapide verblässende Vergangenheit ab. Einzig eine kontinuierliche Begleitforschung kann hier Abhilfe schaffen und die Muster des Marktes sowie die gestalterische Webart der Spiele und die Intentionen der Entwickler als Weltenerschaffer sichtbar machen.

Zu berücksichtigen ist auch, wie Spielerinnen und Spielern der Zugang gestaltet wird: Spielekonsolen der neuesten Generation (wie jüngst die Playstation 4 oder Xbox One) bieten zwar bis dahin ungekannte grafische Plastizität und physikalische Gesetzmäßigkeiten wie Wind und Wetter, die ständig die Spielwelt verändern und Spieler zur Anpassung des eigenen Handelns zwingen. Neuartige Steuerungseinheiten (Joypads), die auch die Bewegungen des Spielers im 360-Grad-Raum aufnehmen (Nin-

In Videospielen finden sich gehäuft religiöse Bilder und Bekenntnisse, wie es sie in der Realität so eindeutig kaum noch gibt.

tendo Wii) oder die Bewegungen der Spieler und ihre Umgebung beobachten (Microsoft Xbox One) und die so gewonnenen Daten in das Spiel integrieren, lassen die schlichte Zweidimensionalität der TV-Röhren vergangener Zeiten vergessen. Der neuartige Begriff der „Exergames“ bezeichnet Spiele, „bei denen der Spieler sich bewegen muss, um etwas zu erreichen“ (Kopka 2013, S. 265).

Bereits diese technische Evolution unterwirft aber wissenschaftliche Erkenntnisse bezüglich älterer Spiele und ihrer Einflüsse auf Spieler fast einer ebenso ultra-kurzen Verwertungszeit wie die Spiele selbst, die in den allermeisten Fällen nach nur wenigen Monaten am Markt *durchverkauft* sind. Untersuchungen, die fünf oder sogar zehn Jahre alt sind und deren Ergebnisse sich auf noch ältere Spiele beziehen oder als Referenzen noch ältere Literatur heranziehen, sind schwer weiterhin zu berücksichtigen.

Gerade weil Religion im gesellschaftlichen Kontext eine nachhaltig hohe Bedeutung und das Potential für interkulturelle Verständigung ebenso wie für Missverständnisse besitzt und weil Videospiele ein milieuübergreifendes, internationales, die Generationen und Kulturen verbindendes Massenphänomen mit hohem Attraktivitätswert bleiben, sollte 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.

Narration: Mythen, Sagen und Legenden im digitalen Kosmos

Für die narrative Ebene digitaler und interaktiver Unterhaltungsprodukte sind nicht in erster Linie die technischen Daten oder die grafische Auflösung von Bedeutung, sondern Dramaturgie, Bildführung, Charakter- und Rolleneigenschaften und das Storytelling insgesamt. Die klassische Filmsprache, die Inszenierung von Charakterzügen und personalen Entwicklungen im Film werden immer stärker professionell auf das Medium der Videospiele übertragen. Die Geschichte und Struktur des Spiels „Black Ops II“ (Activision, 2012) wurde etwa vom Drehbuchautoren David S. Goyer⁵ verfasst (Jenkins 2012). Hier verbinden sich 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.

5 *Batman Begins, Blade, Jumper, Godzilla, Batman: Dark Knight Rises etc.*

Auch moderne Videospiele erfüllen in der Konstruktion ihrer Hintergrundgeschichten und Sagenwelten nach wie vor die Prinzipien der griechischen Tragödien und schreiben die Traditionen von Shakespeares Königsdramen fort (vgl. Murray 1997, S. 27ff.): Komplexe Gesellschaftsstrukturen werden durch Protagonisten und Antagonisten vermittelt. Bedrohungsszenarien machen das Auftreten eines Helden notwendig, eine Welt muss vor dem Bösen gerettet werden. Das Spielziel steht oft aber so wenig fest wie der Weg dorthin. Beides benötigt den Input von Spielern. Da allerdings im Spiel mehr Eigenaktion nötig ist als im bloß passiv erfahrbaren Schauspiel oder dem Film, werden einzelne Handlungsstränge oder auch Charaktere weniger stark erinnert als im Film, der die distanzierte und evaluierende Beobachtung erlaubt, für die im von ständig notwendiger Aktion und Reaktion getriebenen Videospiele hingegen weder Zeit noch Raum bleiben. Zudem sind für Spieledesigner der Moment und die Umstände, wann Spieler einen NPC-Charakter (non player character – computergesteuert) wieder treffen, kaum abschätzbar. Eine zu große Zahl einander widersprechender Charaktere und Figuren dürfte zumindest momentan noch kaum einem Spieler vermittelbar sein.

Handlungsmotivation erschließt sich im Spiel deutlich mehrdimensionaler als im Film, aber sie setzt ebenso auf etabliertes Alltagswissen, das dem Publikum nicht mehr erklärt werden muss. Für die Betrachtung religiöser Elemente in Videospiele ist dies deshalb von Bedeutung, weil religiöse (und ideologische) Motive aller Art heute nicht mehr nur als Elemente der Hintergrundgeschichte benutzt und grafisch dargestellt werden können, sondern weil durch Filmsprache und interaktive Eingreifmöglichkeit mit technischer bzw. taktile Unterstützung (z. B. vibrierende Joypads) subtile Vermittlungs- und auch Beeinflussungstechniken möglich sind. „LA Noire“ (Rockstar, 2011), ein Spiel der Produzenten der „Grand Theft Auto“-Serie, verlangt von Spielenden, dass sie vermittels lebensechter Gesichtsmimik Spielecharaktere beim Lügen erwischen (vgl. Ernst 2011). „Spec Ops: The Line“ (2K Games, 2012) stellt die Spieler in einem militärischen Shooter sogar vor die moralische Frage, wie sie mit Gefangenen umgehen wollen (vgl. Frick 2012, Wüllner 2012). Will man die Adressierung ethischer Fragestellungen im Videospiele nicht bereits in der Lebenssimulation „Alter Ego“ (Activision, 1985) erkennen, so ist sie spätestens heute nicht mehr zu übersehen.

In digitalen Spielumgebungen können Werte und Ansichten heute also ebenso glaubwürdig wie in Büchern und Filmen

vermittelt und vor allem nach- und miterlebt werden. Durch die riesigen und detaillierten Spielwelten sind seit einigen Jahren Entfaltungsmöglichkeiten realisierbar, die alternativen Lebensentwürfen gleichkommen.⁶ Durch die große Zahl an Möglichkeiten bilden sich die Transfers (in die Spielwelt hinein und aus dieser heraus) derart vielfältig aus, dass die Grenzen zwischen Spiel und Wirklichkeit verschwimmen und gerade durch das Spielen Online und die Kommunikation mit virtuellen Communities (und ihren realen Mitgliedern) in Echtzeit die Formen realen und interaktiven Erlebens und Erinnerns nach einiger Zeit ineinander übergehen. Das Gruppen- oder Clan-Spiel ist zum sozialen Event mit Wettbewerbscharakter geworden.

Der seit den Anfängen des Videospieles in den späten 1970er-Jahren immer wieder vorgebrachte Einwurf, sie vereinsamen deren Benutzer⁷, kann heute vor dem Hintergrund der Einbindung vieler Spiele in Funktionsumgebungen sozialer Netzwerke nicht mehr aufrecht erhalten werden. Schon aus demografischen Gründen ist die Zahl der direkten Spiel- oder Kommunikationspartner eines Jugendlichen im Wohnumfeld häufig gesunken (vgl. Kirchenamt der EKD 2010, S. 16ff.). Sozialkontakte in der virtuellen Realität anzustreben und sie wie selbstverständlich mit dem Spielen von Videospiele zu verbinden, ist heute eher Erweiterung und nicht Verengung sozialen Erlebens.

Für die meisten Spieler steht nach wie vor der Wettbewerb (vgl. Hartmann 2008, S. 211 ff.) und das Ringen mit dem Computer im Zentrum, während Außenstehende sich auf gewalttätige grafische Darstellungen konzentrieren. Kirchen versuchen

Sozialkontakte in der virtuellen Realität von Computerspielen anzustreben, ist heute eher Erweiterung und nicht Verengung sozialen Erlebens.

6 In „Grand Theft Auto: San Andreas“ (Rockstar Games / Take2, 2004), das eine komplett begehbare Welt mit drei großen Städten, dutzenden Dörfern und Wüsten- und Waldlandschaften bietet, konnten Spieler schon vor zehn Jahren losgelöst und frei von der komplexen Missionsstruktur frei agieren und beispielsweise Fitnessübungen durchführen, um ihre Körperfunktionen zu verbessern oder auch länger tauchen zu können, sie konnten sich ungesund oder auch bewusst ernähren und Kraft gewinnen sowie ihre verschiedenen Fähigkeiten trainieren. Sie konnten Helikopter fliegen, Boot und Eisenbahn fahren, Trucks steuern und Waren transportieren und dergleichen mehr – all dies außerhalb jeder Mission und rein zum Spaß.

7 So noch Grunder 2001, S. 110. Er beachtet die Literaturlage hierzu leider nicht.

mittlerweile alternative Angebote (vgl. EKD 2014) zu machen und sich verstärkt um Differenzierung zu bemühen.⁸

(Mangelndes) Interesse der Religionspädagogik an Spielen und Entwicklern

Videospiele enthalten vielfältige religiöse Mythologeme, die sich zumal nicht auf eine Konfession begrenzen lassen. Heilssymbole wie die altägyptische Lebenshieroglyphe „Anch“ finden sich im Spiel oder auf Titellustrationen wie selbstverständlich neben anderen.⁹ Esoterische und magische Einflüsse sind ebenso enthalten wie religiöse Moralvorstellungen, die dazu dienen, innerhalb der Onlinewelt Wohlverhalten zu begründen und soziale Kontrolle aufrecht zu erhalten. Dass die öffentlich wirksamen Stereotype der Gewalthaltigkeit und des Suchtpotentials von Videospielen nach wie vor die öffentliche Würdigung des Mediums dominieren, zählt Winkmann zu den Gründen dafür, dass die positiven Möglichkeiten und Potentiale für Bildungsprozesse oft „unter den Tisch“ fallen (2014, S. 52).

Bildung zu vermitteln, Identität zu schärfen und Weltansichten zu weiten und zu fundieren sind traditionelle Aufgaben der Religionspädagogik. Die entscheidende religionspädagogische Aufgabe, 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 distanzierend zu ihnen zu verhalten (vgl. Schröder 2012, S. 226), darf aber die Anbieter und Erschaffer von derartigen Inhalten nicht ausblenden. Viele Aus- und Rückwirkungen virtuell-spielenden und erlebenden Handelns sind nicht rein durch die Beobachtung vermittelbar, sondern müssen tatsächlich auch selbst erlebt werden. Zu bedenken geben Burris und Dow, dass Videospiele durch das, was sie zeigen, auch die Vorstellungskraft der Nutzenden verändern können. Auf Basis ihrer Studie „Lost in the Myst“ schlussfolgern sie, dass die visuelle Realität durch die schiere Prägnanz ihrer Bilder wenig Raum für Vorstellungen lasse und sich dadurch auch verringern auf religiöses Interesse auswirken könne (vgl. Burris/Dow 2014).

Esoterische und magische Einflüsse sind in Videospielen ebenso enthalten wie religiöse Moralvorstellungen, die dazu dienen, Wohlverhalten zu begründen.

8 Schleider 2009: Die Kommentare der Leser auf die vorgestellte kirchliche Initiative lassen aber auf wenig religiöses Interesse schließen.

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

Zuvor hatte Burris bereits mit Redden untersucht, inwieweit Atheisten und Religiöse unterschiedlich mit Emotionen umgehen, wie sie beispielsweise auf tragische Nachrichtenmeldungen oder die Erinnerung an eine Liebesgeschichte reagierten und ob Videospiele eigentlich attraktiver für Atheisten oder für Religiöse wären (Burris/Redden 2012, S. 243f.) – möglicherweise, weil sie die Vorstellungskraft anders berührten und forderten als Brettspiele. Meiden Atheisten möglicherweise sogar Aktivitäten, die Vorstellungskraft voraussetzen (ebd., S. 249)?

Gemäß ihrer Ergebnisse bevorzugten Atheisten eher Videospiele als andere (Religiöse / Agnostiker / nicht-Religiöse), die ihrerseits tendenziell eher Brettspiele mochten. Die Differenzen in der Spielepräferenz führen die Autoren auf neuronale Unterschiede zurück¹⁰, die zu verschiedenen Imaginationsfähigkeiten und -vorlieben führten und damit das Interesse an Spielen erklärten, die einer gewissen Vorstellungskraft bedürften (vgl. Burris/Redden 2012, S. 250). Wie Brettspiele, so schlussfolgern sie, handle auch Religion vom „Was wäre wenn“-Handeln und die Existenz neuronaler Unterschiede ließe es verständlich erscheinen, dass gemäß der bestehenden biologischen Voraussetzungen und der persönlichen Überzeugungen „unsichtbare“ Spielbestandteile unterschiedlich akzeptiert und präferiert würden (ebd.).

Wie mühsam (aber auch interessant und wohl kurzweilig) es sein kann, wenn sich Gegner oder Kritiker von Videospiele pädagogisch auf diese einlassen, erläutert Scholtz anhand seiner eigenen Beschäftigung mit dem bekannten Konsolenspiel „Zelda“ (2004, S. 145ff.).¹¹ Eher unfreiwillig bestätigt er viele Vorurteile auch von Spielern selbst gegenüber *Älteren* (und damit den bereits eingangs genannten erziehenden oder pädagogischen Beobachtenden), wenn er etwa schreibt, dass er als Religionspädagoge „gegen seine sonstigen Gewohnheiten selbst spielt, wenn er nicht nur Zuschauer ist, sondern sich selbst ins Spiel bringt und aufs Spiel setzt“ (ebd., S. 146) und so seine eigenen Stereotypen 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 (ebd., S.147) (wobei man auch

¹⁰ Hierzu und zur „Willensfreiheit“ insbesondere auch: Becker 2009, S. 41 und S. 202.

¹¹ An dieser Stelle muss darauf hingewiesen werden, dass „Zelda“ eben kein Computerspiel ist, wie im Titel angegeben, sondern ein Konsolenspiel.

von Ungeübtheit aufgrund seines bisherigen Desinteresses sprechen könnte) und „abgrenzende Funktionen“ sowie eine „herzustellende Differenz“ auch anhand der „Inhalte der Computerspiele durch Gewalt oder politische Radikalität der Abgrenzung und Provokation“ (ebd.)¹² identifiziert, erfährt Scholtz selbst mit zunehmender Beschäftigung den Reiz des Spiels und erlebt sowohl Flow wie auch die Auswirkungen immersiver Annäherung (ebd.). 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 (ebd., S. 148).

Sind Spiele also letztlich Träger oder Vermittler von Religion? Überraschenderweise gesellt sich Scholtz argumentativ zu Lange (ebd.), welcher zuvor konstatiert hatte, dass die Hintergrundgeschichten von Spielen keine wesentliche Bedeutung für das Spielen selbst hätten (vgl. 2001, S. 79ff.). Tatsächlich behauptete Lange, dass überdimensionierte Hintergrundgeschichten eigentlich nur die abstrakten Regelmuster von Videospiele verbergen sollten (ebd., S. 79). Er möchte „den Fokus auf die zerstörerischen Kräfte lenken, die Games im Hinblick auf die in ihnen angeblich erzählten Geschichten innewohnen (ebd., S. 80)“. Inhaltlich begründet Lange seinen Verdacht des destruktiven Potentials von Spielen mit zu dünnen Hintergrundgeschichten, die den Möglichkeiten des Mediums nicht gerecht würden und die sich ausgiebig und schamlos aus einem gesellschaftlichen kulturellen Fundus bedienen (ebd.). Diese Behauptung lässt sich weder inhaltlich noch quantitativ aufrechterhalten und zudem zeigen etliche Foren im Internet, dass viele Spieler die Hintergrundgeschichten sehr schätzen und verehren und sogar eigenhändig die Plots fortschreiben (*Fan-Fiction*).

Scholtz findet mit seinem phänomenologischen Ansatz jedenfalls zu neuen Einsichten über Videospiele, die er durch das reine Beobachten zuvor nicht hatte (vgl. 2004, S. 151) und kommt zu dem 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 orien-

12 *Man fragt sich, welche politisch radikalen, kommerziell erfolgreichen und damit massentauglichen Spiele er wohl meinen kann. Viel eher beschreibt er hier erneut seine eigenen vorurteilsbehafteten Grunderwartungen.*

tierten 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“ (ebd., S. 150f.).

Der Medienpädagogik kann mit Brüggens (nach Schell) vorgeworfen werden, dass man sich zwar einerseits für aktive Medienarbeit stark mache (vgl. Schell 2003, S. 30), die Medienpädagogik sei aber „unmächtig“ und „nicht bei Bewusstsein“, wenn sie auf bedenkliche Entwicklungen nur durch ansonsten kritische Untätigkeit reagiere (ebd., S. 1150f.). Dieser Befund kann auf die Religionspädagogik übertragen werden. Auch kirchenferne Kinder wachsen – schon durch Videospieldwelten – nicht *religionsfrei* auf¹³, weshalb die Mediensozialisation von Menschen gerade auch für die Religionspädagogik eine Verpflichtung darstellt, sich nicht nur um Oberflächenphänomene wie Gewalt, sondern auch ganz grundsätzlich mit Inhalten und ihren Erzeugern zu beschäftigen.

Es müsste noch stärker nach den religiösen Sinngehalten gefragt werden, die von Unterhaltungsprogrammen ausgehen.

Gräß zufolge müsste noch stärker nach den religiösen Sinngehalten gefragt werden, die von Unterhaltungsprogrammen ausgehen – denn ob religiöse Kodierungen vorgenommen und symbolische Vermittlungen angeboten und diese von Rezipientinnen und Rezipienten überhaupt bewusst für die Sinnorientierung aufgegriffen werden (können), wäre sonst kaum sichtbar zu machen (vgl. Gräß 2006, S. 23f.). Er begrüßt, dass das Gewicht der Rezipientenperspektive in der Forschung zugenommen hat und wünscht eine „religionssensible Medienrezeptionsforschung“ (ebd., S. 26). Hinzuzufügen wäre nun, dass aber vor allem auch eine religionssensible Kommunikatorenforschung zu leisten ist, die sichtbar macht, wer welche religiösen Inhalte in Unterhaltungsprogrammen platziert. Dies ist bislang ausgeblieben.

13 „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. [...] 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“ (Pirner 2004, S. 154f.).

Den Forschungsstand zu der Frage, wie Medien und insbesondere Computer- und Videospiele die religiöse Sozialisation von Kindern und Jugendlichen beeinflussen, hat Pirner noch 2012 (vgl. 2012a, S. 67) als unbefriedigend bezeichnen müssen. Und noch immer fehlen Studien zu den Personen und ihren Intentionen, die für diese Medienwelten verantwortlich sind!

Sind Spieleentwickler unreligiös?

Bislang existieren kaum Untersuchungen zu der Frage, wie Spieleentwickler weltanschaulich empfinden und ob möglicherweise ihre religiösen oder politischen Ansichten in ihre Produktionen einfließen. Eine internationale Befragung ergab 2005 (vgl. IGDA 2005, S. 15), dass manche Entwickler auf Fragen nach ihrer sexuellen Ausrichtung extrem ablehnend reagierten. Die damalige Untersuchung schloss ausdrücklich keine weltanschaulichen Ansichten mit ein. Eine vom Autoren 2012 an der Berliner Games Academy durchgeführte Befragung von 59 jungen Spieleentwicklerinnen und -entwicklern ergab ähnlich heftige Abwehrreaktionen hinsichtlich weltanschaulicher Positionen (Piasecki, Veröffentlichung in Vorbereitung).

Die allermeisten der dort befragten angehenden Spieleentwickler haben keine religiöse Sozialisation erfahren: Bei zwei Drittel der Befragten wurde zuhause nie gebetet („Niemals“: 67,2 Prozent), nur etwa jeder Zehnte geht zu einem bestimmten Anlass oder häufiger in einen Gottesdienst (Gottesdienstbesuch „Nie“: 88,9 Prozent). Mehr als die Hälfte glaubt gar nicht an Gott (Gottesglauben „Nein“: 55,6 Prozent, „Eher nicht“: 9,3 Prozent, „Ausgeglichen“: 16,7 Prozent, „Sicher ist da etwas“: 9,3 Prozent, „Ganz klar, ich glaube an Gott“: 3,7 Prozent, „Keine Angabe“: 5,6 Prozent). Eher oder deutlich zustimmend bei der Frage nach dem persönlichen Gottesglauben äußern sich damit weniger als 15 Prozent. Einer der christlichen Konfessionen gehören jedoch nach wie vor mit 53,6 Prozent mehr als die Hälfte der Befragten („Römisch-Katholisch“: 14,6 Prozent, „Evangelisch“: 39 Prozent) an, 39 Prozent sind aus einer Konfession ausgetreten. Andere als christliche organisierte Konfessionen waren unter den Befragten nicht vorhanden.

Ein persönliches Interesse an religiösen Themen verspürt ebenfalls nur eine Minderheit der Befragten: Insgesamt 8,8 Prozent haben „starkes“ oder „mäßig starkes Interesse“ („Kein Interesse“: 47,4 Prozent, „Schwachtes Interesse“: 28,1 Prozent, „Ausgeglichen“: 15,8 Prozent). Gleichzeitig können sie sich die Integration von Religion in ein Videospiel vorstellen, wenn dies

mit dem Spielziel oder dem Spielinhalt begründet ist („Definitiv ja“: 7,7 Prozent, „Warum nicht“: 30,8 Prozent, „Nein, auf keinen Fall“: 3,8 Prozent, „Wenn die Geschichte es hergibt“: 21,2 Prozent, „Wenn das Spielsetting es verlangt“: 23,1 Prozent, „Nur als Mittel im Spiel (Magiequelle, Gegnermacht)“: 13,5 Prozent). Das klassische Gottesbild wird dabei nicht favorisiert, sondern Gott im Spiel eher in Form der Existenz eines „höheren Wesens“ oder einer „kosmischen Energie“ gesehen.

Die Frage nach der Vermittelbarkeit sozialer und gesellschaftlicher Themen in Videospiele (Behinderung, gleichgeschlechtliche Liebe, soziale Ausgrenzung etc.) wird ganz eindeutig bejaht. 62,7 Prozent der Befragten halten gesellschaftliche Themen für „absolut umsetzbar“. Noch 23,5 Prozent halten dies vorsichtig für „machbar“. „Unschlüssig“ sind 5,9 Prozent, für „schwer, kaum machbar“ halten es 7,8 Prozent. Niemand glaubt, dass dies gar nicht realisierbar sei. Spieleentwickler scheinen grundsätzlich interessiert an gesellschaftlichen Themen – nahezu die Hälfte zeigt sogar ein starkes (24,1 Prozent) oder noch mäßig starkes Interesse (24,1 Prozent) an Fragen der Gerechtigkeit, von Krieg und Frieden oder auch der Umwelt („Ausgeglichen“: 29,3 Prozent, „Schwachtes Interesse“: 17,2 Prozent, „Kein Interesse“:

*Das klassische Gottesbild wird von
Spielerentwicklern nicht favorisiert.
Es geht um die Existenz eines höheren
Wesens oder einer kosmischen Energie.*

5,2 Prozent). Allerdings ist insgesamt nur weniger als ein Fünftel entweder politisch („Überwiegend politisch tätig“: 5,5 Prozent) oder gesellschaftlich („Ich übe überwiegend ein gesellschaftliches Ehrenamt aus“: 10,9 Prozent) engagiert („Ehrenamtlich oder politisch engagiert: Nein“: 83,6 Prozent). Mehr als die Hälfte der Befragten sind der Meinung, dass Fragen von großer gesellschaftlicher oder kultureller Bedeutung in Spielen unterhaltsam und lehrreich thematisiert werden können: 37,7 Prozent sind davon „absolut“ überzeugt, „eher überzeugt“ sind 11,3 Prozent, über ein Viertel (26,4 Prozent) sagen, dass dies abhängig vom Spieldesign zu realisieren sei („Eher nicht“: 13,2 Prozent, „Nein“: 11,3 Prozent).

Bedeutend ist allerdings die zuvor auch bei Journalisten (Schneider/Schönbach/Stürzebecher 1993, S. 20 ff.) immer wieder beobachtete und grundsätzlich vorhandene Bereitschaft, die eigenen Positionen und selbst vertretenen Meinungen und Überzeugungen in die bearbeiteten Spiele zu transferieren. Nur eine Minderheit lehnt dies ab („Nie“ 2 Prozent, „Selten“ 9,8 Prozent). Nahezu die Hälfte („Manchmal“ 39,2 Prozent, „Häufig“ 37,3 Prozent, „Immer“ 9,8 Prozent) kann sich vorstellen, dies auf

jeden Fall oder häufig zu tun und Inhalte von Spielen gemäß den eigenen persönlichen Überzeugungen zu gestalten.¹⁴

Resümee

Wer als Spielender eine virtuelle Welt betritt, wird mit religiösen Elementen konfrontiert (vgl. Kurth 2009), die zum Bestandteil der individuellen Spielhandlung werden – ob persönlich gläubig oder ungläubig. Religion ist Teil des Unterhaltungsinstrumentariums; Mitmachen ist nicht nur erwünscht, sondern zum (virtuellen) Überleben wichtig. Spieleentwicklerinnen und -entwickler, als Medienerschaffer und Kommunikatoren bislang nicht untersucht, konnten in der Befragung mehrheitlich zwar (in Anlehnung an Max Weber) als „religiös unmusikalisch“ identifiziert

Entwickler sind bereit, Spielinhalte mit eigenen Überzeugungen „aufzuladen“ und Religion als Narrationsbestandteil zu instrumentalisieren.

werden, gleichzeitig sind sie allerdings bereit, Spielinhalte mit ihren eigenen Überzeugungen „aufzuladen“ und Religion als Narrationsbestandteil zu instrumentalisieren. Zu beachten ist, dass sich Mitmachmedien wie Videospiele nicht nur zu Unterhaltungszwe-

cken einsetzen lassen: Sie ermöglichen Kirchen genauso eine interaktive Mission wie sie fundamentalistischen Gewalttätern eine virtuelle Dschihad-Plattform bieten können. Mit dem Spiel „Special Force“ hat die libanesische Hisbollah 2003 ein solches Spiel vorgelegt, das mittlerweile allerdings technisch überholt ist (Piasecki 2003, S. 42). Soziale Netzwerke und virtuelle Lernräume sind seitdem für die Vermittlung auch extremistischer Botschaften allerdings wesentlich bedeutsamer geworden.

Den Glauben an die gerechte Sache kann der Videospeler von heute sehen, ausprobieren und praktizieren. Er kann sympathisch gezeichneten Charakteren nacheifern und sich von ihnen in ihre Welt einführen und für die *richtige* Sache begeistern lassen. Er kann mit geschundenen und benachteiligten Charakteren stärker mitleiden als im Film, denn hier ist er nicht auf die passive Rezeption beschränkt; er kann eingreifen und angreifen. Während die virtuelle Gemeinde ihm dafür Lob und Anerkennung zollt, bekommt das reale Umfeld dies aber unter Umständen nicht mit. Einer religiösen oder politischen Radikalisierung eines im Spiel kämpfenden Jugendlichen müssen demzufolge

¹⁴ Auf die ebenfalls abgefragte Bereitschaft auch für religiöse oder politische Gruppen und Parteien (darunter auch extremistische) tätig zu werden, kann an dieser Stelle nicht weiter eingegangen werden.

nicht einmal die engsten Verwandten gewahr werden. Es gibt daher etliche Gründe, nicht nur weiterhin reine Rezeptionsforschung zu betreiben, sondern auch aktiv nach Intentionen und Vorstellungen der Medienschaffer und ihren weltanschaulichen und ethischen Grundeinstellungen zu fragen.

Zentrale Befunde

- ▶ Videospiele sind nie ein grundsätzlich gültiges Modell der Wirklichkeit, sie bieten allerdings glaubwürdige Realitätsbestandteile innerhalb ihrer eigenen Konventionen.
- ▶ Computer- und Videospiele sind kein reines Jugendphänomen mehr. Die Zahl älterer Nutzer wächst rapide. Sie werden nach neuen Themen verlangen.
- ▶ Spielelemente greifen über in soziale Netzwerke und virtuelle sowie marktwirtschaftliche Prozesse. Probehandeln ist kein Gegenstand der reinen Unterhaltung mehr.
- ▶ Das Videospiele kann ein Proberaum zum Austesten von Denk- und Verhaltensmodellen sein.
- ▶ Spiele sind lehrreich, weil man tatsächlich aktiv lernen muss, um sie zu bestehen.
- ▶ Videospiele sind keine autonome Parallelwelt. Sie blockieren 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.
- ▶ Spiele wie auch Medien allgemein begleiten und initiieren Selbstsozialisierungsprozesse.
- ▶ Entwickler haben große Verantwortung, indem sie Grenzen und Möglichkeiten von Weltvermittlung und -darstellung sowie -rezeption schaffen und das Erleben der Spielenden rahmen und führen.
- ▶ Religion ebenso wie ethische Implikationen im Videospiele erscheinen vor diesem Hintergrund als bislang zu Unrecht vernachlässigt und es gilt so 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 (Böhm/Buschmann 2000, S. 11).“
- ▶ Aus den Erfahrungen von Scholtz ist außerdem zu lernen: Sprachfähig wird nicht, wer von außen zuschaut und kritisiert. Urteilsfähig werden kritisch Spielende.

Literatur

- Alexander, Constantin (2013): *Experte: Internetsucht nimmt zu*. <http://www.heise.de/newsticker/meldung/Experte-Internetsucht-nimmt-zu-1776726.html> (zuletzt aufgerufen am 14.3.2014).
- Baudrillard, Jean (2000): *Der unmögliche Tausch*. Berlin.
- Becker, Patrick (2009): *In der Bewusstseinsfalle? Geist und Gehirn in der Diskussion von Theologie, Philosophie und Naturwissenschaften*. Göttingen.
- Bevc, Tobias (Hg.) (2007): *Computerspiele und Politik. Zur Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen*. Münster.
- Böhm, Uwe/Buschmann, Gerd (2000): *Popmusik – Religion – Unterricht: Modelle und Materialien zur Didaktik von Popularkultur*. Münster.
- Bornhöft, Petra et al. (2009): 113 Kugeln kalte Wut. In: *Spiegel*, H. 12, S. 30-46. <http://www.spiegel.de/spiegel/print/d-64628264.html> (zuletzt aufgerufen am 17.7.2014).
- Brenner, Christian (2003): *Der Computer als Medium im Religionsunterricht*. Münster.
- Brüggen, Niels (2014): *Wer ist hier der Souverän? Kritische Anmerkungen zur Medienkompetenzförderung in der digitalen Gesellschaft*. In: *merz medien + erziehung*, 58. Jg., H.1, S. 28-35.
- Burris, Christopher T./Redden, Elyse K. (2012): *No Other Gods Before Mario?: Game Preferences Among Atheistic and Religious Individuals*. In: *International Journal for the Psychology of Religion*, 22. Jg., S. 243-251.
- Burris, Christopher T./Dow, Traci (2014): *Lost in the Myst?: Narrative Video Gaming Decreases Self-Reported Propensity for Spiritual / Religious Experience*. Abstract. In: *International Journal for the Psychology of Religion*, 24. Jg., Published Online 23.1.2014, <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10508619.2014.884393#.UuyUICjyits> (zuletzt aufgerufen am 10.5.2014).
- Dinter, Astrid (2007): *Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz*. Göttingen.
- Dogruel, Leyla (2008): *Computerspiele und 50+. Akzeptanz und Potentiale von Computerspielen bei Personen ab 50 Jahren*. München.
- EKD (Hg.): *Spiele*. <http://www.ekd.de/spiele/44280.html> (zuletzt aufgerufen am 14.3.2014).
- Englert, Rudolf et al. (Hg.) (2012): *Gott googeln? Multimedia und Religion. Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP 28)*. Neukirchen-Vluyn.
- Ernst, Nina (2011): *Diese Augen können lügen*. <http://www.stern.de/digital/spiele/krimi-videospiel-la-noire-diese-augen-koennen-luegen-1687208.html> (zuletzt aufgerufen am 14.3.2014).
- Freudenberger-Lötz, Petra (2012): *Schüler/in – theologisch*. In: Rothgangel, Martin/Adam, Gottfried/Lachmann, Rainer (Hg.): *Religionspädagogisches Compendium*. Göttingen, S. 252-264.

- Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa/Wallenfels, Fabian (Hg.) (2013): *Serious Games Exergames Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld.
- Frick, Daniel (2012): *Spiele machen Ernst*. In: *pro- Cristliches Medienmagazin*, H. 5, S. 44-45. http://www.pro-medienmagazin.de/uploads/tx_booklet/PRO_2012_05.pdf (zuletzt aufgerufen am 2.9.2014).
- Göttlich, Udo/Krotz, Friedrich/Paus-Haase, Ingrid (Hg.) (2001): *Daily Soaps und Daily Talks im Alltag von Jugendlichen*. Opladen.
- Gräb, Wilhelm et al. (2006): „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!“ *Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion*. Frankfurt am Main.
- Gräb, Wilhelm/Herrmann, Jörg (2006): *Gelebte Medienreligion*. In: Gräb, Wilhelm et al.: „Irgendwie fühl ich mich wie Frodo...!“ *Eine empirische Studie zum Phänomen der Medienreligion*. Frankfurt am Main, S. 7-14.
- Grethlein, Christian (1998): *Religionspädagogik*. Berlin.
- Grümme, Bernhard/Lenhard, Hartmut/Pirner, Manfred L. (Hg.) (2012): *Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht*. Stuttgart.
- Grunder, Hans-Ulrich (2001): *Schule und Lebenswelt. Ein Studienbuch*. Münster.
- Hartmann, Maren/Hepp, Andreas (Hg.) (2010): *Die Mediatisierung der Alltagswelt*. Wiesbaden.
- Hartmann, Thilo (2008): *Let´s compete! Wer nutzt den sozialen Wettbewerb in Computerspielen*. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden, S. 193-208.
- Heumann, Jürgen (Hg.) (2005): *Über Gott und die Welt. Religion, Sinn und Werte im Kinder- und Jugendbuch*. Frankfurt am Main.
- Höfner, Charlotte (2003): *Sind Nachrichtenfaktoren Unterhaltungsfaktoren? Eine experimentelle Überprüfung des Einflusses von Nachrichtenfaktoren auf den wahrgenommenen Unterhaltungswert und die wahrgenommene Informationsqualität von politischen Zeitungsmeldungen*. Diss. Univ. München.
- IGDA (International Game Developers Association) (Hg.) (2005): *Game Developer Demographics: An Exploration of Workforce Diversity*. http://www.igda.org/sites/default/files/IGDA_DeveloperDemographics_Oct05.pdf (zuletzt aufgerufen am 16.6.2014).
- Jenkins, David (2012): *David S. Goyer Black Ops II interview – the white knight of storytelling*. <http://metro.co.uk/2012/11/13/david-s-goyer-black-ops-ii-interview-the-white-knight-of-storytelling-618510/> (zuletzt aufgerufen am 14.2.2014).
- Kepler, Angela (2010): *Variationen des Selbstverständnisses: Das Fernsehen als Schauplatz der Formung sozialer Identität*. In: Hartmann, Maren/Hepp, Andreas (Hg.): *Die Mediatisierung der Alltagswelt*. Wiesbaden, S. 111-126.

- Kirchenamt der EKD (Hg.) (2010): *Kirche und Jugend – Lebenslagen, Begegnungsfelder, Perspektiven. Eine Handreichung des Rates der Evangelischen Kirche in Deutschland*. Gütersloh.
- Konz, Britta (2005): *Virtualisierung menschlicher Erfahrung. Menschenbild im Videospiel*. In: Heumann, Jürgen (Hg.): *Über Gott und die Welt. Religion, Sinn und Werte im Kinder- und Jugendbuch*. Frankfurt am Main, S. 237-258.
- Kopka, Tobias (2013): *Interface Control Meaning. Eine typologische Gegenstandssichtung des Phänomens Exergames*. In: Freyermuth, Gundolf S./Gotto, Lisa/Wallenfels, Fabian (Hg.): *Serious Games Exergames Exerlearning. Zur Transmedialisierung und Gamification des Wissenstransfers*. Bielefeld, S. 265-288.
- Kurth, Cornelia (2009): „Wie gläubig man in einem Spiel doch sein kann!“ In: *evangelisch.de* vom 23.11.2009 <http://www2.evangelisch.de/themen/medien/wie-glaeubig-man-in-einem-spiel-doch-sein-kann7254> (zuletzt aufgerufen am 14.3.2014).
- Kreusing, Bastian (2014): *Computerspielsucht erkennen und verstehen*. <http://www.spieleratgeber-nrw.de/?siteid=1369> (aufgerufen am 14.3.2014).
- Lange, Andreas (2001): *Storykiller. Von der Zerstörung der Geschichten in Computerspielen*. In: *Ästhetik & Kommunikation*, 32.Jg., H. 115, S. 79-84.
- Meister, Dorothee M. et al. (2008): *Mediale Gewalt. Ihre Rezeption, Wahrnehmung und Bewertung durch Jugendliche*. Wiesbaden.
- Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York.
- Nord, Ilona (2008): *Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität*. Berlin.
- Paus-Haase, Ingrid et al. (1999): *Talkshows im Alltag von Jugendlichen*. Opladen.
- Piasecki, Stefan (2003): *Für 8,50 Dollar ziehen sie in den Krieg gegen Israel*. In: *Frankfurter Allgemeine Zeitung* vom 20.11., S. 42.
- Piasecki, Stefan (2009): *Religion in der Mediengesellschaft – Verständnisse und Missverständnisse*. Marburg.
- Piasecki, Stefan: *Erlösung durch Vernichtung?! – Unterhaltung, Technik-Faszination und Muster des Religiösen im Videospiel. Eine explorative Studie an Schnittpunkten von Religionspädagogik, Sozialwissenschaften und Game Studies*. Veröffentlichung in Vorbereitung.
- Pirner, Manfred L./Breuer, Thomas (Hg.) (2004): *Medien – Bildung – Religion. Zum Verhältnis von Medienpädagogik und Religionspädagogik in Theorie, Empirie und Praxis*. München.
- Pirner, Manfred L. (2004): „Religiöse Mediensozialisation?“ Ein empirisches Forschungsprojekt. In: Pirner, Manfred L./Breuer, Thomas (Hg.): *Medien – Bildung – Religion. Zum Verhältnis von Medienpädagogik und Religionspädagogik in Theorie, Empirie und Praxis*. München, S. 154-164.

- Pirner, Manfred L. (2012a): *Religiöse Mediensozialisation. Wie die Medien die Religiosität von Kindern und Jugendlichen beeinflussen.* In: Englert, Rudolf et al. (Hg.): *Gott googeln? Multimedia und Religion. Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP 28).* Neukirchen-Vluyn, S. 59-69.
- Pirner, Manfred L. (2012b): *Medienweltorientierte Religionsdidaktik.* In: Grümme, Bernhard/Lenhard, Hartmut/Pirner, Manfred L. (Hg.): *Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht.* Stuttgart, S. 159-172.
- Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.) (2008): *Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames.* Wiesbaden.
- Reinders, Angela M. T. (2006): *Zugänge und Analysen zur religiösen Dimension des Cyberspace.* Münster.
- Rothgangel, Martin/Adam, Gottfried/Lachmann, Rainer (Hg.) (2012): *Religionspädagogisches Kompendium.* Göttingen.
- Schell, Fred (2003): *Aktive Medienarbeit mit Jugendlichen. Theorie und Praxis.* München.
- Schleider, Thomas (2009): *Evangelische Kirche: Computerspiele kein Teufelszeug.* <http://www.pcgameshardware.de/Spiele-Thema-239104/News/Empfehlung-an-alle-Eltern-und-Grosseltern-701953/> (zuletzt aufgerufen am 14.3.2014).
- Schneider, Beate/Schönbach, Klaus/Stürzebecher, Dieter (1993): *Westdeutsche Journalisten im Vergleich: jung, professionell und mit Spaß bei der Arbeit.* In *Publizistik*, 38. Jg., H.1, S. 5-30.
- Scholtz, Christopher P. (2004): *Religionspädagogisches Lernen in der Welt Zeldas? Phänomenologische Auseinandersetzung mit einem Klassiker der Computerspiele.* In: Pirner, Manfred L./Breuer, Thomas (Hg.): *Medien – Bildung – Religion Zum Verhältnis von Medienpädagogik und Religionspädagogik in Theorie, Empirie und Praxis.* München, S. 145-153.
- Schröder, Bernd (2012): *Multimedia und Religion. Rückfragen – Kontroversen – Perspektiven.* In: Englert, Rudolf et al. (Hg.): *Gott googeln? Multimedia und Religion. Jahrbuch der Religionspädagogik (JRP 28).* Neukirchen-Vluyn, S. 221-233.
- USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)(Hg.): *Genres.* <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/> (zuletzt aufgerufen am 14.3.2014).
- Waltemathe, Michael (2011): *Computer-Welten und Religion: Aspekte angemessenen Computergebrauchs in religiösen Lernprozessen.* Hamburg.
- Winklmann, Michael (2014): *Biografie: Ein Spiel. Das identitätsbildende Potenzial von Computerspielen in (religiösen) Bildungsprozessen.* In: *merz medien + erziehung*, 58. Jg., H.1, S. 52-57.
- Wüllner, Daniel (2012): *Bild: Spec Ops: The Line.* In: *Sueddeutsche.de vom 15.7.* <http://www.sueddeutsche.de/digital/spiele-test-spec-ops-the-line-im-herzen-der-eigenen-finsternis-1.1407897> (zuletzt aufgerufen am 14.3.2014).

Alles nur ein Spiel?

Gewalt in Computer- und Videospiele und ihre Wirkung.

Von Melanie Verhovnik

Abstract Computer- und Videospiele sind Teil der modernen Medienwelt, aber auch immer wieder Anlass zu emotionalen öffentlichen Diskussionen – vor allem zu Wahlkampfzeiten und vor allem dann, wenn Ereignisse wie School Shootings die Berichterstattung prägen. Obwohl Computer- und Videospiele, wie z. B. der als prototypisches Gewaltspiel geltende Ego-Shooter „Counterstrike“, massenhaft von Jugendlichen und jungen Erwachsenen gespielt werden, wird nur ein kleiner Teil von ihnen gewalttätig. Dennoch bietet beispielsweise die Ähnlichkeit von realen Ereignissen im Vergleich zu den Spielgeschichten oft Anlass zur Spekulation, an einen Zusammenhang zwischen fiktiver und realer Gewalt zu glauben. Dieses Forschungsfeld ist gut untersucht, wobei die zahlreichen Einzelstudien zur Wirkung von Mediengewalt nicht gerade zur Übersichtlichkeit beitragen. Der vorliegende Beitrag fasst den derzeitigen Forschungsstand zusammen und liefert einen Überblick über Computer- und Videospieldinhalte, deren Nutzung und ökonomische Bedeutung, und stellt darüber hinaus Theorien zur Wirkung von Mediengewalt und empirische Ergebnisse vor.

Computer- und Videospiele werden nicht nur als „Kunstform des digitalen Zeitalters“ (Rötzer 2003, S. 9) angesehen, sondern stehen immer wieder in der Kritik, Wahrnehmung und Verhalten von Menschen negativ zu beeinflussen. Besonders deutlich wurde dies in der Folge des School Shootings von Erfurt (2002), das eine intensive Debatte um so genannte „Killerspiele“ auslöste. Hintergrund war, dass im Zuge der polizeilichen Ermittlungen die gewaltverherrlichenden Computerspiele „Quake III“, „Return to Castle Wolfenstein“ und „Counterstrike“ auf der Festplatte des Computers von Robert S. gefunden wurden. Insbesondere „Counterstrike“ fand – obwohl nicht indiziert – große Beachtung und wurde zum Synonym für ein Ego-Shooter- bzw. so genanntes „Killerspiel“. Debatten um die postulierte Wirkung von gewalthaltigen Computer- und Videospiele tauchen immer wieder in den Medien auf und sind in der Regel selbst von einseitigen und emotionalen Darstellungen

*Dr. Melanie Verhovnik,
Dipl.- Journ., M.A., ist
seit 2008 Wissen-
schaftliche Mitarbei-
terin am Studiengang
Journalistik der Ka-
tholischen Universität
Eichstätt-Ingolstadt.*

geprägt – insbesondere werden dabei im Sinne des Stimulus-Response-Ansatzes kausale Rückschlüsse von Medieninhalten auf Verhaltensweisen gezogen, die in dieser direkten Form einer empirischen Überprüfung nicht standhalten.

Es erscheint fraglich, ob überhaupt eine eindeutige Aussage über einen Zusammenhang zwischen Computerspielen und Gewalt getroffen werden kann. Auch im wissenschaftlichen Diskurs herrscht keineswegs Einigkeit darüber, ob Mediengewalt negative Effekte auslösen kann oder nicht. Die Brisanz des Themas hat dazu geführt, dass *Gewalt in den Medien* ein besonders häufig untersuchtes Forschungsgebiet in der Kommunikationswissenschaft ist. Die genaue Zahl an publizierten Studien zur Wirkung von Gewalt ist unbekannt, jedoch gehen sehr hohe Schätzungen von mehr als tausend aus, Metastudien, die die empirischen Befunde vieler Studien zusammenfassen, deuten auf etwa die Hälfte davon hin. Insgesamt weisen die empirischen Untersuchungen auf einen Zusammenhang zwischen Mediengewalt und realer Gewalt hin (vgl. u. a. Anderson et al. 2010, S. 167-170; vgl. Huesman/Bushman 2006, S. 350-351).

Auch im wissenschaftlichen Diskurs herrscht keineswegs Einigkeit darüber, ob Mediengewalt negative Effekte auslösen kann oder nicht.

Geht es in der Folge von Ereignissen wie School Shootings um die Frage nach möglichen Präventionsmaßnahmen, so verlangen gerade „Politiker und Pädagogen nach einsichtigen, einfachen und praktikablen Rezepten [...], die es aber in dieser simplen Form nicht geben kann“ (Kunczik 2013, S. 26). Es bleibt daher ein nahezu unlösbares Problem, den Forschungsstand für Laien verständlich und in aller Kürze in den Massenmedien zu präsentieren. 2013 wurde die Diskussion in der Öffentlichkeit durch „intellektuell u. U. nicht ganz ausgereifte Überlegungen des britischen Prinzen Harry“ (ebd., S. 25) angestachelt, der in Interviews angab, bei seinem Einsatz in Afghanistan besonders zielsicher Taliban getötet zu haben – weil er Computerspiele nutze und damit geübt habe (ebd.).

Theorien zur Wirkung von Gewalt in Computerspielen

Wenn man sich also mit Gewalt in den Medien und, konkreter, mit gewalthaltigen Computer- und Videospielen und ihrer möglichen Wirkung auf Rezipienten beschäftigt, erfordert dies zunächst eine Beschreibung davon, was mit *Gewalt* überhaupt gemeint ist. Gewalt an sich kann als spezifischer Modus der Interaktion verstanden werden, die von einem oder mehreren Tä-

tern und einem oder mehreren Opfern gekennzeichnet ist, wobei letztere Schaden an Leib oder Leben nehmen (vgl. Mikos 2010, S. 48). Wenn Medien Gewalt zeigen, wird von *medialer Gewalt* gesprochen, wobei man zwischen abgebildeter realer, inszenierter realer (z. B. Boxkampf) und inszenierter fiktionaler Gewalt unterscheiden muss (vgl. ebd., S. 50). Allerdings ist für Gewaltdarstellungen in den Medien „nicht so sehr entscheidend, was normativ als Gewalt definiert wird, sondern was die Zuschauer aufgrund ihres lebensweltlichen Wissens als Gewalt wahrnehmen und verstehen“ (ebd.). Inwieweit Gewaltdarstellungen in den Medien Einfluss auf den Rezipienten haben, hängt also auch von der individuellen Mediensozialisation ab (vgl. ebd.).

Es existieren zahlreiche verschiedene Theorien zur Wirkung von Gewaltdarstellungen, die teilweise mit umfangreichen Experimenten untersucht wurden; manche Autoren unterscheiden dabei bis zu 14 Wirkungsthesen (vgl. ebd., S. 44). Die fünf bedeutendsten Thesen zum Einfluss bzw. zur Wirkung massenmedialer Gewaltdarstellungen sind die Katharsisthese, die Inhibitionsthese, die Stimulationsthese, die Habitualisierungsthese und die

These der Wirkungslosigkeit. Die *Kartharsisthese*, nach der mediale Gewaltdarstellungen zu einer Abnahme von Aggressionen führen und mediale Gewalt als eine Art Ersatz bzw. als Ventil gesehen wird, vorhandene Aggressionen abzubauen, gilt heute als widerlegt

(vgl. Robertz 2004, S. 198). Einzelne Studien vermuten dennoch einen Katharsiseffekt (vgl. u. a. Wegge/Kleinbeck 1997, S. 38-39), weil die Ergebnisse auf eine abnehmende Aggressionsbereitschaft bei gleichzeitiger Zunahme der Spieldauer gewalthaltiger Computerspiele hindeuten. Kunczik hält in diesem Zusammenhang eine frustrationsbedingte Reaktion für wahrscheinlicher (Spieler wird nach kurzer Spieldauer unterbrochen, ist frustriert und demnach aggressiver) (vgl. Kunczik 2008, S. 166).

Als ebenfalls widerlegt gilt die *These der Wirkungslosigkeit*. Sie geht von keinem direkten kausalen Zusammenhang von massenmedial dargebotener Gewalt und eigener Gewaltbereitschaft aus (vgl. Robertz/Wickenhäuser 2010, S. 53). Die *Inhibitionsthese* erklärt das Nicht-Vorhandensein von aggressivem Verhalten. Die Inhibitionsthese geht von einem Vermeidungsverhalten aus, weil das Beobachten von Gewalt Angst vor Aggression auslöst und eigene Aggressionen hemmt. Die *Stimulationsthese* (Berkowitz 1969, 1974) geht von einer Zunahme aggressiven Verhaltens aus, ausgelöst durch das Beobachten von Gewaltan-

Inwieweit Gewaltdarstellungen in den Medien Einfluss auf den Rezipienten haben, hängt auch von der individuellen Mediensozialisation ab.

wendungen. Wirksam werden dabei unterschiedliche Faktoren: Einerseits ist es wichtig, welche Art von Gewalt dargestellt wird (z. B. gerechtfertigt dargestellte Gewalt), andererseits muss zwischen persönlichkeitsbezogenen und situationsbezogenen Faktoren unterschieden werden. So kann etwa Frustration durch die damit einhergehende emotionale Erregung eine Disposition für Aggression schaffen, situative Hinweisreize wie zum Beispiel Waffen können grundsätzlich aggressionsauslösend wirken (vgl. Mikos 2010, S. 45; vgl. Kunczik 2008, S. 169-170). Frustration meint in diesem Zusammenhang keinen „Frust“, wie der Begriff im Alltag verwendet wird, sondern „Wunschversagung“ (Mikos 2010, S. 45). Die Befriedigung eines Wunsches wird verhindert und hat Enttäuschung zur Folge, die unter Umständen aggressives Verhalten nach sich ziehen kann (vgl. ebd.).

Die *Habitualisierungsthese* postuliert einen Gewöhnungseffekt, eine emotionale Desensibilisierung bzw. Abstumpfung gegenüber Gewaltdarstellungen. Damit kann eine gleichzeitige Bereitschaft zu vermehrter Anwendung von Gewalt verbunden sein, weil Gewalt als normales Alltagsverhalten betrachtet wird (vgl. Kunczik 2008, S. 167). Eine Desensibilisierung aufgrund des Konsums von Mediengewalt scheint sich mit gesicherten empirischen Ergebnissen wie einer niedrigeren emotionalen Beanspruchung bei Vielsehern im Vergleich zu Wenigsehern nicht leugnen zu lassen (vgl. Myrtek/Scharff 2000, S. 107-108, 140). Außerdem scheinen mit der Nutzung gewalthaltiger Medien das Einfühlungsvermögen der Rezipienten („antiempathischer Effekt“, vgl. Grimm 1999, S. 719) sowie auch physische Reaktionen gegenüber realer Gewalt abzunehmen (vgl. Carnagey/Anderson/Bushman 2007, S. 490, 492-494).

Empirische Ergebnisse zu Computer- und Videospiele

Inhaltsanalytische Studien¹ zeigen, dass Computerspiele in hohem Maß Gewalt zeigen und Gewalt angewendet werden muss, um bestimmte Spielziele zu erreichen (vgl. Rehbein 2011, S. 37f). „Beim Computerspielen ist insbesondere von einem qualitativen

1 *Inhaltsanalysen von Computerspielen sind immer unter methodischen Gesichtspunkten zu betrachten und zu problematisieren, da die Anforderungen an eine systematische Analyse sehr hoch sind (vgl. Kunczik 2013, S. 78, 93). Es gibt keinen „einzigsten Inhalt“, vielmehr entstehen Inhalte erst während des Spiels und in Abhängigkeit von Spielstrategie, Spielfiguren und Können des Spielers (vgl. ebd.).*

Anstieg der Gewalt auszugehen, indem der Gewaltrealismus und die Detailfülle der Darstellungen stark zugenommen haben. Die Präsentation von Gewalt in Computerspielen weist gegenüber dem Fernsehen eine weit höhere Ereignisfrequenz auf“ (Rehbein 2011, S. 38). Männer sind als „Gegner“ (86,9 Prozent) und „Endgegner“ (83,3 Prozent) im Vergleich zu weiblichen Spielfiguren nicht nur deutlich überrepräsentiert, sie verfügen u. a. auch über mehr besondere Fähigkeiten als die weiblichen Figuren digitaler Spiele (vgl. Grapenthin 2009, S. 173-169ff). Unterrepräsentiert sind hingegen neben Frauen auch Minoritäten und Ältere. Waffen sind lebensnah und realistisch dargestellt (vgl. Dill et al. 2005, S. 115ff).

Abgesehen von Inhalten, die teilweise erst während des Spielens entstehen, liegt eine weitere Besonderheit beim Spielen am Computer oder der Videokonsole darin, dass der Spieler eine aktive Rolle einnimmt. Der Spieler übt durch die Augen der Spielerfigur aktiv virtuell Gewalt aus und sieht nicht nur, wie beispielsweise Menschen getötet werden, sondern tötet selbst per Mausclick. Die Fang-

Der Spieler übt durch die Augen der Spielerfigur aktiv virtuell Gewalt aus und tötet selbst per Mausclick.

gemeinde von Computer- und Videospielen ist extrem groß, was nicht zuletzt an Markt- und Absatzzahlen deutlich wird. Längst ist aus einem Nischenmedium für Freaks ein Massenmarkt geworden (vgl. Ladas 2003, S. 26).

Die Zahlen für verkaufte Datenträger und Downloads sowie Umsätze für Computer- und Videospiele in Deutschland sind zwar leicht rückläufig, insgesamt jedoch weiterhin enorm. Rund 69,5 Millionen Einheiten wurden 2013 verkauft, ein Umsatz von knapp 1,5 Milliarden Euro gemacht (vgl. Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware 2013). Dem Bundesverband G.A.M.E. nach ist Deutschland größter europäischer Einzelmarkt und hält einen beachtlichen Anteil von 5,5 Prozent am Weltmarkt. Besonders im digitalen Bereich sind die Zuwächse groß. 2013 wurde die Hälfte des Umsatzes in Deutschland rein digital erwirtschaftet, durch Ausgaben auf mobilen Endgeräten, in Browserspielen und über digitale Aktivierung von Spielen, Ergänzungen und Zusatzinhalten (vgl. G.A.M.E. Bundesverband 2013).

Neben den Zuwächsen im Verkauf von Spielen nimmt auch die Ausstattung mit Medien zu. Die deutschlandweite, repräsentative Befragung 15-jähriger Schülerinnen und Schüler durch das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen zeigt eine Fernseh- und Computerausstattung von jeweils 70 Prozent und eine Spielkonsolenausstattung von 46 Prozent (Rehbein/

Kleimann/Mößle 2009, S. 17).² Parallel dazu steigen die Nutzungszahlen in Bezug auf interaktive Unterhaltungsangebote stetig an. Die tägliche Computerspielnutzungszeit von 15-Jährigen ist von 19 Minuten (Mädchen) bzw. 91 Minuten (Jungen) im Jahr 2005 auf 55 Minuten (Mädchen) bzw. 141 Minuten (Jungen) im Jahr 2007/2008 gestiegen (vgl. Rehbein 2011, S. 30). Neben Jugendlichen und Kindern (vgl. hierzu u. a. Mößle/Kleimann/Rehbein 2007) nutzen auch Erwachsene Computerspiele (vgl. Rehbein 2011, S. 31). Aktuelle Zahlen hierzu liefert der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. Im ersten Halbjahr 2014 waren 10 Prozent der regelmäßigen Nutzer digitaler Spiele bis neun Jahre alt, 19 Prozent zwischen 10 und 19 Jahre alt, 18 Prozent zwischen 20 und 29, 16 Prozent zwischen 30 und 39, 17 Prozent zwischen 40 und 49 Jahre und 20 Prozent der regelmäßigen Nutzer sind über 50 Jahre alt (Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware 2014). Jungen bzw. Männer liegen sowohl in der Ausstattung mit Geräten als auch in der Nutzungsdauer digitaler Unterhaltungssoftware deutlich vor Mädchen bzw. Frauen (vgl. Rehbein 2011, S. 31). Neben dem Geschlecht korreliert der Bildungsstand der Eltern mit Ausstattung und Nutzungsdauer ihrer Kinder. Kinder niedrig gebildeter Eltern weisen im Vergleich zu Kindern hochgebildeter Eltern deutlich höhere Zahlen in Bezug auf die Medienausstattung und die Nutzungsdauer auf (vgl. ebd., S. 32).

Kinder niedrig gebildeter Eltern weisen deutlich höhere Zahlen in Bezug auf die Medienausstattung und die Nutzungsdauer von Computerspielen auf.

Wie Rehbein (ebd., S. 32) zusammenfasst, ist Computerspielnutzung in erster Linie unterhaltungsmotiviert. „Eine hohe Unterhaltungsorientierung geht jedoch nicht nur mit einer geringeren Nutzung von Lern-(Edutainment) und Informationsangeboten (Infotainment) einher, sondern auch mit einer häufigeren Nutzung gewaltbetonter Inhalte. Dies trifft insbesondere auf Jungen zu, die gewalthaltige Medien weit stärker präferieren als Mädchen“ (ebd., S. 32f). Obwohl jedoch Spiele wie „Counterstrike“, „Doom“, „World at War“ oder „Call of Duty“ usw. (so genannte „Killerspiele“) massenhaft gespielt werden, wird doch nur ein sehr kleiner Teil der Spieler im realen Leben gewalttätig (vgl. Wickenhäuser 2010, S. 26).

2 Aufgrund des stetigen Anstiegs der Ausstattungszahlen ist heute, sieben Jahre nach der Schülerbefragung 2007/2008, von noch höheren Zahlen auszugehen.

Die Wirkung von Computer- und Videospiele ist in vielen Einzelstudien untersucht. Robertz (2004, S. 236) hält weniger die vielfach diskutierte direkte Wirkung von gewaltverherrlichenden Computerspielen (und anderen Medien) für relevant, sondern die in großem Maße mögliche Ausgestaltung und Verfeinerung von Fantasien, die aus diesen Spielen zu gewinnen sind. Ähnliches stellt Rötzer (2003, S. 24) fest: „Auch das Leben lässt sich als Spiel begreifen, bei dem es um strategische Züge geht und dessen Ende im unwiderrufflichen Tod besteht. Das (Computer-)Spiel aber ist in aller Regel nur lebensähnlich, kann jedoch in der Simulation Handlungsweisen in der Wirklichkeit testen und so womöglich auch vorprägen.“ Effekte in Bezug auf Fantasieerleben sind nachgewiesen: Erstens ermöglicht das Spielen von (gewalthaltigen) Computerspielen ein intensives Flow- und Präsenzerleben, also

*Exzessives Spielen gewalthaltiger Spiele
hat eine Desensibilisierung zur Folge:
Gewalttaten werden zunehmend
als weniger schlimm empfunden.*

ein völlig „ins Spiel aufgehen“ und vorübergehendes Vergessen der umgebenden Umwelt (vgl. Kunczik 2013, S. 96). Als „Präsenz“ wird zudem die Vorstellung bezeichnet, sich in der Spielumwelt physisch anwesend zu fühlen bzw. die Interaktion mit anderen Figuren als

real zu empfinden (vgl. ebd.). Besteht die Möglichkeit, Einfluss auf die Gestaltung der eigenen Spielfigur zu nehmen, so führt dies u. a. zu höherer Aggression, wenn ein gewalthaltiges Spiel gespielt wird (vgl. Fischer/Kastenmüller/Greitemeyer 2010, S. 194). Auch eine *Spielgeschichte*, die Gewalt u. a. akzeptiert bzw. legitimiert, führt zu einer signifikanten Steigerung von Identifikation mit der eigenen Spielfigur und einem stärker ausgeprägten Wunsch, den Gegner zu vernichten (vgl. Schneider 2004, S. 361, 372).

Allgemein steigt empirischen Studien zufolge aggressives Verhalten nach dem Konsum gewalthaltiger Computerspiele an (vgl. u. a. Koglin/Witthöft/Petermann 2009, S. 163, 166-169). Unter anderem zeigte sich, dass exzessives Spielen gewalthaltiger Spiele eine Desensibilisierung zur Folge hat, so dass Gewalttaten zunehmend als weniger schlimm empfunden werden und das Mitleid mit dem Opfer sinkt (vgl. Züge et al. 2008, S. 187). Umgekehrt führt das Reduzieren der Zeiten, die Kinder mit gewalthaltigen Computerspielen verbringen dazu, dass aggressives Verhalten signifikant abnimmt (vgl. Robinson et al. 2001, S. 17). Außerdem zeigen bisherige Studien, dass die Konfrontation mit Gewalthandlungen die Zugänglichkeit von aggressiven Gedanken erhöht bzw. die eigene Haltung feindseliger wird. Durch aggressionsbezogene Reize in Computer- und Videospiele, beispielsweise Darstellungen von Waffen und Gewalthandlungen, werden

aggressionsbezogene Gedanke angeregt, „die in der Folge die Zugänglichkeit weiterer aggressiver Gedanken im Sinne eines *processing bias* wahrscheinlicher machen“ (Rehbein 2011, S. 91). Konkret bedeutet das, dass gewaltbezogene Kognitionen aufgrund eines vorangegangenen Reizes in besonderer Weise zugänglich sind (vgl. ebd.). In den Experimenten von Anderson et al. (2004, S. 199, 213-215) wurde genau dies untersucht und bestätigt. Bisher gibt es jedoch keine Langzeitstudien, so dass nicht beurteilt werden kann, ob der kurzfristig messbare Anstieg an Aggressivität auch langfristig stabil bleibt (vgl. u. a. Messner 2009, S. 100f.).

Zahlreiche andere Faktoren spielen eine Rolle

Insgesamt scheinen zahlreiche Faktoren die Wirkung gewalthaltiger Computerspiele zu beeinflussen. Beispielsweise kann während des Spiels Frustration auftreten, die vom violenten Inhalt völlig unabhängig ist, aber dennoch Aggression bewirken kann. Auch nicht-violente Spiele können auf diese Weise Aggression auslösen (vgl. Kunczik 2013, S. 106f). „Die Befunde zeigen deutlich die Bedeutung von Frustration als Wirkungsfaktor, der in Untersuchungen kontrolliert werden muss“ (ebd., S. 107). Dies trägt der Diskussion Rechnung, dass Computerspiele eben nicht auf alle Konsumenten die gleiche Wirkung haben. Die große Beliebtheit der Spiele ist hauptsächlich am interaktiven Charakter festzumachen, womit auch positive und prosoziale Effekte (z.B. Spielen im Team, Kooperation und Kommunikation) verbunden sind (vgl. Züge et al. 2008, S. 187).³ Dass gewalthaltige Computerspiele Einstellungen auch positiv beeinflussen können, nutzt beispielsweise die US-Army für Propagandazwecke. Das Spiel „America’s Army“ ist auf der Rekrutierungswebsite kostenlos herunterzuladen und trägt dazu bei, dass ein Drittel der Nutzer nach dem Spielen einen positiveren Eindruck von der Army hat als zuvor (vgl. Wickenhäuser 2010, S. 27).⁴ Die US-Ar-

3 Das Spiel „Counterstrike“ beispielsweise kann nur im Mehrspielmodus gespielt werden. Das bedeutet, dass die beteiligten Spieler gezwungen sind, sozial zu agieren, Bündnisse zu schließen und sich als Teamplayer einzufügen (vgl. Heberer/Höhler/Müller 2007, S. 157).

4 Auch andere Organisationen nutzen Computerspiele, um Interessenten an sich zu binden, z. B. die ACCU, die zu den „Vereinigten Selbstverteidigungsgruppen Kolumbiens“ gehört (vgl. Rötzer 2003, S. 23). Auf deren Website werden zwei Spiele angeboten, bei denen man Köpfe von Kommandanten der FARC (kolumbianische Guerillabewegung) abschießen oder eine Polizeistation gegen Terroristen verteidigen muss.

my nutzt gewalthaltige Computerspiele jedoch auch, um das gezielte Töten zu üben und die Tötungshemmung abzubauen (vgl. Grossman 1995, S. 306-311). Grossman geht davon aus, dass das Üben an gewalthaltigen Killerspielen einen nachhaltigen Effekt auf reale Gewalttaten hat; das Töten wird effizienter, die Trefferquote erhöht sich auch bei School Shootings (vgl. Grossman/DeGaetano 2002, S. 18). So zeigte beispielsweise eine Weg-Analyse zum Erfurter School Shooting 2002, dass die eigentliche Tat nur etwa zehn Minuten dauerte – der Täter hatte in kürzester Zeit und auf besonders effektive Art und Weise 16 Menschen und sich selbst getötet (vgl. Gasser 2012, S. 180-193). Beim Winnender School Shooting 2009 waren vier Mädchen mit nur zwei Kugeln tödlich verletzt worden (vgl. Grafe 2012). Bei beiden Ereignissen waren die Täter neben ihrem Faible für Gewaltspiele jedoch auch geübte Sportschützen – eine Tatsache, die die tödliche Effizienz ebenso, sogar weit plausibler, erklärt. In der Kritik zu Grossman wird dementsprechend immer wieder auf individuelle Einflussfaktoren hingewiesen, beispielsweise auch unterschiedliche Nutzungsmotive von gewalthaltigen Computer- und Videospiele (vgl. Kunczik 2013, S. 24).

Keine Grenzen bei den Inhalten

In Deutschland sind Computer- bzw. Videospiele vor allem durch School Shootings in den Fokus der Öffentlichkeit geraten. Die Ermittlungen zur Tat von Erfurt 2002, bei der 16 Lehrer_innen und Schüler_innen getötet wurden, ergaben, dass der Täter Robert S. einige gewaltdarstellende Filme und Computerspiele – in der Öffentlichkeit als „Killerspiele“ bezeichnet – besessen hatte (vgl. Bondü 2012, S. 177f.). Robert S. spielte wohl auch „Counterstrike“, allerdings in weitaus geringerem Ausmaß, als es der sich an die Tat anschließenden öffentlichen Diskussion zufolge der Fall war. Seit dem Erfurter School Shooting gilt „Counterstrike“ als das prototypische Gewaltspiel (vgl. Hamann/Stöcker 2009). „Counterstrike“ gehört zu den so genannten Ego-Shooter-Spielen (auch: First-Person-Shooter). Das bedeutet, dass der Spieler aus seiner Perspektive versucht, mit Hilfe verschiedenster Waffen (hauptsächlich Schusswaffen) Mitspieler oder andere virtuelle Gegner zu bekämpfen.⁵ Das Spiel „Counterstrike“ gehört zu den

⁵ Im Gegensatz zu so genannten Third-Person-Shooter-Spielen, in denen das Geschehen als Draufsicht auf die Spielfigur verfolgt wird (vgl. Heberer/Höhler/Müller 2007, S. 147).

„Tactical Team Shootern“, d. h. es wird im Team gespielt – entweder im Team der „Polizisten“ oder im Team der „Terroristen“, die sich duellieren. „Counterstrike“ gibt es seit 1999 (vgl. Bopp 2009, S. 9), nach der Studie von Rehbein/Kleimann/Möble (2009, S. 17) ist es das bei Jungen beliebteste Spiel (27 Prozent).

Das Kämpfen gegen Gegner wie bei „Counterstrike“ ist ein Grundprinzip vieler Computerspiele, die Art des Gegners (ob Monster oder Menschen) austauschbar. In der Regel ist die Rahmenhandlung gewalthaltiger Computerspiele und speziell Ego-Shooter zweitrangig, im Fokus stehen stattdessen der Kampf mit detailgetreuen Waffen, Schock- und Gruseleffekte und die Darstellung von Verletzungen (Blutlachen, abgetrennte Körperteile usw.)

In vielen Spielen treten nicht mehr – wie in den Ego-Shootern der frühen Stunde – Monster als Gegner auf, sondern Zivilisten oder auch Kinder.

(vgl. Wickenhäuser 2010, S. 27). In vielen Spielen treten nicht mehr – wie in den Ego-Shootern der frühen Stunde – Monster als Gegner auf, sondern auch Zivilisten (z. B. in „Modern Warfare 2“) oder auch Kinder (z. B. Geisterkinder in „Prey“, Mädchen mit Spritzen in „Bioshock“) (vgl. Wickenhäuser 2010, S. 28-29).

Einige Computer- und Videospiele haben darüber hinaus reale Ereignisse zum Vorbild oder politische Inhalte. Beispielsweise ging es im Spiel „Sheep Cull“, das zur Zeit der Maul- und Klauenseuche in Großbritannien im Frühjahr 2001 veröffentlicht wurde, darum, in kürzester Zeit möglichst viele Schafe zu töten (vgl. Rötzer 2003, S. 18). Im April 2005 wurde ein weiteres Computerspiel veröffentlicht – das „Super Columbine Massacre RPG!“, in dem der Spieler den Tag des Columbine-Shooting vom 20. April 1999 in den Rollen der Täter Eric H. und Dylan K. erlebt. Das Spiel wurde innerhalb von zwei Jahren bereits mehr als 400 000-mal heruntergeladen (vgl. Dugan 2007). Das Ziel des Spiels: Möglichst viele Schüler_innen und Lehrer_innen in den verschiedenen Schulräumen erschießen. Im Spiel werden reale Fotos der Täter gezeigt, Zeugenaussagen integriert und viele Details aus dem Leben der Täter übernommen (z. B. das von Eric H. zeitweise eingenommene Antidepressivum Luvox) (vgl. Super Columbine Massacre RPG! full run-through).⁶

6 Der 25-jährige Kanadier Kimveer G. tötete 2006 an einer Oberstufenschule in Westmount eine Schülerin und verletzte weitere 19 Personen. Auf seiner Website präsentierte er sich auf rund 50, teils martialischen Fotos im Kampfanzug und mit Waffen, außerdem gab er dort an, mit Begeisterung „Super Columbine Massacre RPG!“ zu spielen (vgl. Die Welt 2006).

Die Computer- und Videospiele-Absurditäten hören bei School Shootings längst nicht auf: Während „Schwarzwild“ noch als Politiksatire gelten kann (Punkte durch Hammerschläge auf Köpfe rot-grüner Politiker) überschreiten „kill celebrities“ (Prominente werden getötet) oder „Kill Bin Laden“ (Gegner wie Saddam Hussein oder Osama bin Ladin werden getötet) mit ihrer Auswahl an verschiedenen Mordwerkzeugen und -methoden die Grenze zur Menschenverachtung (vgl. Rötzer 2003, S. 18). Gleiches gilt für das politisch angehauchte Spiel „Kaboom! The Suicide Bombing Game“, bei dem der Spieler als palästinensischer Selbstmordattentäter seine explosive Fracht in möglichst belebten Straßen Israels zünden soll (vgl. Rötzer 2003, S. 19). Daneben gibt es eine Reihe rassistischer Spiele (z. B. „Shoot the Blacks“, „Ethnic Cleansing“, vgl. The Guardian 2002), die in der Regel von entsprechenden politischen Gruppen kostenlos oder zu einem geringen Preis angeboten werden.

Diejenigen, die solche – im Vergleich zu aufwendig produzierten Spielen – grafisch eher einfache und kostengünstige Spiele veröffentlichen, sind sich in der Regel über die darauffolgende Empörung und Kritik bewusst. Der Produzent des „Super Columbine Massacre RPG!“, Danny Ledonne, veröffentlichte auf seiner Website (www.columbinegame.com) ein eigenes Statement zum Spiel, gibt zu, bewusst polarisieren zu wollen und fragt: „Are we willing to look in the mirror?“ (Ledonne, Danny: Artist’s Statement). Auch der US-amerikanische Produzent von „Kaboom!“, der nur als „fabulous999“ bekannt ist, streitet ab, mit seinem Spiel ein politisches Statement abgeben zu wollen: „Use your mouse to move left and right. Click to detonate. By the way, I’m not jewish, I’m not an arab, and I’m not a terrorist. I have little interest in what goes on in the middle east so I don’t [...]“ (Telepolis 2002).

Gewalthaltige Spiele verbieten – eine mögliche Lösung?

Die Produzenten, Fans oder nur Befürworter von Computer- und Videospiele (mit gewalthaltigem Inhalt) argumentieren meist mit „künstlerischer Freiheit“, wenn es darum geht, Einschränkungen oder Verbote zu verhindern. In den USA fallen Videospiele unter den Schutz des „First Amendment“ und werden als „free speech“ angesehen, eine negative Wirkung müsse erst nachgewiesen werden (vgl. Kunczik 2013, S. 75). In Deutschland werden Computerspiele vor Veröffentlichung im Sinne des Kinder- und Jugendschutzes geprüft. Der Paragraph 131 des Strafgesetzbuches verbietet gewalthaltige Darstellungen „die grausame oder

sonst unmenschliche Gewalttätigkeiten gegen Menschen oder menschenähnliche Wesen in einer Art schildern, die eine Verherrlichung oder Verharmlosung solcher Gewalttätigkeiten ausdrückt oder die das Grausame oder Unmenschliche des Vorgangs in einer die Menschenwürde verletzenden Weise darstellt“ (Strafgesetzbuch, § 131 Gewaltdarstellung, Gesetzesstand 1.9.2014). Die Regelung kommt jedoch nur im Extremfall, wie beim Verbot des Computerspiels „Manhunt“ 2004 zum Einsatz (vgl. Staffelt und Kolbe 2010, S. 34). Ebenso wenig verbreitet werden dürfen Darstellungen, die Kinder und Jugendliche sittlich gefährden bzw. in ihrer Entwicklung beeinträchtigen können (§18 JuSchG).

Das School Shooting von Erfurt nahm maßgeblich Einfluss auf Änderungen im Jugendschutzgesetz, die im Vorfeld der Tat bereits diskutiert worden waren. In der drei Wochen später verabschiedeten Neufassung gab es u. a. Änderungen in Bezug auf Computer- und Videospiele, die ein Prüfverfahren und eine Altersfreigabe durchlaufen müssen, sofern Kinder und Jugendliche davon beeinträchtigt werden können. Diese Altersfreigaben erfolgen durch Selbstkontrollorgane wie die FSK (Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft) oder der USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) in Zusammenarbeit mit den Obersten Landesjugendbehörden (vgl. u. a. Bundesministerium der Justiz, JuSchG, 2002). Medien können zudem als jugendgefährdend eingestuft werden, wenn sie die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen oder ihre Erziehung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit gefährden. Darüber entscheidet die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPjM), die in diesem Fall das betreffende Medium in eine Liste der jugendgefährdenden (indizierten) Medien aufnimmt (§ 18 JuSchG) (vgl. ZBSF, o.A.). Ist ein Medium indiziert, so kommt dies keinem Verbot gleich – es soll lediglich verhindert werden, dass Kinder und Jugendliche damit in Kontakt kommen (u. a. Werbeverbot). Ist ein Medium bereits mit einer Alterskennzeichnung versehen, so ist die Bundesprüfstelle nicht zuständig. Die Einschränkungen durch das Jugendschutzgesetz wurden und werden immer wieder im Zusammenhang mit Zensur und Beschränkung der Informationsfreiheit für Erwachsene diskutiert (vgl. u. a. Staffelt/Kolbe 2010, S. 34f.).

Medien können als jugendgefährdend eingestuft werden, wenn sie die Entwicklung von Kindern oder Jugendlichen gefährden.

Das größte Problem in Bezug auf restriktivere Gesetze liegt nicht auf nationaler, sondern auf internationaler Ebene und davon abgesehen auf der nahezu unbeschränkten Verfügbarkeit

problematischer Inhalte durch das Internet. Verbote sind nahezu wirkungslos, da selbst in Deutschland verbotene Inhalte über ausländische Server den Weg ins Internet finden und daher auch selbst gefunden werden können (vgl. ebd., S. 38f.). Im Übrigen zeigen Studien, dass Warnhinweise („This program contains violence. Viewer discretion is advised“) im Gegensatz zu informativen Hinweisen („This program contains violence“) oder keinen Hinweisen in Bezug auf Fernsehprogramme dazu führten, dass die Teilnehmer unabhängig vom Alter eher den Wunsch äußerten, ein gewalthaltiges Programm zu sehen (vgl. Bushman 2006, S. 2077). Dieser *Forbidden Fruit Effect* in Bezug auf TV-Inhalte wurde für Computerspiele teilweise bestätigt. Eine niederländische Studie zeigte, dass sowohl Warnhinweise in Bezug auf das Alter als auch Hinweise in Bezug auf Gewalt die Attraktivität bei den sieben bis 17 Jahre alten Versuchspersonen erhöhten. Der Hinweis auf Gewalt im Spiel war dabei ebenso effektiv wie die Freigabe ab 18 Jahren, und der Effekt war bei beiden Geschlechtern vorhanden, wobei er bei den Jungen deutlich höher ausfiel (vgl. Bijvank et al. 2009, S. 872f). Auch öffentlicher Protest gegen gewalthaltige Computerspiele hat eher gegenteiligen Effekt, weshalb sogar Spielehersteller selbst dazu beitragen. Was in aller Munde ist, verkauft sich besser: Electronic Arts hatte, wie die Firma selbst gegenüber der Nachrichtenagentur AP zugab, Schauspieler engagiert, die mit Transparenten gegen das eigene neue Spiel „Dantes Inferno“ protestieren sollten (vgl. Wickenhäuser 2010, S. 29).

Resümee

Zusammenfassend sind empirische Effekte gewalthaltiger Computer- und Videospiele in Bezug auf aggressive Verhaltensweisen nachgewiesen, korrelieren jedoch mit zahlreichen weiteren Faktoren (u. a. Alter, Geschlecht, Frustration usw.). Eine kausale Verbindung zwischen gewalthaltigen Computer- und Videospiele und ausgeübter Gewalt existiert also nicht – mit großer Sicherheit können solche Spiele jedoch andere Faktoren verstärken, die wiederum eine große Rolle bei der Genese von Gewalt spielen, zum Beispiel Fantasien. Verbote und Einschränkungen von Gewaltspielen sind zwar nicht sinnlos, in ihrer Wirkung jedoch längst nicht so umfassend wie der damit verbundene Wunsch. Abgesehen von gesetzlichen Bestimmungen sollten Eltern, anstatt bestimmte Medien einfach zu verbieten, in Zusammenarbeit mit Bildungseinrichtungen die Medienkompetenz der Kinder oder Jugendlichen ausbauen.

Die heutige Welt ist eine Medienwelt und immer neue Verbreitungswege und Informationskanäle machen einfache Verbote unsinnig, sie sind realitätsfremd und können mit Hilfe des Internet fast immer umgangen werden. Da es nicht möglich ist, sich der medialen Welt einfach zu entziehen, tragen Eltern die Verantwortung dafür, dass Kinder und Jugendliche den richtigen Umgang damit lernen (vgl. Staffelt/Kolbe 2010, S. 40f.). Präventiv wirksam wäre eine Einschränkung des Medienkonsums von Kindern und Jugendlichen durch ein Zeitlimit und medienfreie Tage (abhängig vom Alter). Medienkonsum sollte weder als „Babysitter-Ersatz“ stattfinden, noch belohnend oder strafend eingesetzt werden (vgl. Züge et al. 2008, S. 189). Findet der Medienkonsum, beispielsweise das Schauen eines Films oder das Spielen eines Computer- bzw. Videospiele, gemeinsam mit den Eltern statt, kann ein kritischer Umgang mit diesen Medien gefördert werden, gerade im Hinblick auf stereotype Darstellungen. Die Förderungen von Kompetenzen in Bezug auf Medien (z. B. Wahrnehmung und Interpretation von Gewaltszenen) ist eine wichtige Interventionsmöglichkeit, die gerade auch in der Schule durchgeführt werden sollte, weil hier viele Kinder und Jugendliche erreicht werden können (vgl. ebd., S. 190). Reine Verbote sind unrealistisch und unpraktikabel: „Letztlich zeigen sämtliche Diskussionsstränge über einzelne Medien immer wieder, dass Verbote und Kontrollen sich praktisch und pädagogisch weitgehend als unwirksam erweisen. Der Königsweg ist stets die Wahrnehmung und Umsetzung der Notwendigkeit, in Familien und Schulen präventiv medienpädagogisch zu arbeiten. Wirkliche Veränderung kann vor allem über problematisierende Gespräche, Aufklärung und letztlich die Förderung eines reflektierten Verständnisses der Zusammenhänge erzielt werden“ (Robertz/Wickenhäuser 2010, S. 58).

Verbote und Kontrollen erweisen sich praktisch und pädagogisch weitgehend als unwirksam. Erforderlich ist eine präventive Medienpädagogik.

Literatur

- Anderson, Craig A. et al. (2010): *Violent video games effects on aggression. Empathy, and prosocial behavior in Eastern and Western countries: A meta-analytic review.* In: *Psychological Bulletin*, 136. Jg., Nr. 2, S. 151-173.
- Anderson, Craig A. et al. (2004): *Violent video games: specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior.* In: *Advances in experimental social psychology*, 36. Jg., S. 199-249.
- Berkowitz, Leonard (1974): *Some determinants of impulsive aggression. Role of mediated associations with reinforcements for aggression.* In: *Psychological Review*, 81. Jg., Nr. 2, S. 165-176.

- Berkowitz, Leonard (1969): *Roots of aggression*. New York.
- Bijvank, Marije Nije/Konijn, Elly A./Bushman, Brad J./Roelofsma, Peter H.M.P. (2009): *Age and Violent-Content Labels Make Video Games: Forbidden Fruits for Youth*. In: *Pediatrics*, 123. Jg., Nr. 3, S. 870-876.
- Bondü, Rebecca (2012): *School Shootings in Deutschland: Internationaler Vergleich, Warnsignale, Risikofaktoren, Entwicklungsverläufe*. Diss. Univ. Berlin.
- Bopp, Matthias (Hg.) (2009): *Shooter. Eine multidisziplinäre Einführung*. Münster.
- Bundesministerium der Justiz (2002): *Jugendschutzgesetz (JuSchG)*. <http://www.gesetze-im-internet.de/juschg/BJNR273000002.html#BJNR273000002BJNG000600000> (zuletzt aufgerufen am 22.8.2014).
- Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware (2013): <http://www.bi-online.de/de/fakten/marktzahlen/datentraeger-und-downloads.html> (zuletzt aufgerufen am 26.8.2014).
- Bundesverband interaktive Unterhaltungssoftware (2014): <http://www.bi-online.de/de/fakten/reichweiten/altersverteilung.html> (zuletzt aufgerufen am 26.8.2014).
- Bushman, Brad (2006): *Effects of Warning and Information Labels on Attraction to Television Violence in Viewers of Different Ages*. In: *Journal of Applied Social Psychology*, 36. Jg., S. 2073-2078.
- Carnagey, Nicholas/Anderson, Craig A./Bushman, Brad J. (2007): *The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence*. In: *Journal of Experimental Social Psychology*, 43. Jg., S. 489-496.
- Die Welt (2006): *„Ärger und Hass schwelen in mir“*. In: *Die Welt vom 15.9.* <http://www.welt.de/vermischtes/article152909/Aerger-und-Hass-schwelen-in-mir.html> (zuletzt aufgerufen am 5.6.2014).
- Dill, Karen E. et al. (2005): *Violence, Sex, Race, and Age in Popular Video Games: A Content Analysis*. In: Cole, Ellen/ Daniel, Jessica Henderson (Hg.): *Featuring Females. Feminist Analyses of Media*, Washington D.C., S. 115-130.
- Dugan, Patrick (2007): *Soapbox: Why You Owe the Columbine RPG*. Onlinequelle: *Gamasutra – The Art & Business of Making Games*. http://www.gamasutra.com/view/feature/1699/soapbox_why_you_owe_the_columbine_.php (zuletzt aufgerufen am 21.8.2014).
- Fischer, Peter/Kastenmüller, Andreas/Greitemeyer, Tobias (2010): *Media Violence and the self: The Impact of Personalized Gaming Characters in Aggressive Video Games on Aggressive Behavior*. In: *Journal of Experimental Social Psychology*, 46. Jg., S. 192-195.
- G.A.M.E. Bundesverband (2013): <http://game-bundesverband.de/de/mit-266-milliarden-euro-ist-deutschland-groester-gamesmarkt-in-europa-new-zoo-und-g-a-m-e-bundesverband-legen-marktzahlen-fur-2013-vor/> (zuletzt aufgerufen am 4.8.2014).

- Gasser, Karl-Heinz (2012): *Bericht der Gutenberg-Kommission, veröffentlicht am 1. April 2004*. In: Müller, Hanno/ Raue, Paul-Josef (Hg.): *Der Amoklauf. 10 Jahre danach – Erinnern und Gedenken*. Essen, S. 180-193.
- Grafe, Roman (2012): *Verschärft das Waffenrecht!* In: FAZ.net. vom 22.4.2012 <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/waffengesetze-in-europa-verschaerft-das-waffenrecht-11726620.html> (zuletzt aufgerufen am 1.9.2014).
- Grapenthin, Hella (2009): *Geschlechterbilder in Computer- und Videospiele*. In: Bevc, Tobias/Zapf Holger (Hg.): *Wie wir spielen, was wir werden. Computerspiele in unserer Gesellschaft*. Konstanz, S. 161-183.
- Grimm, Jürgen (1999): *Fernsehgewalt. Zuwendungsattraktivität – Erregungsverläufe – sozialer Effekt; zur Begründung und praktischen Anwendung eines kognitiv-physiologischen Ansatzes der Medienrezeptionsforschung am Beispiel von Gewaltdarstellungen*. Opladen u.a.
- Grossman, Dave/DeGaetano, Gloria (2002): *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht? Ein Aufruf gegen Gewalt in Fernsehen, Film und Computerspielen*. Stuttgart.
- Grossman, Dave (1995): *On killing. The psychological cost of learning to kill in war and society*. Boston.
- Hamann, Mathias/Stöcker, Christian (2009): *Zehn Jahre Counter-Strike. Kopfschüsse und Kunstwerke*. <http://www.spiegel.de/netzwelt/spielzeug/zehn-jahre-counter-strike-kopfschuesseund-kunstwerke-a-632988.html> (zuletzt aufgerufen am 19.8.2014).
- Heberer, Claudia/Höhler, Jennifer/Müller, Holger (2007): *Jugendgefährdung durch gewalthaltige Computerspiele? Typen und Konzepte aktueller Ego-Shooter und ihre Beurteilung*. In: Dolle-Weinkauff, Bernd/Ewers, Hans-Heino/Jaekel, Regina (Hg.): *Gewalt in aktuellen Kinder- und Jugendmedien. Von der Verherrlichung bis zur Ächtung eines gesellschaftlichen Phänomens*. Weinheim und München, S. 147-168.
- Huesmann, Rowell L./Bushman, Brad J. (2006): *Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults*. In: *Archives of Pediatrics & Adolescent Medicine*, 160. Jg., S. 348-352.
- Koglin, Ute/Witthöft, Jan/Petermann, Franz (2009): *Gewalthaltige Computerspiele und aggressives Verhalten im Jugendalter*. In: *Psychologische Rundschau*, 60. Jg., Nr. 3, 163-172.
- Kunczik, Michael (2013): *Gewalt – Medien – Sucht: Computerspiele*. München.
- Kunczik, Michael (2008): *Medien und Gewalt. Der aktuelle Forschungsstand. Aufwachsen in virtuellen Medienwelten*, S. 163-185.
- Ladas, Manuel (2003): *Brutale Spiele(r)?* In: Rötzer, Florian (Hg.): *Virtuelle Welten – reale Gewalt*. Hannover. S. 26-35.
- Ledonne, Danny (o. A.): *Artist's Statement*. <http://www.columbinegame.com/statement.htm> (zuletzt aufgerufen am 5.8.2014).

- Messner, Claude (2009): *Medien und Gewalt*. In: Schneider, Silvia/Margraf, Jürgen (Hg.): *Lehrbuch der Verhaltenstherapie*. Band 3: *Störungen im Kindes- und Jugendalter*. Heidelberg, S. 95-110.
- Mikos, Lothar (2010): *Wissenschaftliche Welten: die Medienwirkungsfor-*
schung. In: Robertz, Frank/ Wickenhäuser, Ruben (Hg.): *Ort der Wirklich-*
keit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Heidelberg, S. 42-56.
- Mößle, Thomas/Kleimann, Matthias/Rehbein, Florian (2007): *Bildschirmme-*
dien im Alltag von Kindern und Jugendlichen: Problematische Mediennut-
zungsmuster und ihr Zusammenhang mit Schulleistungen und Aggressivi-
tät. Baden-Baden.
- Myrtek, Michael/Scharff, Christian (2000): *Fernsehen, Schule und Verhalten.*
Untersuchung zur emotionalen Beanspruchung von Schülern. Bern u.a.
- Rehbein, Florian (2011): *Mediengewalt und Kognition. Eine experimentelle Un-*
tersuchung der Wirkungen gewalthaltiger Bildschirmmedien auf Gedächtnis-
und Konzentrationsleistung am Beispiel der Computerspielnutzung.
Baden-Baden.
- Rehbein, Florian/Kleimann, Matthias/Mößle, Thomas (2009): *Computer-*
spielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter. Empirische Befunde zu
Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksich-
tigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale. Kriminologisches For-
schungsinstitut Niedersachsen e. V., Forschungsbericht Nr. 108. Hannover.
<http://www.kfn.de/versions/kfn/assets/fb108.pdf> (zuletzt aufgerufen am 5.8.2014).
- Robertz, Frank/Wickenhäuser, Ruben (2010): *Der Riss in der Tafel. Amoklauf*
und schwere Gewalttaten in der Schule. Heidelberg.
- Robertz, Frank (2004): *School shootings. Über die Relevanz der Phantasie für*
die Begehung von Mehrfachtötungen durch Jugendliche. Frankfurt am Main.
- Robinson, Thomas N. et al. (2001): *Effects of reducing children's television and*
video game use on aggressive Behavior. A randomized controlled trial. In: *Ar-*
chives of Pediatrics & Adolescent Medicine, 155. Jg., S. 17-23.
- Rötzer, Florian. (2003): *Einleitung – Angst vor dem neuen Medium*. In: Rötzer,
Florian (Hg.): *Virtuelle Welten – reale Gewalt*. Hannover, S. 9-25.
- Schneider, Edward F. (2004): *Death with a Story. How Story Impacts Emotion-*
al, Motivational, and Physiological Responses to First-Person-Shooter Video
Games. In: *Human Communication Research*, 30. Jg., S. 361-375.
- Strafgesetzbuch. Besonderer Teil (§§ 80 - 358). 7. Abschnitt - Straftaten gegen*
die öffentliche Ordnung (§§ 123 - 145d). Gesetzesstand 1.9.2014. [http://](http://dejure.org/gesetze/StGB/131.html)
dejure.org/gesetze/StGB/131.html (zuletzt aufgerufen am 14.9.2014).
- „Super Columbine Massacre RPG!“ full run-through: [https://docs.google.com/](https://docs.google.com/file/d/0BzKs3T6UTgrTNmNkNzgyYmEtZTZkYi00NjM4LTgzNjltNzkwZWVkZTJhYjRm/edit?num=50&sort=name&layout=list&pli=1)
[file/d/0BzKs3T6UTgrTNmNkNzgyYmEtZTZkYi00NjM4LTgzNjltNzkw](https://docs.google.com/file/d/0BzKs3T6UTgrTNmNkNzgyYmEtZTZkYi00NjM4LTgzNjltNzkwZWVkZTJhYjRm/edit?num=50&sort=name&layout=list&pli=1)
[ZWVkZTJhYjRm/edit?num=50&sort=name&layout=list&pli=1](https://docs.google.com/file/d/0BzKs3T6UTgrTNmNkNzgyYmEtZTZkYi00NjM4LTgzNjltNzkwZWVkZTJhYjRm/edit?num=50&sort=name&layout=list&pli=1) (zuletzt
aufgerufen am 5.8.2014).

- Staffelt, Grietje/Kolbe, Stephan (2010): Politische Welten: Umgang mit neuartigen Medienangeboten. In: Robertz, Frank/Wickenhäuser, Ruben (Hg.): Ort der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Heidelberg, S. 31-41.
- Telepolis (2002): Und dann macht es Kaboom! <http://www.heise.de/tp/artikel/12/12470/1.html> (zuletzt aufgerufen am 5.8.2014).
- The Guardian (2002): White supremacists create racist computer games. <http://www.theguardian.com/technology/2002/feb/21/games.internetnews> (zuletzt aufgerufen am 5.8.2014).
- Wegge, Jürgen/Kleinbeck, Uwe (1997): Gewaltorientierte Bildschirmspiele: Gibt es einen Katharsis-Effekt durch Aggression in virtuellen Welten? In: Kittler, Udo/ Metz-Göckel, Hellmuth (Hg.): Pädagogische Psychologie in Erziehung und Organisation. Dokumentation des 2. Dortmunder Symposions für Pädagogische Psychologie 1996. Essen, S. 21-42.
- Wickenhäuser, Ruben (2010): Moderne Welten: Geschichte, Entwicklungen, Umwertungen. In: Robertz, Frank/Wickenhäuser, Ruben (Hg.): Ort der Wirklichkeit. Über Gefahren in medialen Lebenswelten Jugendlicher. Heidelberg, S. 7-30.
- ZBFS (Zentrum Bayern Familie und Soziales), B. L. (o. A.): Jugendmedienschutz. <http://www.blja.bayern.de/themen/jugendschutz/jugendmedienschutz/index.html> (zuletzt aufgerufen am 21.8.2014).
- Züge, Carolin et al. (2008): Exzessive Mediennutzung und gewalthaltige Medien. In: Scheithauer, Herbert/Hayer, Tobias/Niebank Kay (Hg.): Problemverhalten und Gewalt im Jugendalter. Erscheinungsformen, Entstehungsbedingungen, Prävention und Intervention. Stuttgart, S. 180-193.

Spielen mit Lerneffekt

Spieleentwickler *Florian Stadlbauer* über Potentiale und Grenzen seiner Branche

In Deutschland spielen 93 Prozent aller Kinder und Jugendlichen Computer- oder Videospiele (Bitkom 2014). Der Umsatz der Spielbranche steigt stetig: Allein im ersten Halbjahr 2014 wurden knapp 800 Millionen Euro umgesetzt, sechs Prozent mehr als im Vorjahreszeitraum (Dpa-AFX 2014). Diesen Zahlen wird die gesellschaftliche Wertschätzung von Computerspielen bislang kaum gerecht. Unsere Redakteurin Petra Hemmelmann hat mit Spieleentwickler Dr. Florian Stadlbauer über Potentiale des Mediums gesprochen, inwiefern durch Videospiele moralisches Handeln erlernt werden kann und wie ein gutes *Serious Game* aussieht.

Lange galten Computerspiele als schlichtes Entertainment für männliche Teenager, die ihre Phantasien ausleben wollen. Herr Stadlbauer, die Branche ist mittlerweile groß und vielfältig, hat aber dennoch mit zahlreichen Vorurteilen zu kämpfen. Von einer breiten gesellschaftlichen Anerkennung ist sie noch entfernt. Warum ist das so?

STADLBAUER: Erst mal stimme ich ihnen gar nicht zu, wenn ich sehe welche und wie viele Menschen in Deutschland Videospiele spielen. Dann habe ich nämlich das Gefühl, dass das Medium doch eine relativ große und breite Anerkennung hat. Wenn wir aber sagen, dass das Medium nach wie vor einen anderen Stand in der Gesellschaft hat als der Film, das Buch, die Musik, dann würde ich Ihnen zustimmen. Da bin ich aber relativ gelassen, denn das Videospiele ist ein sehr junges Medium und insofern hat es noch gar nicht die Zeit gehabt, die Anerkennung zu bekommen, die der Film hat. Wenn wir uns die Entwicklung des Films anschauen und in die 1920er Jahre zurückgehen, dann war das von den Inhalten und der Tiefe her ähnlich wie es jetzt bei Videospiele ist. Insofern sehe ich hier eine Parallele. Das heißt für die Entwicklung der Videospiele: Es kommen in Zukunft mehr Spiele mit ganz anderen Inhalten und Zielgruppen und das führt dazu, dass auch die gesellschaftliche Anerkennung steigen wird.

*Dr. Florian Stadlbauer
ist Gründer,
Gesellschafter und
Geschäftsführer der
Deck13 Interactive
GmbH, einem
Entwicklerstudio
für Computer- und
Videospiele in
Frankfurt am Main.
Seit 2013 ist er zudem
Beauftragter für
Serious Games des
Landes Hessen.*

Videospiele sind deutlich mehr als Kinderspielzeug. Das Medium bietet eine sehr große Fülle und Tiefe, und insofern ist auch ein zunehmender Beitrag zur kulturellen und gesellschaftlichen Entwicklung zu erkennen.

Stichworte große Fülle: Was gibt es über die allseits bekannten Ballerspiele hinaus? Können Sie für uns den Spielmarkt, wie er sich in den vergangenen Jahren gestaltet hat, skizzieren?

Immer nur auf die Ballerspiele zu gucken, ist aus meiner Sicht in jedem Fall verkürzt. Wir haben und hatten schon immer *Casual-Spiele*, Sportspiele, die sehr erfolgreich sind, sich großer Beliebtheit erfreuen und in Familien gespielt werden. Es gibt eine ganze Menge an Inhalten, die mit Videospielen verarbeitet werden. Ich denke da zum Beispiel an das *Adventure* „Heavy Rain“, in dem es darum geht, dass man in einem Thriller nachspielt, wie es dazu kam, dass eine Familie zerbrochen ist. Da spielen für die Gesellschaft relevante Probleme eine Rolle. Diese Entwicklung sehe ich im Bereich der *Adventure-Spiele* sehr stark. Dann gibt es auch den Bereich der *Indie-Games*, wo Themen angefasst werden, die einen zum Nachdenken bringen, und wo Fragen aufgeworfen werden, die man nicht einfach mit ja oder nein beantworten kann; wo häufig auch mal ein kritischer Stachel auftaucht und so ganz andere Denkweisen angeregt werden. Dann gibt es Spiele im Bereich *Serious Games*, die zum Beispiel mit Gesundheit zu tun haben, die Kinder motivieren, ihre Therapie besser durchzuführen. Das ist ein sehr breites Spektrum, das außerhalb der *Shooter* liegt und ganz andere Themen mit behandelt, die zum Teil unterhaltsam und zum Teil auch kritischer sind.

Immer nur auf die Ballerspiele zu gucken, ist aus meiner Sicht verkürzt. Das Medium Computerspiel bietet eine sehr große Fülle und Tiefe.

Ich bin bei der Recherche auf das Videospiel „Peacemaker“ zum Israel-Palästina-Konflikt gestoßen, das stark auf Information angelegt ist und den Ruf eines guten Kriegsspiels hat. Inwiefern kann ein Computerspiel gut Informationen vermitteln? Und inwiefern kann es das vielleicht sogar besser als manch anderes Medium?

Ich glaube, die Wissenschaft ist sich weitgehend einig, dass über spielerische Elemente die besten Lernerfolge erzielt werden können. Denn wenn es eine Motivation gibt, bestimmte Dinge zu tun, fällt es den Menschen einfacher, sich damit auseinanderzusetzen und die Sachen dann auch zu behalten. Über das spielerische Element ist – wenn das Spiel gut gemacht ist – diese Motivation leicht zu bringen. Dadurch, dass das Medium Video-

spiel alle anderen Medien in sich vereinen kann – ich kann in einem Videospiel Filmsequenzen, Soundsequenzen, Texte abspielen – liegt das schon auf der Hand, dass Informationen so gut vermittelt werden können. Und wenn das Ganze jetzt noch in ein Gamedesign verknüpft ist, so dass Sie mit dem Wissen, das Sie vermitteln wollen, interaktiv umgehen, dann erreichen Sie etwas, das nur ein Spiel kann. Sie können ein Videospiel als Spielwiese verwenden, Sie können da Dinge ausprobieren, die Sie in einem Film zum Beispiel nicht ausprobieren können, weil der eben keine Interaktivität bietet. Insofern bietet sich ein Videospiel zur Informationsvermittlung hervorragend und so wie kein anderes Medium an. Aber ganz klar: Ein schlecht gemachtes Videospiel über die sexuelle Aufklärung ist natürlich nicht sinnvoller als eine gut gemachte Dokumentation über das Thema.

Für die Kombination von Spiel und Information, von Unterhaltung und ernsthaften Botschaften sind Sie als Beauftragter für Serious Games des Landes Hessen quasi ein Experte. Können Sie kurz erklären, was Serious Games sind?

Es gibt unzählige Definitionen, ich bediene mich immer einer sehr einfachen: Ein *Serious Game* ist für mich ein Videospiel, das mehr will als nur unterhalten. Das Mehr kann alles Mögliche sein, aber typischerweise ist so ein Spiel mit zusätzlichen Inhalten bestückt, die ein bestimmtes Verhalten beim Nutzer hervorrufen. Das können zum einen Lerninhalte sein, das kann aber auch etwas sein, das mich zu Bewegung oder etwas anderem animiert. Im Wesentlichen dreht es sich in *Serious Games* also um Wissensvermittlung und Bewegung.

Das macht ein gutes Serious Game aus: Es ist ein sehr anspruchsvolles Videospiel, das unterhält, und über die Unterhaltung wird der Inhalt vermittelt.

Wie sieht ein gut gestaltetes Serious Game aus? Haben Sie ein Beispiel?

Es gibt unzählige gut gestaltet *Serious Games*. Ein gut gestaltetes *Serious Game* unterhält Sie und bedient Sie mit den Inhalten, die drin sein sollen, ohne dass Sie das merken. Das heißt nicht, dass diese Inhalte hinterrücks eingeschleust werden, sondern das heißt, Sie fühlen sich unterhalten und nachdem Sie sich unterhalten gefühlt haben, haben Sie ihr Englisch verbessert oder haben Wissen über Diabetes oder über Drogen- und Alkoholkonsum erworben, wie in unserem Spiel „Luka“, das wir vor einigen Jahren veröffentlicht haben. Das macht ein gutes *Serious Game* aus: Es ist ein sehr anspruchsvolles Videospiel, das unterhält, und über die Unterhaltung wird der Inhalt vermittelt.

Gelingt es mit so einem Serious Game, den klassischen Gamer anzusprechen? Schreckt ein gehobener Zeigefinger nicht ab?

Es ist ganz einfach, denn wir reden ja von guten Spielen. Sie haben zwei Varianten, einem 14-jährigen Jungen Englisch beizubringen. Zum einen kann er sich das Buch nehmen und die Vokabeln auswendig lernen. Oder er kann ein hochwertig gemachtes Videospiele spielen, das sich mit seiner Peer Group auseinandersetzt und dem Hinweis, dass seine Peer Group auch Englisch sprechen muss – und das kann er im Spiel ausprobieren, lernen und üben. Wenn



Florian Stadlbauer

beides – ein gut gemachtes Buch und ein gut gemachtes Videospiele – diese Inhalte vermitteln, würde ich darauf tippen, dass das Videospiele von der Zielgruppe wahrscheinlich besser angenommen wird. Die Problematik ist allerdings, dass typischerweise nicht die Budgets zur Verfügung stehen, diese Art von Spielen in einer Qualität zu produzieren, dass es für die Zielgruppe ansprechend ist. Insofern stimme ich Ihnen zu:

Ein schlecht gemachtes Spiel, das billig ist und das nicht dem Niveau entspricht, das der Mediennutzer gewohnt ist, wird keinen Erfolg haben. Es gibt eine Seh- oder hier Spielgewohnheit und wenn wir der mit dem *Serious Game* nicht genügen, dann wird es abgelehnt werden, und wenn wir ihr genügen, dann wird es angenommen werden. Es spielt dabei dann keine Rolle, ob das ein Spiel ist, das Wissen über Englisch vermittelt oder über Biologie oder über die NS-Zeit, sondern es geht nur um die Frage, ist der Inhalt gut aufbereitet oder nicht.

Ihr Beispiel der Wissensvermittlung leuchtet mir ein. Es gibt aber auch andere Serious Games wie beispielsweise „Papers, please“ zur Grenzkontrolle, das darauf abzielt, das ethische und moralische Handeln von Personen zu beeinflussen. Glauben Sie, dass ein Computerspiel das kann?

Ich glaube schon, dass ein Computerspiel das kann – auch wieder dann, wenn es entsprechend gebaut, designt ist. Von einem mehr oder weniger guten Beispiel auf die Gesamtheit der Computerspiele zu schließen, finde ich relativ schwer. Auf jeden



Abb. 1 und 2: Screenshots des Videospiele „Peacemaker“, das den Israel-Palästina-Konflikt thematisiert und auf Information angelegt ist.

Fall kann ich es schaffen, in einem Computerspiel Situationen zu bauen, die dazu zwingen, eine moralische Entscheidung zu treffen. Und ich kann im Spiel sogar die Folgen erkennen, die diese moralische Entscheidung hat. Ich glaube, dass das deutlich beeindruckender ist und stärker im Verhalten haften bleibt, als wenn ich es als Unbeteiligter einfach über eine Lehrstunde, einen Dokumentations- oder einen Trainingsfilm beigebracht bekomme. Die Interaktivität spielt hier eine große Rolle, vor allem da Situationen auf meine Person angepasst werden können, was in einem statischen Medium so natürlich nicht möglich ist.

Wie wichtig ist es Ihnen, in Ihre Spiele ethisch-moralische Entscheidungen einzubauen?

Ganz wichtig! Uns machen Situationen besonders Spaß, in denen der Spieler nur zwischen falsch und falsch entscheiden kann. Das ist ein besonderer Reiz, den der Spieler erlebt, wenn er sagen kann: Moment, ich kann entweder diesen Weg gehen, der diese und jene Nachteile für mich hat, oder ich kann diesen Weg gehen, der andere Nachteile für mich hat. Und er muss sich trotzdem entscheiden, denn er hat keine andere Wahl, weil



sonst das Spiel vorbei ist. Das sind Situationen, die in vielen unserer Spiele mehr oder weniger ausgeprägt enthalten sind. Es ist besonders reizvoll, damit zu spielen und den Spieler auch ein bisschen damit zu quälen, dass er aus dem heiteren vor sich hin spielen herausgerissen wird und anfangen muss, nachzudenken, was das kleinste Übel für ihn ist – so wie es auch im Leben ist.

Haben Sie sich als Spieleentwickler ethische Richtlinien gegeben?

Wir haben keine Charta, aber wir sind, glaube ich, sehr stark im europäischen Wertesystem verhaftet. Gewaltverherrlichung findet man bei uns nicht, pornographische, frauenverachtende Themen nicht. Jetzt kann man natürlich sagen, jede dargestellte Frau, die etwas Kurzes anhat, ist schon eine frauenverachtende Darstellung. Aber ich sage: Das, was in der westlichen Welt als in Ordnung für erwachsene Unterhaltung angesehen wird, das findet sich durchaus auch in unseren Spielen. Themen, wo man in der westlichen Welt die Grenze zieht, also zum Beispiel Hinrichtungsszenen, wollen wir selbst nicht spielen und entsprechend auch nicht in unsere Spiele einbauen.

Anfang August sorgte das Handyspiel „BombGaza“ für Furore. In der App-Beschreibung hieß es „Bombardiere Gaza. Werfe Bomben und vermeide es, Zivilisten zu töten“ – nach zahlreichen Protesten löschten „Google“ und „Facebook“ die App wieder. Was sie aber ausgelöst hat, ist eine alte Frage: Was darf ein Videospiel darstellen?

Schauen Sie sich an, was Sie an „Youtube“-Videos finden, insbesondere solche, in denen Dschihadisten zur Zerstörung der westlichen Zivilisation aufrufen. Obwohl es diese Videos gibt, stellt sich niemand die Frage, ob man nun über die gesellschaftliche Rolle des Mediums Film nachdenken sollte. Bei Videospielen – und ich würde sagen, „Bomb Gaza“ ist ein ähnliches Beispiel – wird sofort diese Frage gestellt. Ich sage, das ist eine Meinung von wenigen Personen, die das veröffentlicht haben und dabei ein Medium benutzt haben, das gängig ist, also ein Videospiel. Das hat aber überhaupt nichts mit meiner Vorstellung von Videospielen zu tun. Ich nehme an, dieses Videospiel ist gestalterisch, vom Gamedesign und technisch nicht ausgereift und insofern hat das für mich gar keine Bedeutung, außer dass es eben ein schlechtes Videospiel ist, das ich selbst nicht spielen würde und davon auch jedem anderen abraten würde.

Man müsste also mehr differenzieren in der Gamebranche – wie man es bei Filmen und Büchern auch tut.

Genau. Sie würden ja wegen der „Youtube“-Videos, in denen zur Brutalität aufgerufen wird, nie die Filmbranche an sich in Frage stellen. Aber das ist eine Frage der Medienkompetenz, weil Sie ganz klar differenzieren können, was ein guter und was kein guter Film ist. Bei Videospielen ist es wichtig, dass ähnlich darüber nachgedacht wird und ich glaube, dafür ist letztlich auch nichts Neues zu lernen. All das, was Sie beim Film schon können und anwenden, das muss beim Videospiel auch angewandt werden und dann stellen sich diese Fragen gar nicht mehr.

Wo sehen Sie die Potentiale der Branche in den kommenden Jahren und was wünschen Sie sich von Seiten der Gesellschaft, insbesondere der Medien, bezüglich der Branche?

Ich sehe die Potentiale genauso, wenn nicht noch größer, wie bei großen Hollywood-Produktionen. Den Einfluss von Film und TV kann ich mir ähnlich bei Videospielen vorstellen. Dass das Videospiel also eines der führenden Medien überhaupt wird, das durchgängig konsumiert wird zu verschiedenen Funktionen – zur Information, zur Unterhaltung. Das sehe ich als das Potential der Branche und ich glaube, wenn man sich anschaut,

wie die Nutzungsdauer von Spielen im Gesamtmedienkonsum steigt, dann geht das auch in diese Richtung. Das ist nicht als Horrorszenario zu verstehen. Eine einseitige Berieselung ist natürlich immer schlecht, aber ich stelle mir nicht vor, dass die Kinder nur noch „World of Warcraft“ spielen, sondern dass die Entwicklung dahin geht, dass sie hochwertige Medien nutzen, um zu lernen, sich zu informieren und um sich zu unterhalten und das nur als Teil des gesamten Potpourris an Unterhaltung und Lernen.

Von der Berichterstattung wünsche ich mir gar nicht viel. Ich glaube, dass die Berichterstattung relativ reif geworden ist. Die Zeiten sind seit fünf bis zehn Jahren vorbei, dass wenn ein Videospiele bei einem Amokläufer gefunden wird, Talkshows die Frage stellen, ob Videospiele unsere Jugendlichen verderben. Ich glaube, der Ball liegt weiterhin bei uns in der Branche. Ich wünsche mir, dass die Entwicklung der Spielentwickler und derjenigen, die diese Spiele finanzieren – und das sind häufig die großen Verlage – in eine Richtung weitergeht, die es erlaubt, anspruchsvolle Unterhaltung zu produzieren und weggeht von diesen reinen, in großer Zahl schon vorhandenen Popcorn-Spielen, also vor allem Action, die massenmarktauglich, aber sicher auch ein bisschen einseitig ist. Ich wünsche mir, dass die Richtung, die seit drei, vier Jahren eingeschlagen wurde, stark weiterverfolgt wird, wo anspruchsvolle Videospiele mehr und mehr in den Fokus rücken. Aber das kann nur über die Branche und über niemanden sonst funktionieren.

Ich wünsche mir, dass die Entwicklung weiter in Richtung anspruchsvoller Unterhaltung geht und wegführt von massentauglichen Popcorn-Spielen.

Literatur

- Bitkom (2014): Teenager machen 104 Minuten pro Tag Computerspiele. http://www.bitkom.org/de/presse/30739_79666.aspx (zuletzt aufgerufen am 26.9.2014).
- Dpa-AFX (2014): Computerspielbranche boomt dank Smartphones und Tablets. <http://www.faz.net/agenturmeldungen/unternehmensnachrichten/roundup-computerspielbranche-boomt-dank-smartphones-und-tablets-13086332.html> (zuletzt aufgerufen am 12.9.2014).

Medienaskese

Zum benediktinischen Umgang mit digitalen Medien.

Von Barbara Müller

Abstract Wie gehen Menschen, die sich bewusst für ein asketisches Leben entschieden haben, mit modernen Kommunikationsmitteln um? In einer 2013 durchgeführten, aus einem umfangreichen Fragebogen und Intensivinterviews bestehenden Untersuchung zum Gebrauch digitaler Medien in Klöstern des Benediktinerordens im deutschsprachigen Raum gaben die Ordensleute dazu Auskunft. Die große Mehrheit der Befragten sieht eine positive Beziehung zwischen der benediktinischen Tradition und dem Gebrauch digitaler Medien. Als Konsequenz ihres gottbezogenen und äußerlich klar strukturierten Lebens pflegen Benediktinerinnen und Benediktiner einen sehr gezielten Umgang mit digitalen Medien, der auch ein Übungsfeld darstellt, das nach den Prinzipien der traditionellen christlich-spirituellen Lebenskunst gestaltet wird. Dass hier Substantielles vorgelebt wird, zeigt sich an den vielen Besuchern, die auf Zeit im Kloster leben. Der Mediengebrauch der Kloster Gäste gehört mit zu den Fragen, mit denen sich das Projekt befasst hat. Digital Detox, eine digitale Entschlackung bzw. Auszeit, könnte zu einem zunehmend wichtigen Dienst heutiger Klöster für die Welt werden.

Zweifellos befinden wir uns in einem „Zeitalter des Schwirrens“: Der Mensch zapft sich durch die Welt, surft an der Oberfläche des Seins (Han 2013, S. 35-45). Das Verweilen an konkreten Orten, sowohl geographischen als auch inhaltlichen, erübrigt sich zunehmend aufgrund schier grenzenloser technischer Möglichkeiten und wird mit fehlender Übung und Gewohnheit auch immer schwieriger. Zerstreung und das Gefühl des Gehetztseins greifen um sich.

Wie gehen Menschen – Mönche und Nonnen –, die ein radikal auf Gott konzentriertes Leben führen wollen, mit den heute unverzichtbaren digitalen Medien um, die neben ihrem unbezweifelbaren Nutzen den Inbegriff der Zerstückelung und Kurzlebigkeit darstellen? Konkreter: Welche Strategien des Umgangs mit digitalen Medien wenden Benediktinerinnen und Benediktiner an, die sich mit ihrem Gelübde gerade auf gegenteilige Prin-

*Dr. Barbara Müller
ist Professorin für
Kirchengeschichte
am Fachbereich
Evangelische Theologie
der Universität
Hamburg.*

zipien verpflichten, nämlich örtliche und soziale *stabilitas*, um des Einen willen? Dass Benediktiner digitale Medien benutzen, ist an den Homepages ihrer Klöster, dem selbstverständlichen Gebrauch von Computern und mobilen Telefonen, aber auch an in sozialen Medien aktiven Klosterleuten und Klöstern unschwer erkennbar. Auf den Gebrauch der aktuellen Medien und Kulturtechniken zu verzichten, würde der benediktinischen Tradition als Kulturträgerin und -förderin auch zuwiderlaufen und bedarf daher keinerlei Rechtfertigung.

Weniger selbstverständlich ist indes das *Wie* des Gebrauchs. Der Umgang mit digitalen Medien leitet sich bei Benediktinern einerseits aus individuell erworbenen kulturellen Mustern ab, andererseits maßgeblich aus der Benediktsregel und der durch sie geprägten Lebensform (Jansing 2009).

Nach dem Verhältnis zur Tradition (vgl. Hochschild 2013) fragte eine empirische Untersuchung ganz konkret: „Enthält die Regel des Hl. Benedikt Richtlinien zum Gebrauch digitaler Medien?“ und: „Ein Gedankenexperiment: Denken Sie, Benedikt hätte digitale Medien benutzt?“ Diese Fragen huldigen nicht einem Traditionalismus, sondern sie ergründen viel mehr den Umgang mit zwei Bereichen – digitale Medien und monastisches Leben –, die an den äußersten Extremen ihrer Pole inkompatibel sind. Denn Browsen und Kontemplation schließen sich sowohl als Parallelhandlungen als auch als geistige Ausrichtung per se aus.

Das Forschungsprojekt „Benediktinisches Klosterleben und digitale Medien“ geht den oben zitierten Fragen nach. Im Frühjahr 2013 bekamen sämtliche 106 benediktinischen Klöster des deutschen Sprachraumes (Deutschland, Österreich, Schweiz, Südtirol) je fünf Fragebögen zugesandt. Die Rücklaufquote der Fragebögen entspricht 30,75 Prozent. Die Rücklaufquote der partizipierenden Klöster beläuft sich auf 85 Prozent, so dass die Untersuchung auf institutioneller Ebene als repräsentativ gelten kann. 69 Prozent der Befragten gehen davon aus, dass die Benediktsregel Richtlinien zum Gebrauch digitaler Medien enthält. 83 Prozent der Befragten sind der Ansicht, Benedikt, lebte er heute, würde digitale Medien benutzen. In einer zweiten Phase der Studie wurden in sechs Klöstern in Deutschland und der Schweiz (vier Männer- und zwei Frauenklöstern) vertiefende Interviews mit 18 Brüdern und Schwestern durchgeführt.¹

1 Bei den ohne Literaturangaben versehenen Zitaten handelt es sich im Folgenden um Antworten aus den Fragebögen oder Interviews.

Der Blick auf die monastische Tradition zeigt, dass eine stimmige Balance zwischen Kontemplation und kommunikativer Weltzuwendung eines der Ur-Anliegen auch des benediktinischen Mönchtums darstellt. Der Einzug digitaler Medien in die Klöster und damit potentiell das Eindringen nie dagewesener Verbindungsmöglichkeiten mit der Welt macht gegenwärtig ein Austarieren und Neuordnen dieser Balance nötig, deren Ausgestaltung das Forschungsprojekt nachgeht. Zwei große Themenblöcke stehen im Zentrum der Studie: erstens Medienaskese, zweitens Kommunikation und aktiver Weltbezug. Damit verbunden ist die Nutzung digitaler Medien, insbesondere um Kontakte zur außerklösterlichen Welt zu pflegen, auch Kontakte in der virtuellen Welt (Schönenberger 2009, Runge 2012, Werlen 2012, Jonveaux 2013).

Dass benediktinische Ordensleute, obschon einer 1500-jährigen Tradition nachlebend, zum Umgang mit digitalen Medien Substantielles beizutragen haben, bestätigt sich allein schon an den vielen Besuchern, die ihre Klöster für kürzere oder längere Zeit aufsuchen, um dort abzuschalten. Aus den Interviews geht hervor, dass die meisten dieser erwachsenen Klosterbesucher – ohne dass dies speziell eingefordert würde – ihren Konsum digitaler Medien spontan einschränken oder gar einstellen. Anders verhält es sich mit Jugendlichen, die offensichtlich kein Bedürfnis nach *Digital Detox* – einer digitalen Entschlackung – im Kloster verspüren.

Die folgenden Ausführungen beziehen sich auf Medienaskese, das heißt die monastische Übung des Umgangs mit digitalen Medien, und damit die traditionelle christlich-spirituelle Lebenskunst in ihrer Anwendung auf digitale Medien. Dies ist ein Feld, das sich zumindestens äußerlich mit neuesten Initiativen der Vorreiter der virtuellen Welt überschneidet; erwähnt sei an dieser Stelle die u. a. von Google unterstützte Konferenz „Wisdom 2.0“², die im Februar 2014 in San Francisco stattfand.

2 *Wisdom 2.0 schreibt über den Zweck und das Ziel der jährlichen Konferenz auf der Homepage: „Wisdom 2.0 addresses the great challenge of our age: to not only live connected to one another through technology, but to do so in ways that are beneficial to our own well-being, effective in our work, and useful to the world. Through our series of conferences, meet-ups, and workshops, Wisdom 2.0 strives to bring this conversation to the world in an accessible, innovative, and inclusive way.“* (<http://www.wisdom2summit.com/About>).

Medienaskese

Askese ist ein zunehmend beachtetes Thema (z.B. Michaels 2004; Gronau/Lagaay 2010). Die jüngere Beschäftigung mit der Thematik zeichnet aus, über die verengte Sicht des Verzichts hinauszureichen. Askese wird dabei auch als positiver Prozess des Selektierens und Gewichtens aufgefasst. Diese Sicht deckt sich in manchem mit der ursprünglichen antik-philosophischen Vorstellung, die in der Folge für das christliche Mönchtum und damit auch für die Benediktiner bedeutsam wurde. Askese heißt Übung. Im antik-philosophischen Kontext geht es dabei um die Einübung geistiger Fähigkeiten. Geistige Übungen vor allem der Wachsamkeit und Sorglosigkeit haben eine umfassende Verwandlung zum Ziel, die den Übenden alles im umfassenden göttlich-kosmischen Kontext erkennen lässt (Hadot 2011, S. 13-65). Entsprechend schildert der Biograph des Vaters der Mönche, Antonius (251–356), dessen ersten monastischen Schritte folgendermaßen: „Noch gab es ja in Ägypten keine monastischen Siedlungen [...] vielmehr übte (ἠσκεῖτο: askeo) jeder, der auf sich achtzuhaben (ἑαυτῷ προσέχειν) gedachte, unweit seines Wohnortes für sich allein“ (Athanasius VA 3,2 = Bartelink 1994, S. 136).

In dieser für das christliche Mönchtum konstitutiven Passage wird monastisches Leben bestimmt als Einübung in das Achthaben auf sich selbst und damit als Wachsamkeit oder Konzentration; überdies finden diese Übungen, die das ganze Leben umfassen, an einem konkreten, sich vom vormaligen Wohnsitz unterscheidenden Ort statt. Das Ziel besteht seitens des Mönchs darin, die „Reinheit des Herzens“ (Cassian Coll. 1,4 = Ziegler 2011, S. 60) zu erlangen, der Fluchtpunkt allen monastischen Bemühens darin: „Zuerst (in primis): Gott den Herrn, lieben mit ganzem Herzen, mit ganzer Seele und mit ganzer Kraft“ (Benediktsregel Kap. 4,1).

Der Begriff der Medienaskese erscheint insofern nützlich, um aufzuzeigen, dass im monastischen Kontext die Umgangsweise mit digitalen Medien auch als geistliche Übung zu betrachten ist. Konkret besteht die benediktinische medienasketische Herausforderung darin, die Mediennutzung mit der gebotenen Rezeptivität für das Wort Gottes zu vereinbaren sowie diverse Strategien der Wachsamkeit auf den Mediengebrauch zu übertragen. Letzteres, um seine eigene Gottesbeziehung stimmig zu gestalten, aber auch, um aufmerksam auf die Bedürfnisse der Nächsten eingehen zu können.

*Askese heißt Übung.
Sie wird auch als positiver
Prozess des Selektierens und
Gewichtens aufgefasst.*

„Höre ...!“ (Benediktsregel, Prolog 1)

Gleich im programmatischen ersten Satz der Regel hält Benedikt zum Hören an, um im Verlauf der Regel zahlreiche weitere Bestimmungen zum Hören, zum Schweigen, zum Verzicht auf Geschwätz und unnötige Mitteilungen zu formulieren; der Mönch soll „der Schweigsamkeit zuliebe bisweilen sogar auf gute Gespräche verzichten“ (Benediktsregel Kap. 6,2). Zahlreiche der befragten Benediktinerinnen und Benediktiner verbinden entsprechend den Umgang mit Medien mit diesen Bestimmungen zum Schweigen und Sprechen. Mit Hören sei Schweigen und ein aktives Hinhören auf Gott gemeint. Dies deuten sie mehrfach als Verzicht auf Medienkonsum. Allerdings gehen die Meinungen, was medienbezogen unter Schweigen zu verstehen sei, auseinander. Für die einen ist etwa das Schreiben von E-Mails eine Tätigkeit, die der Schweigsamkeit sogar besser entspricht als das in den Klöstern mittlerweile gängige Telefonieren.

Wenn es um elektronische Kommunikation geht, unterscheiden die Befragten zwischen der sorgfältigen Abfassung eines Textes und dem schnellen Schreiben und Übermitteln von Botschaften quasi in „Echtzeit“. Insbesondere, wenn der Adressat selber digital präsent ist, schwinde der Unterschied zur mündlichen Kommunikation. Eine solche, etwa in Chats realisierte Kommunikation erscheint dem gebotenen Schweigen zuwiderzulaufen, die Abfassung eines gleichsam elektronischen Briefes demgegenüber weniger. Auf alle Fälle entnehmen heutige Klosterleute Benedikts Richtlinien zum Schweigen eine Warnung vor übermäßigem Medienkonsum. Das viele Reden sei generell nicht nötig, die ständige Kommunikation überflüssig.

Besonders häufig weisen die Ordensleute dabei auf die Wichtigkeit des in Benediktsregel Kap. 42 gebotenen nächtlichen Schweigens hin: „Schweigen und Komplet betrifft auch Internet-Nutzung.“ Die Nutzung des Internets nach der letzten gemeinsamen Gebetszeit, also nach circa 20 Uhr, wäre demnach nicht im Sinne Benedikts. Gerade die Nacht nennen sie häufig als Zeit, die frei von digitalen Medien sein sollte. Dies entspricht allerdings im heutigen Klosteralltag mehr dem Wunsch als der Realität: Brüder und Schwestern, die im Gäste- und Kursbereich tätig, seelsorgerlich oder mit sonstigen Aufgaben sehr beansprucht sind, berichteten von der Notwendigkeit, ausnahmsweise oder regelmäßig außerhalb der eigentlichen Arbeitszeit und auch nach der Komplet elektronisch zu kommunizieren oder Internetrecherchen vorzunehmen. Hinzu kommen die persönliche Kontaktpflege oder private Ausflüge in die virtuelle Welt.

Zeit und Maß

Zu den benediktinischen Hauptprinzipien zählt das rechte Maß, das die Befragten im Kontext des Mediengebrauchs immer wieder nennen. Dabei muss man sich im deutschen Sprachraum keine bestimmte individuell oder klosterweit zugeteilte Zeitspanne zum Surfen im Internet vorstellen so wie dies in einigen US-amerikanischen und französischen Klöstern der Fall ist; dort werden den Mönchen technisch verwaltete Internet-Guthaben zugeteilt oder die Internetverbindung ist über Nacht unterbrochen. Dennoch ist Zeit auch in unseren Breitengraden ein wichtiger Faktor. Angesichts der vielen Zeit, die beim Medienkonsum rasch vergeht, halten sich die Benediktinerinnen und Benediktiner selbst zu einem verantwortungsvollen Umgang mit der Zeit an. Eine grobes Zeitfenster für den Mediengebrauch ist Antworten zu entnehmen, die auf die geregelte monastische Tagesstruktur hinweisen und damit den Mediengebrauch der für die Arbeit reservierten Zeit zuordnen, also zwischen Frühstück und Vesper (etwa 17:30 Uhr). Wegzurechnen sind dabei die über den Tag verteilten Gebets- sowie Essenszeiten, die frei von digitalen Medien sind. Wie erwähnt wird in heutigen Klöstern abends nach der Komplet nicht prinzipiell auf den Gebrauch digitaler Medien verzichtet. Aus den Interviews geht hervor, dass die Benediktiner absoluten Wert darauf legen, den Tag mit gemeinschaftlichen und individuellen Gebeten und geistlicher Lektüre zu beginnen, gleichsam als Vergewisserung des eigenen Tuns und Seins. Ins Internet begeben sich die Schwestern und Brüder frühestens nach dem Frühstück: „[...] aufstehen und sich direkt in die Arbeit stürzen oder so etwas. Da würde mir etwas fehlen [...].“

Eine übermäßige Pflege virtueller Kontakte beeinträchtigt das Sozialleben der monastischen Gemeinschaft vor Ort.

Ganz im Stile der traditionellen spirituellen Übungen der Wachsamkeit („aufmerksam sein [...] das hat auch mit Selbstwahrnehmung zu tun“) und des inneren Zwiegesprächs („da musste ich sagen: ‚Nein‘“) berichten die Schwestern und Brüder davon, dass und wie sie sich selbst bei der Mediennutzung beobachten und abrechnen, wenn das rechte Maß überschritten ist. Dies ist dann der Fall, wenn andere Aufgaben, die Priorität haben, deswegen zu kurz kommen oder wenn Befragte unruhig oder müde werden. Mehr spekulierend denn als reale Problemangabe äußern die Ordensleute, eine übermäßige Pflege virtueller Kontakte würde das Sozialleben der monastischen Gemeinschaft vor Ort beeinträchtigen.

Konzentration und Klausur

Bei ihrer Selbstanalyse orientieren sich die benediktinischen Mediennutzer auch an der Person Benedikts und an dessen Fähigkeit des Wohnens in sich selbst (*habitare secum*). Benedikts Biograph, Gregor der Große, erläutert das damit Gemeinte folgendermaßen:

„Sooft wir nämlich durch die Unruhe der Gedanken zu sehr aus uns herausgeführt werden, sind wir zwar noch wir selbst, aber nicht mehr in uns; denn wir verlieren uns selbst aus dem Blick und schweifen anderswo umher. [...] Der heilige Mann wohnte in sich selbst, weil er stets wachsam auf sich achtete, sich immer unter den Augen des Schöpfers sah, sich allezeit prüfte und das Auge des Geistes nicht außerhalb seiner selbst umherschweifen ließ“ (Gregor der Große, Vita Benedicti II,3,5f. = Salzburger Äbtekonzferenz 1995, S. 117).

Dem monastischen, von Benedikt vorgelegten Grundanliegen entsprechend, üben sich auch heute Benediktiner darin, auf ihrem Weg konzentriert zu bleiben und sich gerade durch digitale Medien nicht unnötig ablenken zu lassen. Im Kampf gegen die Ablenkung können sie auf eine elaborierte spirituelle Literatur zurückgreifen, die Mittel an die Hand gibt, um mit störenden inneren Bildern und Gedanken umzugehen; denn bereits in der Antike plagte die Mönche das Problem des inneren Kinos. Ein bewährtes Mittel gegen Zerstreuung bildet dabei das Aufsuchen eines geschützten Raumes, in dem die Gottesbeziehung ungestört gepflegt werden kann.

Im Kampf gegen die Ablenkung können Benediktiner auf elaborierte spirituelle Literatur zurückgreifen, um mit störenden inneren Bildern umzugehen.

Für Benediktinerinnen und Benediktiner im digitalen Zeitalter sind im exklusiven Sinne allerdings nur noch die Klosterkirche und ähnliche geweihte Räume solche Bereiche. Denn sowohl die Klausur, d. h. der gegen außen abgegrenzte Klosterbereich, als auch darin das eigene Zimmer (die Interviewten sprachen selten von Zelle) sind heute Bereiche, in denen die Befragten digitale Medien nutzen. In der Klausur ist häufig ein Computerraum mit diversen Terminals eingerichtet – in einem deutschen Kloster bezeichnenderweise „Weltraum“ genannt. Außerdem ermöglichen in der Klausur untergebrachte Büros einen Internetzugang rund um die Uhr. Etwas anders sieht es im engsten Wohnbereich aus. Viele Interviewte gaben an, keinen Internetanschluss im eigenen Zimmer zu wollen, selbst wenn es in ihrem Kloster möglich wäre und sich ihr Verzicht mit praktischer Mühsal, wie

etwa Staus vor den gemeinschaftlichen Computern, verbindet. Diese Benediktinerinnen und Benediktiner wollen ihren Privatbereich klar von der Arbeit abgrenzen und vor allem ihr Zimmer als Gebetsort frei halten von digitalen Medien. Andere, vor allem solche mit aufwendigen Ämtern oder Schwestern und Brüder im Studium, nutzen digitale Medien derweilen oft in ihrem Zimmer.

Die monastische Klausur, einst die klare Grenze zwischen Kloster und Außenwelt, ist mit dem Einzug der digitalen Medien ins Kloster radikal „undicht“ geworden. Dies wird von den einen moniert. Andere geben zu bedenken, dass es bei der Klausur „nicht um kirchenrechtliche Regelungen, vielleicht nicht einmal um die materielle Klausur, sondern um die Bereitschaft, sich mit den monastischen Verbindlichkeiten zu identifizieren“ gehe, um „den geschützten Lebensraum der Konzentration und Intensität“ im Gegensatz zur „Außenorientiertheit des Mönches, wo auch immer die stattfindet [...]“ (Puzicha 2011, S. 10f). Schließlich gibt es auch Mönche, die diese Öffnung explizit begrüßen: „Hoffentlich ist die Klausur undicht! Es sollte immer eine Interaktion sein zwischen Welt und Kloster.“ Derselbe junge Bruder gab zu bedenken:

Die Klausur, einst die klare Grenze zwischen Kloster und Außenwelt, ist mit dem Einzug der digitalen Medien radikal „undicht“ geworden.

„Ich hatte viel das Gefühl: Digitale Medien weichen die Klausur stark auf und setzen uns Einflüssen aus, die vielleicht etwas ungesund sind, die uns vielleicht auch irgendwo verwirren. Aber ich merke jetzt, wo ich in XX studiere, dass wir immer noch eine sehr dichte Klausur haben. Ich bin in XX ganz anderen Sachen ausgesetzt als da. Jetzt nach dieser Erfahrung in XX muss ich sagen: Nein, diese Klausur funktioniert also wirklich noch sehr gut.“

Klausur wäre demnach keine absolute, sondern eine relative Größe, was bezogen auf die digitalen Medien weniger im Sinne von gezielter und bewusster bedeuten würde.

Die Pforte

Besonders wichtig ist heutigen Benediktinern im Medienkontext das in Benediktsregel Kap. 66 beschriebene Pfortneramt. Dieses reguliert traditionell die Schaltstelle zwischen dem Kloster und der Außenwelt. Gerade hier zeigt sich die besondere Herausforderung im Umgang mit digitalen Medien: Was medial ins Kloster hinein- und von dort herausgelangt, entzieht sich heute weitge-

hend der personalen und materiellen Kontrolle, wie sie früher an der Pforte ausgeübt wurde. Ähnlich wie die berühmten Dämonen des Mönchspioniers Antonius, bei denen es sich eigentlich um (nicht per se negative) Gedankenanstöße handelt, sind digitale Medien gleichsam immateriell, unendlich beweglich und unversehens überall. Die Pforte, die einst in fast jeder Hinsicht eine Schwellenfunktion hatte, hat in diesem Fall ausgedient.

Die befragten Benediktinerinnen und Benediktiner verstehen den Pfortner im Medienkontext verinnerlicht, nämlich als inneren Wächter bzw. Instanz der Wachsamkeit. Die einzelnen Mediennutzer müssen gleichsam einen inneren Pfortner ausbilden, der mit feiner Unterscheidungsgabe zu beurteilen vermag, wann sie ihre Arbeit tun, wann sie sich sinnvollerweise kommunizierend den Mitmenschen zuwenden oder sich über digitale Kanäle mit sonstigen relevanten Inhalten beschäftigen. Umgekehrt muss der innere Pfortner intervenieren, wenn der Mediengebrauch in unerspriessliche Ausflüge in die virtuelle Welt ausartet.

Resümee

Benediktinerinnen und Benediktiner pflegen einen sehr gezielten Umgang mit digitalen Medien – als Folge ihres konsequent religiös ausgerichteten und äußerlich klar strukturierten Lebens. Der Umgang mit digitalen Medien wird dabei zu einer Übung unter vielen, gleichsam einer neuen asketischen Disziplin. *Digital Detox* könnte zu einem zunehmend wichtigen Dienst heutiger Klöster für die Welt werden.

Literatur

- Athanasius von Alexandrien: *Vita Antonii*. In: Bartelink, G. J. M. (Hg.) (1994): *Athanasie d'Alexandrie, Vie d'Antoine, Paris*.
- Benediktsregel. In: Faust, Ulrich (Hg.) (2009): *Die Benediktsregel lateinisch/deutsch*. Stuttgart.
- Cassian, Johannes: *Collationes patrum*. In: Ziegler, Gabriele (Hg.) (2011): *Johannes Cassian: Unterredungen mit den Vätern. Bd. 1. Münsterschwarzach*.
- Gronau, Barbara/Lagaay, Alice (Hg.) (2010): *Ökonomien der Zurückhaltung. Kulturelles Handeln zwischen Askese und Restriktion*. Bielefeld.
- Gregor der Große: *Vita Benedicti*. In: Salzburger Äbtekonzferenz (Hg.) (1995): *Gregor der Große: Der Hl. Benedikt. Buch II der Dialoge lateinisch/deutsch*. St. Ottilien.
- Hadot, Pierre (2011): *Philosophie als Lebensform. Antike und moderne Exerzitien der Weisheit*. Frankfurt am Main.

- Han, Byung-Chul (2013): *Duft der Zeit. Ein philosophischer Essay zur Kunst des Verweilens*. Bielefeld.
- Hochschild, Michael (2013): *Elastische Tradition. Biometrie des Klosters von heute*. St. Ottilien.
- Jansing, Hildegard (2009): *Neue Medien im Noviziat*. In: *Erbe und Auftrag*, 85. Jg., H. 4, S. 427-431.
- Jonveaux, Isabelle (2013): *Dieu en ligne. Expériences et pratiques religieuses sur Internet*. Montrouge Cedex.
- Michaels, Axel (2004): *Die Kunst des einfachen Lebens. Eine Kulturgeschichte der Askese*. München.
- Puzicha, Michaela (2011): *Klausur und Internet*. In: *Monastische Informationen*, 147. Jg., S. 9-14.
- Runge, Maurus (2012): *Domino – Menschen in Bewegung bringen*. In: *Lebendige Seelsorge*, 63. Jg., H. 1, S. 40-45.
- Schönenberger, Ruth (2009): *Als Seelsorgerin im Internet*. *Mission@funcity.de*. In: *Erbe und Auftrag*, 85. Jg., H. 4, S. 432-434.
- Werlen, Martin (2012): *Von den Dächern zwitschern (Mt 20,22)*. In: *Lebendige Seelsorge*, 63. Jg., H. 1, S. 52-56.

Die große Stille?

Herausforderungen interner Kommunikation im Kloster.

Von Cora Kufner

Obsculta, o fili, praecepta magistri...¹ – schon die ersten Worte der Regel des Heiligen Benedikt lassen keinen Zweifel, worauf es bei der Kommunikation im Kloster hauptsächlich ankommt: Nicht das Reden, sondern das Hören, und zwar das aufmerksame Hinhören soll im Vordergrund stehen. Es ist ein In-sich-Aufnehmen gemeint, ein Lauschen auf den Willen des Herrn, wo das Gehörte ins Herz rutschen muss, bevor eine Antwort entsteht. Wer in einem benediktinisch geprägten Kloster lebt, der ist in eine Schule eingetreten, „eine Schule für den Dienst des Herrn“ (RB Prol 45), in dessen Hintergrund eine Haltung der Verfügbarkeit steht.

Obwohl Benedikt seine Regel im sechsten Jahrhundert schrieb, ist dieser Ansatz für jedes moderne Unternehmen so bekannt wie aktuell. Schließlich ist eine intakte, gut funktionierende interne Kommunikation die Basis für motivierte Mitarbeiter, organisatorische Effizienz und eine angenehme Arbeitsatmosphäre, kurz: für Erfolg. Während im Unternehmen die Gründe für diese Anstrengung freilich meist deutlich profaner Natur sind – Profit und Macht –, geht es im Kloster um die Ehre Gottes und das große Ziel der Heiligkeit. Das ist zwar die Verpflichtung eines jeden Christen, aber gemeinsam geht es bekanntlich leichter. Deshalb ist der Einsatz jedes Einzelnen gefordert, ob in betrieblichem Teamwork oder in einer klösterlichen Gemeinschaft. Der große Unterschied besteht darin, dass das Leben im Kloster nicht auf eine bestimmte Arbeitszeit begrenzt, nicht einmal

*Sr. M. Cora Kufner
O.Cist hat bis 2008
Journalistik an der
Katholischen Universi-
tät Eichstätt-Ingolstadt
studiert. Anschließend
trat sie in den Orden
der Zisterzienser-
innen ein.*

1 RB Prol 1; Übersetzung: „Höre, mein Sohn, auf die Lehren des Meisters...“. Sämtliche Zitate aus der Benediktsregel (RB) in dieser Arbeit sind zitiert nach: Georg Holzherr (Hg.) (©2000): *Die Benediktsregel. Eine Anleitung zu christlichem Leben*. Zürich. Die Stellenangabe erfolgt nach der Form Kapitel, Vers.

privat und einmal dienstlich ist. Ein Mönch oder eine Nonne lebt permanent und im wahrsten Sinne des Wortes immer im Dienst, und zwar im Dienst des Herrn. Deshalb hat Kommunikation hier existenzielle Auswirkung. Die Hauptaufgabe im Kloster ist die Suche nach Gott, und jede Kommunikation dient letztlich diesem Ziel. Tut sie das nicht, wird sie dem Leben, das ich als Nonne oder Mönch gewählt habe, nicht gerecht.

In einer Zeit, in der Individualität und Selbstverwirklichung gesellschaftlich einen hohen Stellenwert besitzen, bleibt diese Totalausrichtung nicht ohne Konfliktpotential. Wenn ich mich mit Gott befasse, dann beschäftige ich mich eben nicht mit mir selbst, mit meinen Problemen oder Sorgen, sondern der Blick geht immer von mir weg auf Gott hin. Da ist kein Platz für Egozentrik, da heißt es, sich zurückzunehmen und vielleicht auch eigene Talente, eigene Fähigkeiten und Interessen hintanzustellen, wenn das zum Beispiel einer Mitschwester auf dem Weg zu Gott hilft. Mir fällt da eine Begebenheit des Heiligen Franziskus ein, der eines Nachts einem vor Hunger nicht schlafendem Mitbruder etwas zu essen brachte und, obwohl er selbst nichts gebraucht hätte, ebenfalls aß, damit es dem anderen nicht zu schwer würde, das Fasten zu brechen.

Vom Klopfzeichen bis zur E-Mail

Dieses Beispiel ist auch deswegen bemerkenswert, weil es charakteristisch für die Kommunikation im Kloster ist. Zwar nutzte Franziskus keine Worte (nie hätte er das nächtliche Schweigen gebrochen), durch sein Verhalten hat er aber durchaus kommuniziert, ja, ich würde sogar behaupten, er hat eine Lehre erteilt. Die Kommunikation zwischen den Zeilen, durch Verhalten, Zeichen, Mimik und nicht zuletzt gerade durch das Schweigen, ist vorherrschend und bestimmt den gesamten klösterlichen Alltag. Im Laufe der Jahrhunderte haben sich daher klostartypische Kommunikationsweisen herausgebildet, die zum einen durch die jeweilige Lebensregel, zum anderen durch Traditionen und Rituale die Verständigung regeln, was aufgrund der Strenge der Observanzen besonders auf die kontemplativen Orden zutrifft. So schreibt der Heilige Benedikt in seiner Regel, dass bei Tisch, sollte etwas fehlen, dieses „eher mit einem vernehmbaren Zeichen als mit einem Wort“ zu erbitten sei (RB 38,7). Bei den Zisterziensern hatte sich ein ganzer Katalog von Handzeichen entwickelt, die den Mönchen und Nonnen ermöglichten, in fast jeder Situation völlig wortlos miteinander zu kommunizieren, weshalb das Erlernen dieser Zeichen eine der ersten Aufgaben

der Novizen war. Wenn hingegen heute ein Mönch mit dem Daumen zwei-, dreimal über die Brust streicht, weiß kaum noch ein Mitbruder, dass er sich damit bedanken möchte. Auch das gegenseitige Bitten ums Gebet ist nicht mehr überall im Gebrauch.² Neben den Handzeichen waren und sind akustische Signale ein beliebtes Mittel zur Verständigung. So wird zu den Gebets- und Essenszeiten mit einer kleinen Glocke geläutet, den Beginn des Chorgebets sowie das Verlassen des Chores markiert jeweils ein Klopfzeichen des Vorstehers. Damit jede pünktlich zu den nächtlichen Vigilien erscheinen konnte, gab es noch lange, nachdem der Wecker als Aufstehhilfe gebräuchlich wurde, in unserem Kloster eine Nonne, die eigens an jeder Tür klopfte.

Auffallend ist, dass viele dieser Kommunikationsmittel zwar im Laufe der Zeit verändert und modernisiert wurden, im Kern aber gleich geblieben sind. Für die Verteilung von (zumeist wöchentlich wechselnden) Diensten und Aufgaben gab es früher an stark frequentierter Stelle ein Holzbrett mit den entsprechenden Informationen; heute ist dieses bei uns durch ein Whiteboard mit Magneten und Markern ersetzt. Die beliebteste und geheimnisvollste Form der Kommunikation sind wohl die Briefchen und Zettelchen, die man sich bis heute untereinander zusteckt, wenn auch mittlerweile E-Mail und SMS einen Teil davon ersetzen.

Das Gebet: Basiskommunikation im Kloster

Ein Schwerpunkt der klösterlichen Kommunikation liegt zweifelsohne im Gebet und in Ritualen, die damit verknüpft sind. Selbstverständlich ist das Gebet in erster Linie eine Kommunikation mit Gott, aber es dient auch der Verständigung, Konstitution, Organisation und Information innerhalb eines Konventes. Das kann ganz alltäglich sein, wie der Segen für einen Dienst oder eine Reise, um den man die Äbtissin stets vor dem zum Gebet versammelten Konvent bittet, oder der Segen mit Weihwasser nach der Komplet. Ebenso bei außerordentlichen oder größeren Veränderungen in einer klösterlichen Gemeinschaft, wie die Aufnahme einer Novizin, das Ablegen einer Profess oder die Wahl einer neuen Äbtissin, wird hauptsächlich durch Gebet kommu-

² Diese Bitte besteht aus zwei Zeichen. Zunächst legt man beide Hände mit den Innenseiten flach aneinander („Bitte“), danach führt man eine Hand (meist die rechte) in gleicher Haltung vor die Stirnmitte („Gebet“). Dieses Zeichen ist in unserem Kloster üblich, um sich z. B. des Gebets der Mitschwestern für gute und fruchtbringende Exerzitien zu versichern.

niziert. Zwar haben sich die Rituale und der Usus der Orden und Klöster vor allem nach dem II. Vatikanischen Konzil häufig (und meist noch nicht endgültig) geändert. Aber auch heute noch ist es zum Beispiel in vielen Klöstern üblich, dass der Novize oder die Novizin den Ordensnamen erst am Ende der Schlussoration im Einkleidungsritus erfährt. Gerade beim Gebet sind zwei wichtige Aspekte der innerklösterlichen Kommunikation besonders deutlich: erstens die schon genannte Einbettung in den Dienst des Herrn, in die Suche nach Gott, die das gesamte klösterliche Leben umfasst, und zweitens die enge Verbindung von Kommunikation und Kommunion, d. h. die gemeinschaftsbasierte Ausrichtung der klösterlichen Kommunikation.

Die Lebensgemeinschaft eines Konvents ist nicht nur ein einfaches Zusammenleben aufgrund praktischer Vorteile. Es ist eine Zielgemeinschaft, wo die gegenseitige Hilfe und Korrektur ein schnelleres und sichereres Voranschreiten im geistlichen Leben ermöglichen sollen. Das gelingt nur in einer gewissen Einheit, wenn „alle an einem Strang ziehen“, wie es heißt. Sämtliche Ordensväter haben dies erkannt und darauf gedrungen; für uns Zisterzienser ist in diesem Punkt die Carta Caritatis des Stephen Harding hervorzuheben. Sehr deutlich ist das aber schon in der Regel Benedikts, und zwar bei der Behandlung derer im Kloster, die sich eben gegen diese Einheit verfehlen. Benedikt schreibt: „Hat ein Bruder schwere Schuld auf sich geladen, werde er zugleich von Tisch und Oratorium ausgeschlossen. Kein Bruder darf irgendwie in Kontakt mit ihm treten, weder ihm Gesellschaft leisten noch mit ihm reden“ (RB 25,1f.). Indem der Bruder durch schwere Schuld die Einheit der Gemeinschaft verlässt, exkommuniziert er sich selbst, verdeutlicht durch den Ausschluss von Tisch- und Gebetsgemeinschaft. Weil aber die klösterliche Kommunikation so eng mit der geistlichen Einheit verknüpft ist, untersagt sie Benedikt. Der Schuldige soll auf sich allein gestellt sein und daraus die Motivation wiedererlangen, sich für die gemeinsame Sache einzusetzen. Das verbleibende kommunikative Mittel ist das Gebet: Der Ausgeschlossene bittet – im Schweigen – die Brüder ums Gebet (RB 44), die Brüder beten für ihn zu Gott. Die Kommunikation ist also reduziert und konzentriert auf das Wesentliche.

Nun darf man sich nach diesen Zeilen nicht einbilden, dass solche Strafmaßnahmen heute noch aktuell wären. Ich habe es weder in meinem eigenen noch in einem anderen Kloster erlebt, dass irgendein Mitglied des Konvents von Tisch oder Chorgebet

Die Lebensgemeinschaft eines Konvents hat das Ziel, durch gegenseitige Hilfe ein sichereres Voranschreiten im geistlichen Leben zu ermöglichen.

ausgeschlossen worden wäre. Möglicherweise lädt heute tatsächlich keiner mehr eine „schwere Schuld“ auf sich (ich unterlasse bewusst den Versuch einer Definition derselben). Meine Vermutung geht jedoch in eine andere Richtung, und sie ist paradox: Es wird heute im Kloster gleichzeitig zu wenig und zu viel kommuniziert. Dadurch ist die Konzentration auf das Wesentliche, nämlich auf die Gottsuche, ebenfalls gefährdet – und das hat wiederum Auswirkungen auf die Kommunion, d. h. auf die Einheit der Kommunität.

Zu wenig Kommunikation

Würde man heute einen Mönch oder eine Nonne ausschließen, wäre das ein Grund zur Empörung allerorten: unchristlich, unsozial, die Würde des Menschen missachtend! Man muss ihm doch helfen, anstatt ihn zu isolieren! Es ist aber nicht nur das mangelnde Verständnis nachwachsender Generationen, es mangelt auch an der Weitergabe klösterlicher Traditionen und deren Bedeutungen. Bei einer Umfrage unter zeitlichen Professoren von Zisterzienserklöstern wurde oft bemängelt, dass der Gehorsam in den Klöstern nicht immer als Dialog verstanden wird und als autoritär empfundene Entscheidungen das interne Klima belasten. Mir selbst ging es oft so, dass mir bei irgendwelchen Anweisungen, die ich nicht verstand, auf meine Fragen hin die typisch klösterliche Antwort beschieden ward: Das war schon immer so!

*Ordensleute müssen sehr viel zwischen den Zeilen lesen und artikulieren.
Bei jungen Menschen fehlt es da mitunter an der nötigen Musikalität.*

Punkt. Dass man gerne verstehen würde, wieso und warum etwas so und nicht anders gemacht werden muss, das leuchtet sicher auch Mitbrüdern und Mitschwestern ein. Warum aber die Weitergabe dieses Wissens oft scheitert, hat sicher verschiedene Ursachen.

Zum einen ist da der Generationenkonflikt. Es war früher einfach nicht üblich, Dinge zu hinterfragen. Dialog oder gar Diskussionen sind eine Art der Kommunikation, die aufgrund von stark ausgeprägten Hierarchien und einem völlig anderen Bildungsstandard schlicht und einfach inakzeptabel war. Ganz besonders von Novizen und zeitlichen Professoren, die noch in der Ausbildung sind, erwartete man keine Fragen, sondern Einordnung und Gehorsam. Dass sich diese Anforderung mit dem heutigen Selbstbewusstsein und Wissen kaum verträgt, braucht nicht weiter erläutert zu werden. Aber es gibt auch eine andere Seite. Wie ich schon erwähnte, müssen Ordensleute sehr viel zwischen den Zeilen lesen und artikulieren, wofür bei jungen Men-

schen manchmal die nötige Musikalität fehlt. Einfach abwarten, geduldig sein, beobachten und sehen, wie sich etwas entwickelt – diese Art des Lernens ist aus der Mode gekommen. Junge Menschen sind geprägt von dem, was sie vor dem Kloster erlebt haben. In Schule, Studium und Ausbildung lässt sich gegenwärtig jedoch eher ein Lern-Stress ausmachen, der Lehrkräfte häufig vor das Problem stellt, die Inhalte des Lehrplans nicht in der gegebenen Zeit unterrichten zu können. Lernende sollen möglichst schnell möglichst viele theoretische Fakten aufnehmen. Sicher ist dies nur ein Aspekt und der darf nicht generalisiert werden, er kann aber durchaus als Richtungsanzeiger dienen. Vor diesem Hintergrund ist verständlich, warum das Schweigen eher Platz für Missverständnisse bietet, als dass es zum In-sich-gehen führt.

Ein weiterer Aspekt ist der Rückgang des Wissens in den Klöstern über den Sinn und Zweck von Traditionen und Bräuchen. In unserem Kloster war besonders nach dem zweiten Weltkrieg die Ausbildung des damaligen Nachwuchses eher Nebensache. Man brauchte jede Arbeitskraft, um irgendwie die Gemeinschaft über Wasser zu halten, und so wurde auf den Feldern geschuftet, statt in Büchern gelesen. In den innerkirchlichen Umwälzungen der letzten sechzig Jahre sind außerdem in den Klöstern viele Riten und Bräuche weggefallen, an anderen hat man festgehalten. So fehlt mitunter der Zusammenhang, ergibt das Gebliebene keinen Sinn mehr. Weiterhin hat sich generell die Disposition zu vielen Themen gewandelt; man denkt heute allgemein über bestimmte gesellschaftliche, moralische, politische, religiöse Inhalte anders und oft offener, was viele Regeln und Anweisungen gegenstandslos macht. Gerade das Schweigen wurde hier häufig vorgeschoben, wenn einfach über etwas nicht geredet werden sollte. Es versteht sich, dass solche Tabus natürlich nicht mit Discretion zu verwechseln sind, die ihrerseits durchaus wünschenswert sein kann.

Gerade das Schweigen wurde in den Klöstern häufig vorgeschoben, wenn über etwas einfach nicht geredet werden sollte.

Ein Fluss mit Staustufen

Die größte und konfliktreichste Schwierigkeit in der innerklösterlichen Kommunikation ist meines Erachtens jedoch der Informationsfluss, der häufig durch verschiedenste Hindernisse ins Stocken gerät. Von einem Mitbruder weiß ich, dass er sich die aktuellen Informationen seines Klosters regelmäßig und am sichersten von der eigenen Homepage holt. Das ist eine Lösung,

aber keineswegs das Optimum. Es gibt eigentlich ausreichend dafür vorgesehene Kanäle wie schwarze Bretter oder Konventgespräche, die es dem Bruder oder der Schwester ermöglichen sollten, ohne einen Ausflug in die Welt des Internets an die nötigen Informationen zu gelangen. Leider machen da häufiger als gedacht sehr menschliche Schwächen einen Strich durch die Rechnung: Faulheit, Vergesslichkeit, Sorglosigkeit und nicht zuletzt persönliche Antipathien lassen dann gerade den, für den die Information am wichtigsten wäre, zuletzt davon erfahren. Wenn er oder sie Glück hat, ist es gerade noch rechtzeitig. Daran sind natürlich längst nicht immer nur die anderen schuld, sondern auch man selbst. Mangelnde Selbstdisziplin und Kritikfähigkeit (damit meine ich sowohl das Annehmen, als auch das entsprechende taktvolle Aussprechen von Kritik) spielen dabei eine entscheidende Rolle, ebenso übertriebene Neugier und Gesprächigkeit.

Wer meint, immer alles wissen zu müssen, und seine Erkenntnisse dann noch herumposaunt, der erfährt über kurz oder lang immer weniger.

Wer meint, immer alles wissen zu müssen, und seine Erkenntnisse dann noch herumposaunt, der erfährt über kurz oder lang immer

weniger. Es gibt ein geflügeltes Wort, wonach der Abt glücklich gepriesen wird, der auch mal ein „Nein“ sagen kann, ohne eine Katastrophe heraufzubeschwören. Ähnlich glücklich ist die Nonne, die einen Auftrag weiterleiten kann, ohne dass ein cholertischer Ausbruch über sie hereinprasselt. Schon Benedikt insistierte darauf: „Man unterlasse das Murren!“ (RB 40,9; siehe auch RB 34,6; 55,7).

Zu viel Kommunikation

An diesem Punkt wird die Kommunikation nicht nur überflüssig, sondern auch kontraproduktiv, denn sie schadet der Einheit im Kloster und dem Klima der Gottsuche. So ist sie im wahrsten Sinne des Wortes unwesentlich, und steht im krassen Kontrast zur Schweigsamkeit. Das Schweigen gehört zum kontemplativen Kloster, und um es zu bewahren und zu fördern, sind Zeiten und Orte zum Reden gewöhnlich genau festgelegt. Die Benediktusregel widmet ein ganzes Kapitel der Schweigsamkeit (Kap. 6) und fügt darüber hinaus einige Anweisungen dazu an. In der Arbeitszeit herrscht das „kleine“, nach der Komplet das „große Schweigen“, ebenso ist unter anderem im Kreuzgang, im Oratorium (das entspricht in etwa der Kirche) und im Refektorium Stille.

Normalerweise. Die mangelnde Selbstdisziplin ist wohl auch hier die Hauptursache für eine gewisse Inkonsequenz, die

sich in den meisten Klöstern eingeschlichen hat. Zwar gibt es Reaktionen, wo nicht nur gesprochen werden darf, sondern sogar soll (meistens ist es da besonders leise), zwar gibt es so genannte Sprechecken, wo man leise wichtige Dinge schnell besprechen darf – aber bis man dort ist, erledigt man die Dinge lieber gleich auf dem Weg dahin. Geduld ist nicht jedermanns Sache. Leider werden, zumindest in unserem Kloster, auch die berühmten Handzeichen zur Verständigung kaum noch genutzt, was nicht nur ein Traditionsverlust ist, sondern auch die Lautstärke anhebt. In den gotischen Gewölben eines Kreuzgangs kann da selbst eine Unterhaltung im Flüsterton leicht einen gewissen Klangteppich erzeugen, der einem betenden Konventmitglied sämtliche Andacht raubt.

Schließlich weist auch das Themenspektrum überflüssige Kommunikationsinhalte auf. Sicherlich kann nicht jedes Gespräch tieferschürfend und völlig vergeistigt sein, dennoch könnte man durchaus bewusster kommunizieren. Je mehr Oberflächliches, Unwichtiges geredet wird, desto mehr zerstreut es und lenkt ab vom Eigentlichen. Das betrifft nicht nur das Murren, Lästern oder Stänkern. Es ist erschreckend, wie wenig sich teilweise über den Glauben, über Gott und über das eigene Leben ausgetauscht wird. Man redet miteinander, leider oft übereinander, und dennoch kommt es vor, dass jemand bei der Lektüre eines Totenbriefs ausruft: „Das habe ich ja gar nicht gewusst!“

Gerade das wäre schon ein Ansporn, den guten Willen wieder zu motivieren und mit neuem Eifer ans Werk zu gehen. Mönche und Nonnen sind Menschen; sie haben Fehler und Schwächen wie jeder andere auch. Sie zeichnen sich allerdings dadurch aus, dass sie irgendwann einmal die Entscheidung getroffen haben, ihr gesamtes Leben bedingungslos in den Dienst Gottes zu stellen. Jeder, der ins Kloster eingetreten ist, hat das erste Wort der Regel Benedikts befolgt, er hat gehört: Hingehört auf den Anruf Gottes. Das ist keine einmalige Sache. Man kann immer wieder still werden und hinhören und lauschen auf Gott und auf die Mitbrüder und -schwestern im Konvent. Dann ist man in der Lage, das Wesentliche im Ohr zu behalten.

*Je mehr Oberflächliches,
Unwichtiges geredet wird,
desto mehr zerstreut es und
lenkt ab vom Eigentlichen.*

Literatur

Georg Holzherr (Hg.) (©2000): *Die Benediktsregel. Eine Anleitung zu christlichem Leben.* Zürich.

Das Kloster als Theoriegebäude

Manfred Rühls kommunikationswissenschaftliche Beschäftigung mit dem organisierten Schweigen und Reden. *Von Alexander Filipović*

Abstract In den Kommunikationswissenschaften spielt das Kloster weder empirisch noch theoretisch eine herausragende Rolle. Der Sozial- und Kommunikationswissenschaftler Manfred Rühl, mit seinen Beiträgen prägend für die deutsche kommunikationswissenschaftliche Theoriebildung, geht allerdings an zwei Stellen seines Werkes auf das Kloster ein (Rühl 1993 sowie 1999, S. 39-47) und weist einer theoretisch interessierten kommunikationswissenschaftlichen Beschäftigung mit ihm einen gewissen Rang zu. Worin liegt diese theoretische Bedeutung und welche Gründe könnten wir haben, diese theoretische Perspektive weiter zu erinnern?¹

In seinem Werk ist Manfred Rühl auf der Suche nach wissenschaftlichen Zugängen zum Bereich öffentlicher Kommunikation. Mit diesem Interesse hat er beispielsweise wesentlich dazu beigetragen, die deutsche Kommunikationswissenschaft mit der Systemtheorie (etwa Niklas Luhmann) bekannt zu machen. Er trägt für die wissenschaftliche Beschreibung und Erklärung öffentlicher Kommunikation Begriffe und Theorien unterschiedlicher, vornehmlich sozialwissenschaftlicher Disziplinen zusammen. Seine Texte zur Epistemologie und Methodologie der Kommunikationswissenschaft sind so anspruchsvoll wie anregend – jedenfalls wenn man der Ansicht ist, dass auch eine empirisch ausgerichtete Disziplin solcher Überlegungen notwendig bedarf.

*Prof. Dr. Alexander
Filipović lehrt
Medienethik an
der Hochschule für
Philosophie in München
und ist Mitherausgeber
von Communicatio
Socialis.*

¹ *Manfred Rühl feierte am 31.12.2013 seinen 80. Geburtstag. Ihm, meinem kommunikationswissenschaftlichen Lehrer an der Universität Bamberg von 1995 bis nach seiner Emeritierung 1999, widme ich diesen Essay.*

Rühls Beschäftigung mit dem Kloster erfolgt im Kontext eines Interesses für „organisationskommunikative Probleme“ (Rühl 1993, S. 314). Die Organisationskommunikation selbst wird als wichtige Forschungsrichtung der Kommunikationswissenschaften verstanden. Natürlich ist Rühl an modernen sozialwissenschaftlichen Problemen interessiert, aber dass „Menschen organisiert kommunizieren“ (Rühl 1993, S. 316) wurde zu verschiedenen Zeiten und von verschiedenen Perspektiven aus wahrgenommen. Er beobachtet, dass in der Organisationsforschung nicht mehr die Zwänge von Verwaltung und Produktionsorganisation thematisch im Vordergrund stehen, sondern Organisationen „als umweltorientierte Sozialsysteme mit eigenen Kommunikationsproblemen“ (Rühl 1993, S. 318) begriffen werden. Organisationen lösen also Probleme an der Grenze zwischen System und Um- bzw. Mitwelt (deswegen existieren sie weiter) und sie tun das kommunikativ. Wie diese organisationskommunikativen Probleme gelöst werden, das zeigt Rühl am Beispiel des mittelalterlichen Klosters.

Im mittelalterlichen Kloster wird das Schweigen als „bewusstes und absichtsvolles, wenn auch nonverbales Kommunikationsvermögen“ angewandt.

In der Sachdimension der Klosterkommunikation erkennt Rühl an entscheidender Stelle die Kommunikationskompetenz als Bedingung organisationaler Leistungen; die Teilhabe an den wichtigen klösterlichen Kommunikationsformen war nicht nur gebunden an das (basale) Lesen und Schreiben können (etwa für die Arbeit und das Gebet), sondern auch an das Schweigen können. Schweigen, Arbeit und Gebet beschreibt Rühl als „Kommunikationsgüter“: Im mittelalterlichen Kloster wird, so Rühl, das „Schweigen als überaus bewußtes und absichtsvolles, wenn auch nonverbales Kommunikationsvermögen gelernt und angewandt“ (Rühl 1993, S. 320), bevor das Schweigen dann später mehr und mehr zum Problem und aufwändig geregelt wird. So wird das Schweigen als organisatorisch eingebundenes (also nicht individuelles) Vermögen vorgestellt. Hinzu tritt ein klösterlich „institutionalisierte[s] Berichtswesen“ (Rühl 1993, S. 321).

In der Sozialdimension kommt das formal reglementierte Zusammenleben zur Sprache. Stärker als in anderen, modernen Organisationen findet im Kloster eine „in bezug auf Themen, Zeit und Adressaten stark begrenzte [...] Kommunikation“ (Rühl 1993, S. 321) statt, die die soziale Dimension strukturiert. Gleichförmigkeit, Gehorsam und gegenseitige Kontrolle der Gehorsamkeit führen zu einem spezifischen, auf Konformität angelegten Zusammenleben (vgl. Rühl 1999, S. 44). Zudem regeln

Grenzstellen wie die Klosterpforte den kommunikativen Kontakt mit der Umwelt. Auch baulich wird die Abgrenzung, etwa durch die Klostermauern, unterstützt.

In der Zeitdimension werden schließlich die normativen Strukturen der klösterlichen Organisation ansichtig, die durch Tagzeitenliturgie, Kalender und Kirchjahr festgesetzt sind. Die zeitliche Steuerung unterstützt und sichert die spezifisch klösterlichen Kommunikationsvermögen (Gebet, Arbeit, Schweigen) ebenso wie die spezifischen Formen des Zusammenlebens (vgl. Rühl 1999, S. 46).

Rühl selber sieht den Ertrag der Beschäftigung mit dem mittelalterlichen Kloster wie beschrieben auf der Ebene der wissenschaftlich-theoretischen Beschäftigung mit der Organisationskommunikation. Öffentliche Kommunikation oder das Publizieren geschieht organisationsförmig – darauf weist Rühl seit seiner Studie zur Zeitungsredaktion als organisiertes System (vgl. Rühl 1979) immer wieder hin.

Die zeitliche Steuerung im Kloster kann als Rhythmisierung und als Ritualisierung von Kommunikation verstanden werden.

Das Kloster ist für ihn ein Beispiel, an dem die organisationskommunikative Problembearbeitung exemplarisch gezeigt werden kann. So eröffnet er Möglichkeiten eines Vergleichs etwa des mittelalterlichen Klos-

ters mit modernen redaktionellen Organisationsformen – um die letzteren besser beschreiben und erklären zu können. So steht, und das ist sicherlich ein Grund, Rühls Ausführungen weiterhin zu erinnern, das Kloster als historische Frühform der Organisation mit seinen unterscheidbaren kommunikativen Innovationen für die kommunikationswissenschaftlich-theoretische Bedeutung des organisatorischen Elements öffentlicher Kommunikation.

Was das mittelalterliche Kloster darüber hinaus als spezifische, sich von anderen Organisationen unterscheidende Einheit in die kommunikationswissenschaftliche Theoriebildung einbringen kann, dazu gibt Rühl selbst nur wenige Hinweise. Ich meine, dass die zeitliche Steuerung im Kloster als Rhythmisierung und als Ritualisierung von Kommunikation verstanden werden kann, die für die öffentliche Medienkommunikation interessante Analyseebenen erschließt (vgl. z. B. Grimm und Zöllner 2011). Ebenfalls selbstständig weiter gedacht halte ich die in Rühls Analyse thematisierten Kommunikationsvermögen als Bedingungsfaktoren von kommunikativen Teilhabemöglichkeiten für medienethisch interessant. Ein entsprechender Versuch dazu liegt vor (vgl. Filipović 2007, bes. S. 252-256).

Aber Rühl gibt auch selber einen Hinweis: Im Kontext seiner Thematisierung des Schweigens als Kommunikationsvermögen taucht ein kritisch-doppelsinniger Kommentar auf: „Beredt für die heutige Kommunikationsforschung ist, daß sie das Schweigen im Kontext des Redens, des Lesens und des Schreibens sowie im Umgang mit Hörfunk und Fernsehen faktisch verschweigt“ (Rühl 1993, S. 320). Rühl verweist an dieser Stelle auf eine Publikation von Niklas Luhmann und Peter Fuchs (1989). Sie verstehen Schweigen und Reden als Elemente der Kommunikation, das Schweigen wird als kommunikatives Vermögen analysiert. Und ist die Diagnose zu gewagt, wenn das Vermögen zu Schweigen in Zeiten von mobiler Online-Kommunikation und Second-Screen-Phänomenen zu verschwinden droht? Wenn wir das Schweigen verlernen, so wäre der Faden weiter zu spinnen, dann verlernen wir auch das Reden, denn ohne die Möglichkeit zu Schweigen ist auch Kommunikation keine Möglichkeit mehr. Alles ist heute Kommunikation und wir sind praktisch dauernd damit beschäftigt; jedenfalls ist das Smartphone immer bei der Hand. Letztlich bedeutet das aber eine Daueraktivität, die auch unsere menschlichen Energiezellen schwächen kann. Eine Entgrenzung des Kommunikationsverständnisses, also eine Hineinnahme des Schweigens in unsere Vorstellung von Kommunikation, nicht als Element der Absonderung, sondern als soziales und besinnliches Element, als miteinander einzuübende Praxis, als uns und anderen wohlthuendes Mittel unseres Ausdrucks – das wäre ein wichtiges Element einer modernen Ethik der Kommunikation.

*Droht das Vermögen zu Schweigen
in Zeiten von mobiler Online-
Kommunikation und Second-Screen-
Phänomenen zu verschwinden?*

Literatur

- Filipović, Alexander (2007): *Öffentliche Kommunikation in der Wissensgesellschaft. Sozialethische Analysen*. Bielefeld.
- Grimm, Petra/ Zöllner, Oliver (Hg.) (2011): *Medien – Rituale – Jugend. Perspektiven auf Medienkommunikation im Alltag junger Menschen*. Stuttgart.
- Luhmann, Niklas/ Fuchs, Peter (1989): *Reden und Schweigen*. Frankfurt a. M..
- Rühl, Manfred (1979): *Die Zeitungsredaktion als organisiertes soziales System*. Freiburg/Schweiz.
- Rühl, Manfred (1993): *Das mittelalterliche Kloster – beobachtet im Lichte der Theorie der Organisationskommunikation*. In: Bentele, Günter/Rühl, Manfred (Hg.): *Theorien öffentlicher Kommunikation. Problemfelder, Positionen, Perspektiven*. München, S. 314-324.
- Rühl, Manfred (1999): *Publizieren. Eine Sinngeschichte der öffentlichen Kommunikation*. Opladen.

Sprache und Ohr des Herzens

Über die Bedeutung der Musik in der Liturgie.¹ Von Notker Wolf

Meine Damen und Herren, vielleicht haben Sie sich unter einem Mönch etwas anderes vorgestellt: langsam, bedächtig einherschreitend, mit gleichförmiger, ruhiger Musik – bis die Musik, um nicht zu sagen: er selbst zum Eiswürfel gefroren, hieratisch starr und unbeweglich geworden ist.

Und es gibt solche Vorstellungen, auch in Mönchskreisen, wo die Musikgeschichte mit Mozart und Schubert aufhört. Schon der Dreivierteltakt ist gefährlich, besonders als Walzer, weil er in die Beine geht. Musik gehört den höheren Sphären an. Rockmusik gilt in solchen Kreisen als Teufelsmusik, dabei kann der Teufel gar nicht singen (Max Brewer: „Tausend Künste kennt der Teufel, aber singen kann er nicht; denn Gesang ist ein Bewegen unsrer Seele nach dem Licht.“).

Musik ist Leben, ist Ausdruck von Lebensfreude und Lebensschmerz, von Wut und Versöhnung, von Protest und Hinnahme. Selbst die klassische kirchliche Musik, die Gregorianik, ist etwas anderes als das Nebeneinander gleichförmiger Noten. Sie ist Leben. Mein Lehrer Dom Eugène Cardine hat dem Gregorianischen Gesang wieder die Seele zurückgegeben, seine Lebendigkeit. Wenn er mit dem Offertorium „Jubilare Deo“ begann, hoben sich seine Füße vom Boden. Der Text wurde gesungen, getanzt. „Mensch, lerne tanzen, sonst wissen die Engel im Himmel nicht, was sie mit dir anfangen sollen“, soll der Heilige Augustinus gesagt haben.

Über dem Eingang unserer Kirchentür in San Anselmo steht geschrieben: „Si cor non orat, in vanum lingua laborat“ – Wenn das Herz nicht betet, plagt sich die Zunge umsonst. Auch dieses wird oft intellektualistisch, spirituell ausgelegt. Das Herz

*Notker Wolf OSB
ist Abtprimas der
benediktinischen
Konföderation. In
dieser Funktion ist er
oberster Repräsentant
der Benediktiner.*

¹ Leicht bearbeitete Fassung einer Keynote beim Symposium „Filmtonart“ des Bayerischen Rundfunks am 27. Juni 2014 in München.

ist aber der Sitz unserer Emotionen, von Liebe, Enttäuschung, Depression und Hass, von Trauer und Freude, von Jubel. Leib und Seele sind eins – eins auch in der Bewegung. Dabei ist der Beat in der Rockmusik meist schneller als der menschliche Puls, um die Musik und den Körper noch mehr anzuheizen.

Natürlich gibt es auch Gefahren, wenn die Künstler meinen, die Erschöpfung nach einem Auftritt durch Drogen und Sex ausgleichen zu können. Als ich nach dem Auftritt mit *Deep Purple* wieder zur Umkleidekabine ging, warteten zwei gut gebaute Ungarinnen, nicht übermäßig gekleidet, auf mich. Meine Reaktion: „Your are so beautiful, but it is far too late.“ Ein Foto mit den beiden ließ ich mir aber dann doch nicht entgehen.

Bedeutung der Musik im Film

So werden Sie verstehen können, warum ich den Film „Sister Act“ (1992 USA; Emile Ardolino) als meinen Lieblingsfilm erkor, als ich jüngst zu einer Sendung für das Bayerische Fernsehen gebeten wurde. Hier sehen Sie, wie die Musik Menschen beleben und verändern kann, wie eine neue Denke sich in der Musik ausdrückt. Da wird unversehens gegen ihren Willen und auch gegen den der Priorin eine schwarze Sängerin einem konservativen, aussterbenden Konvent aufgedrängt, der eigentlich seinem Ende entgegengeht. Der Chor der Schwestern in seiner Lahmheit ist fast umwerfend, ein wunderbares Symbol. Die schwarze „Schwester“ bringt den Konvent mit ihren Ansichten durcheinander und wird zur Strafe von der strengen Priorin zur Chorleiterin bestellt. Und nun geht es los, zunächst sehr ernsthaft mit Stimmübungen, bis sie schließlich dem Schwesternchor zu einer unglaublichen Lebendigkeit verhilft und damit dem ganzen Kloster. Menschen, die mit der Kirche nichts am Hut haben, strömen in die Kirche, zunächst zaghaft, dann mit Begeisterung.

Ich habe Ähnliches erlebt, als ich in Benediktbeuern von der Bühne stieg. Nicht nur Ovationen umfingen mich, viele sagten mir: „Jetzt wissen wir endlich, dass auch wir einen Platz in der Kirche haben.“ Das eigentliche Happy End des Films besteht aber nicht in dem Besuch Papst Johannes Pauls II., sondern in dem Wandel der Priorin. Es geht in dem Film nicht um den Gegensatz von konservativ und modern, sondern um das Festhalten an einer Tradition um jeden Preis und das Zulassen eines Wandels, einer Inkarnation der Schwestern in eine neue Zeit und eine neue Situation. Die Priorin, die konsequenterweise den Konvent verlassen wollte, sagt am Schluss: „Ich bleibe.“ Die Musik wird zum Symbol und Ausdruck dieses Wandels.

Musik im gottesdienstlichen Drama

Sollen wir also Rockmusik im Gottesdienst spielen, um Menschen wieder in die Kirche zu holen? Jein. Nein, würde ich sagen, denn wir wollen uns nicht anbietern. Es geht auch nicht darum, die Gottesdienste attraktiver zu machen. Denn anderes steht auf dem Spiel. Ja, würde ich sagen, weil wir Menschen eben eine Einheit von Leib und Seele darstellen. Auch unser Lebensgefühl muss im Gottesdienst seinen Platz haben, das der Jungen wie der Erwachsenen. Unter einer Voraussetzung: Bei der Messe, der zentralen liturgischen Feier der christlichen Gemeinde, dürfen weder Band noch Sänger im Mittelpunkt stehen. Dieselben Bedenken äußerte ich vor vielen Jahren, als ich in einer Münchner Kirche während des Gottesdienstes Menschen bei einer Mozartmesse mit der Partitur in den Bänken sitzen sah.

*Rockmusik im Gottesdienst? –
Ja, aber während der liturgischen
Feier dürfen weder Band noch
Sänger im Mittelpunkt stehen.*

Die Eucharistiefeier ist nach christlichem Verständnis die Vergegenwärtigung des Kreuzesgeschehens Jesu Christi. Wir treten unter sein Kreuz und lassen uns von ihm zur Auferstehung, zur Erlösung von unseren Sünden und Leiden führen. Jesus Christus steht im Mittelpunkt der Messe, mit seinem Wort und seinen Zeichen von Leib und Blut. Es vollzieht sich unser Heils-Drama, und damit nähern wir uns allen Formen des Dramas, im Theater wie im Film. Für den äußeren Ablauf braucht es den Regisseur, den Master of Ceremonies, den Zeremoniar. Der Ablauf unterliegt nicht der Willkür des Zelebranten, sondern unterliegt einer universalen Ordnung, auch wenn genügend Freiraum gegeben ist für die individuelle Ausgestaltung. Vorleserinnen und Vorleser sollten gut geschult sein, damit sie das Wort Gottes verständlich rüberbringen.

Beim Einzug der Zelebranten und Ministranten in die Kirche stimmt die Orgel auf den Festcharakter ein, oder es singen die Vorsänger, die sogenannte Schola, den Introitus, den Eingangsgesang im Wechsel mit der Gemeinde. Bei höheren Festen inzensiert der Zelebrant den Altar. Danach eröffnet der Priester den Wortgottesdienst, also den ersten Teil der Messe, mit einem Bußakt, dem Sündenbekenntnis, und fordert die Gemeinde auf, sich der Barmherzigkeit Gottes zu öffnen. Das geschieht in den Kyrie-Rufen. Es folgen das Gloria, ein Lobpreis auf Gott und das Tagesgebet, ein oder zwei Lesungen aus dem Alten Testament oder neutestamentlichen Briefen mit einem Zwischengesang. Wenn dann der Diakon zum Evangeliumspult schreitet, wird er von Ministrantinnen und Ministranten und Weihrauch begleitet.

Im Anschluss an das Evangelium und die Auslegung bekennt die Gemeinde ihren Glauben im Credo, oft im Wechselgesang. Vor dem zweiten Teil, der Feier des Gedächtnismahls, richtet sich die Gemeinde noch mit Fürbitten an Gott. Dann werden den Rubriken folgend die Gaben zum Altar gebracht, Brot und Wein und dazu bei besonderen Anlässen weitere Geschenke. Die Gaben werden Gott dargebracht und mit Weihrauch inzensiert, dazu nochmals der Altar. Der Priester reinigt die Hände und wendet sich mit dem Aufruf ans Volk, sich Gott zu weihen. Nach einem kurzen Gebet Jesu Christi und der ganzen Kirche an den göttlichen Vater, mit den Worten Jesu beim Abendmahl, unterbrochen von der Akklamation des Sanctus und weiteren Akklamationen. Es mündet in das Vaterunser und das Gebet um den Frieden, das mit dem Agnus Dei überführt in die Kommunion, die Vereinigung mit dem Leib und Blut Jesu Christi. Die Austeilung wird begleitet von einem Wechselgesang oder einem Lied oder einem Stück auf der Orgel. Nach einem kurzen Gebet entlässt der Priester die Gemeinde mit dem Segen. Beim Auszug kann die Orgel sich wieder entfalten, mit Werken der großen Orgelkomponisten, Johann Sebastian Bach, Camille Saint Saens, oder Eigenkompositionen.

Das ist der Ablauf des römischen, lateinischen Ritus. Es gibt noch mehr als zehn weitere Riten in der katholischen Kirche. Die Riten der Ostkirchen sind oft reicher und mystischer gestaltet.

Immer wieder aber die Musik. Sie spielt eine enorme Rolle, ob als Instrumentalbegleitung, ob im Solo, als Volkslied, mit Chor oder a cappella. Eine ungeheure Vielfalt. Wie beim Undercovering der Filmmusik sollten die Geschehnisse am Altar und die innere Stimmung nachvollziehbar sein. Die Orgelmusik kann Gefühle bestens „einfärben“, zum Beispiel die d-moll-Toccatà von Bach, aber auch viele Choräle und Kantaten von Bach. Mozart verwendet im Credo der Krönungsmesse dasselbe Thema für die Menschwerdung und die Kreuzigung. Die Gregorianik interpretiert die Texte der Messe oder auch des Stundengebetes. Sie versteht auch die Symbolik des Lichts mit der Musik zu verbinden, so in der Osternacht, wenn das Licht der Osterkerze in der dunklen Kirche in drei Stufen entzündet wird und der Diakon dreimal „Lumen Christi“ (Licht Christi) singt, je einen Halbton höher, bis die Fülle im „Exsultet“ durchbricht. Beim Gloria rauscht die Orgel zunächst mit allen Registern, nachdem sie in der Fastenzeit hatte schweigen müssen.

*Wie beim Undercovering der
Filmmusik sollten die Geschehnisse
am Altar und die innere
Stimmung nachvollziehbar sein.*

Raum, Licht, Gesang und Handlung – alles bildet eine Einheit. Als meine Mutter mich als zweieinhalbjährigen Stöps am Heiligen Abend in die Mitternachtsmesse mitnahm und mich vor sich auf die Bank stellte, war ich überwältigt vom Licht, vom Gesang, vom Geruch des Weihrauchs, und von da an war für mich Religion der Ort der Lebensfreude.

Von der Liturgie zum Theater

Das abendländische Theater ist mit dem Zusammenbruch des Römischen Reiches zu Ende gegangen. Es ist neu erstanden aus der mittelalterlichen Liturgie. Denn die Liturgie drängte die Gläubigen zur weiteren Ausgestaltung, zum Beispiel in der Klage, mit der die drei Frauen am Ostermorgen zum Auferstehungsgrab gezogen sind. Wir kennen aus unserer Gegend die Herbergsuche. In Ostafrika wird in manchen Kirchen das Evangelium an besonderen Festen nicht vorgelesen, sondern gespielt.

Wie immer Liturgie gestaltet wird, es ist ähnlich wie in einem Film. Letztlich geht es um ein Geheimnis, das Geheimnis des Menschen und seiner Existenz. Außer den Bildern, den Dialogen kann die Musik im Film Stimmungen andeuten oder erzeugen, die so im Wort nicht ausgedrückt werden können. Gerade die Musik als Sprache und Ohr des Herzens kann die Zuschauer und die Beteiligten zu einer tieferen Erfahrung des Geheimnisses führen: zum Beispiel „Weißt Du wohin“ aus „Dr. Shivago,“ und „Schicksalmelodie“ in „Lovestory“; oder aber sie kann erschüttern und abschrecken wie im Film „Clockwork Orange“. Es tut weh, wenn die Jugendbande zur frohen Ouvertüre von Rossinis „Die diebische Elster“ rücksichtslos durch die Gegend rast, Alte und Menschen mit Behinderung anrempelt. Es tut auch weh, wenn der gefangen genommene Alexander dann mit Medikamenten und Beethovens 9. Symphonie umgepolt werden soll.

Ein besonderes, unauslotbares Geheimnis aber ist die Liebe. Vielleicht wird sie deshalb so oft in Filmen dargestellt und besungen. Ich habe mehrfach „Westside-Story“ gesehen, auf der Bühne wie im Film. „Maria,“ „I feel pretty“, „Keep cool boy“ – diese Musik und die Bilder faszinieren immer aufs Neue. Die Liebe steht im Zentrum unseres Lebens, wir haben Schmetterlinge im Bauch. Darum geht es in Filmen, darum geht es in der Liturgie, um die Liebe Gottes zum Menschen und dessen Antwort – und nun suchen Sie mal die passende Musik! Ich denke, auch hier haben wir unerschöpfliche Möglichkeiten. Die Liebe ist

Die Musik als Sprache und Ohr des Herzens kann die Zuschauer und die Beteiligten zu einer tieferen Erfahrung des Geheimnisses führen.

nicht zu ergründen, aber das schönste Geheimnis im Menschen, und Bild und Musik versuchen, uns diesem Geheimnis näher zu bringen.

Welchen Rat kann ich Ihnen nun als Filmmusikern aufgrund des Dargelegten geben? Wenngleich es als vermessen angesehen werden kann – ich würde Ihnen raten: Lernen Sie den Menschen kennen, zeigen Sie Empathie, fühlen Sie mit, die Freuden und die Nöte. Lernen Sie zuerst sich selbst kennen und sagen Sie Ja zu Ihren Gefühlen, zu Ihrer Vergangenheit und Gegenwart. Wer Menschen kennen lernen möchte, muss sie lieben, auch sich selbst in Liebe annehmen. In Liebe und Barmherzigkeit auf den Menschen blicken. Ich tue das in der Pastoral sozusagen mit den Augen Gottes. Tun Sie es mit Ihren Augen und Sie werden die geeignete Musik finden, eine Musik, die von innen kommt und die Herzen der Menschen berührt.

Da ich gebeten wurde, selber zur Flöte zu greifen, möchte ich Ihnen ein Solostück vortragen: Claude Debussys „Syrinx“ (Werkverzeichnis 535). Der Hirtengott Pan war unsterblich verliebt in die Nymphe Syrinx. Er stellt ihr nach, sie flieht und wird in ein Schilfrohr verwandelt. Der Atem des frustrierten Gottes streicht durch das Schilfrohr, ein ergreifender Klang entsteht. Pan schneidet es ab und verbindet es mit Wachs zu einer siebentönigen Flöte: Die Panflöte, auf der er seine unendliche Sehnsucht nach der Nymphe beschwört. Das Stück erstirbt in fünf Ganztönen. Die Sehnsucht geht weiter, die Frage, warum seine Liebe nicht mit Gegenliebe beantwortet wird. Hier erzeugt nicht das Bild die Musik, sondern die Musik lässt die Bilder aufsteigen.

Popmusik im Zeichen des Herrn

Wie Ordensleute und Priester die Charts stürmen.

Von Petra Hemmelmann

Musik ist elementarer Bestandteil christlicher Liturgie. Singende Nonnen, Priester und Mönche sind daher an sich nichts Ungewöhnliches. Wenn die Geistlichen statt „Ave Maria“ und „Gloria“ aber Pop- und Rocksongs trällern, sorgt das auch mehr als 20 Jahre nach den singenden Nonnen im Hollywoodhit „Sister Act“ noch für Erstaunen und Begeisterung. Gerade in den vergangenen Monaten feierten einige Sänger mit Schleier und Soutane große Erfolge.

Unter den Augen von Millionen Zuschauern hatte die Jury der italienischen Castingshow „The Voice of Italy“ im März ihren „Sister-Act“-Moment. Bei der *Blind Audition* müssen sich die Juroren allein nach Gehör für einen Kandidaten entscheiden, bevor sie ihn auch sehen können. Kein Problem für Cristina Scuccia, 25 Jahre, die mit einer rockigen Version von Alicia Keys Welt-hit „No one“ alle vier Juroren in weniger als einer Minute dazu bringt, sich für sie umzudrehen. Und allen vieren ist die Verblüffung ins Gesicht geschrieben – denn vor ihnen steht eine junge Frau in schwarzer Ordenstracht. „Ma sei una suora vera?!“ – „Bist du eine echte Nonne?!“, platzt es aus Jurorin Raffaella Carrà heraus. „Sono una suora verissima!“, antwortet die junge Frau strahlend – eine ganz echte Nonne, tatsächlich.

Die Sizilianerin gehört zur Kongregation der Ursulinen-schwwestern von der Heiligen Familie, lebt und arbeitet in Mailand. Wie sie darauf kam, an der Castingshow teilzunehmen? „Ich habe eine Gabe und die gebe ich euch!“, erklärt Cristina gelassen. Mit Liedern wie „Girls just want to have fun“ und „What a feeling“ erobert die singende Nonne in wenigen Wochen die Herzen des Publikums. Der Lohn: Im Juni gewinnt sie das Finale von „The Voice of Italy“. Nach ihrem Sieg dankt sie mit einem Fingerzeig gen Himmel „ihm da oben“ und betet mit dem Publikum ein Vaterunser.

„Nonnenbonus“, stöhnen die Kritiker. Den Fans ist es egal und die finden sich bis weit über Italien hinaus. Mittlerweile wurde allein der erste Auftritt der singenden Nonne bei „Youtu-

Petra Hemmelmann,
Dipl.-Journ., ist
Promotionsstudentin
an der Katholischen
Universität Eichstätt-
Ingolstadt und
Redakteurin von
Communicatio
Socialis.

be“ mehr als 58 Millionen Mal geklickt, ihre offizielle „Facebook“-Seite gefällt mehr als 100 000 Menschen. Das Debütalbum soll pünktlich zu Weihnachten erscheinen. Wie es danach mit ihrer musikalischen Karriere weitergeht, ist noch unbekannt - oder wie Suor Cristina sagt: „Meine Zukunft lege ich in die Hände der Vorsehung.“

Popsongs und Gebete gehören auch zum Spektrum der Band „Die Priester“ – wobei der Bandname auch Berufsbeschreibung ist. Seit 2011 machen Pater Vianney Meister aus St. Ottilien, Abt Rhabanus Petri aus Vilshofen und Diözesanpriester Andreas Schätzle aus Wien gemeinsam christliche Popmusik. Die Idee zur klerikalischen Boyband hatten Abtprimas Notker Wolf und Zisterziensermönch Karl Wallner – sie wählten für die Gruppe bewusst drei erfahrene Kirchenmusiker aus. Alle drei Priester spielen Instrumente, sind in ihren Kirchenchören aktiv. Pater Vianney bezeichnete den Stil der Band einmal als „Sacro-Pop“. Der Wunsch der singenden Priester: „Wir wollen mit unseren Liedern Hoffnung und Begeisterung auslösen, und auch helfen über Schmerzen im Leben hinweg zu kommen“ (kath.net 2011).

Für ihr Debütalbum „Spiritus Dei“ modernisierten sie altbekannte Kirchenlieder und wagten sich an moderne Popsongs. So finden sich neben Werken von Händel, Bach und Beethoven auch Interpretationen von Xavier Naidoos „Dieser Weg“ und Leonard Cohens „Hallelujah“. Ein erfolgreiches Konzept, die Platte verkaufte sich in Deutschland mehr als 100 000 Mal – Goldstatus. Mittlerweile ist ein zweites Album erschienen und „Die Priester“ traten auch beim deutschen Vorentscheid für den Eurovision-Songcontest an. Mit Sopranistin Mojca Erdmann und einer modernen Version des Klassikers „Meersterne, sei begrüßt“ belegten sie Platz 10. Wie das Konzept Boyband ist übrigens auch die Priesterband kein Einzelphänomen: Vorbild für „Die Priester“ war die irische Band „The Priests“ und auch in Frankreich entstand mit „Les Prêtres“ eine ähnlich erfolgreiche Formation.

Ein einzelner Priester wurde im April dieses Jahres zum „Youtube“-Star: Der irische Pfarrer Ray Kelly hatte ein Brautpaar mit seiner Version von Leonard Cohens Klassiker „Hallelujah“ überrascht – und damit innerhalb weniger Monate fast 37 Millionen Klicks erreicht. Für den Pfarrer eine riesige Überraschung, denn immerhin trägt er schon seit vier Jahren sein „Hallelujah“ bei Trauungen vor: „Ich möchte dem Brautpaar in meinen Zeremonien helfen, sich zu entspannen und dieses Lied hilft hier un-

Der Auftritt von Schwester Cristina bei „The Voice of Italy“ wurde bei „Youtube“ mehr als 58 Millionen Mal angeklickt.



*Abb. 1 (links):
Der irische Pfarrer
Ray Kelly überrascht
ein Brautpaar mit
seiner Version von
Leonard Cohens
Klassiker
„Hallelujah“ – das
Video bei Youtube
(Screenshot) wird
millionenfach
angeklickt.*

*Abb. 2 (rechts):
„Die Priester“ machen
seit 2011 gemeinsam
christliche Popmusik.
Im Bild von links
Pater Vianney Meister
aus St. Ottilien,
Abt Rhabanus Petri
aus Vilshofen sowie
Diözesanpriester
Andreas Schätzle
aus Wien.*



gemein“ (katholisch.de 2014). So auch Kellys Plan bei der Trauung von Leah und Chris O’Kane.

Das Brautpaar stammt nicht aus der Gegend und so ahnen die frisch Vermählten nicht, was kommt, als Father Kelly kurz vor dem Schlusssegnen an das Mikrofon tritt. Musik vom Band setzt ein, der Pfarrer holt tief Luft und legt los: „We join together here today, to help two people on their way, as Leah and Chris start their life together.“ Mit stoischer Ruhe und gewaltiger Stimme singt er dem Brautpaar sein persönliches Hochzeitslied. Eigentlich stellte das Brautpaar das Video davon nur für die Hochzeitsgäste online, doch bereits in den ersten zwei Tagen wurde der singende Pfarrer 240 000 Mal angeklickt.

Ein bisschen Bühnenerfahrung brachte Father Kelly übrigens schon mit: Vor Jahren gehörte er zur „All Priests Show“, die durch Irland und auch in den USA tourte. Schon immer habe er das Singen geliebt, sagt Kelly. Um Geld für seine Gemeinde zu sammeln, plante er daher ein Album aufzunehmen – in einem Amateurstudio, versteht sich. Studio und Auflage könnten nun etwas größer ausfallen. Angeblich gibt es bereits Anfragen großer Plattenfirmen.

Zum Nachhören

Ray Kelly <http://www.youtube.com/watch?v=XYKwqj5QViQ>

Suor Cristina <http://www.youtube.com/watch?v=TpaQYSd75Ak>

Die Priester <http://www.youtube.com/watch?v=gnMSs5KzbbQ>



Literatur

- Ansa.it (2014): *Musica: presto un disco di Suor Cristina*. http://www.ansa.it/sito/notizie/cultura/musica/2014/09/18/musica-presto-un-disco-di-suor-cristina_d69ec3be-59b9-44bb-9ed3-c5c69ada9742.html (zuletzt aufgerufen am 24.09.14).
- BBC (2014): *Singing priest's Hallelujah wows wedding guests*. <http://www.bbc.com/news/uk-northern-ireland-26957527> (zuletzt aufgerufen am 24.09.14).
- Kath.net (2011): *Spiritus Dei – Deutschsprachige Priesterband vor dem Start*. <http://www.kath.net/news/33314> (zuletzt aufgerufen am 24.09.14).
- Katholisch.de (2014): *Eine große Überraschung*. http://www.katholisch.de/de/katholisch/themen/kultur/140410_singender_pfarrer_irland.php (zuletzt aufgerufen am 24.09.14).
- Kreiner, Paul (2014): *Rockende Ordensfrau Cristina Scuccia siegt souverän*. <http://www.tagesspiegel.de/weltspiegel/the-voice-of-italy-rockende-ordensfrau-cristina-scuccia-siegt-souveraen/10002216.html> (zuletzt aufgerufen am 24.09.14).
- McKevitt, Greg (2014): *Singing priest shocked at Hallelujah success*. <http://www.bbc.com/news/uk-northern-ireland-27048739> (zuletzt aufgerufen am 24.09.14).
- Newton, Jennifer (2014): *Hallelujah! Irish priest's incredible surprise rendition of hit song during couple's wedding leaves the bride in tears*. <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2600904/Priests-incredible-surprise-rendition-Hallelujah-Irish-couples-wedding-leaves-bride-crying-joy-internet-hit.html#ixzz3E3ghDRUv> (zuletzt aufgerufen am 24.09.14).

Abb. 3:
Schwester Cristina Scuccia von der Kongregation der Ursulinenschwestern bei der Castingshow „The Voice of Italy“, gemeinsam mit dem Rapper J-Ax.

Wer wir sind und wie wir betrachtet werden

Authentizität und Inszenierung aus theologischer Perspektive.

Von Johanna Haberer

Abstract Die Generation der *native user* entwickelt Identität in den digitalen Räumen durch permanente Aushandlungsprozesse mit einem virtuellen Publikum. Dabei erhalten die Begriffe *Authentizität* und *Inszenierung* die Bedeutung eines gelungenen Selbstmanagements: Ich-Werdung durch permanente Präsentation. Der Beitrag reflektiert aus theologischer Perspektive die Verluste an inneren Freiräumen und Wachstumspotentialen der Persönlichkeit durch den sozialen Zwang zu inszenierter Selbstentäußerung. Das Spiel mit der Zuschreibung von Authentizität durch ein Publikum und die dauernde Anstrengung virtueller Selbstinszenierung lässt die „spirituelle Weide“ (Morozov 2013) schrumpfen.

Authentizität und Inszenierung sind Begriffe, die jeweils Welten in den psychologischen oder theaterwissenschaftlichen Diskursen eröffnen und neuerdings in den Debatten über die Cyberkultur erneut Konjunktur haben. Diese Worte gehören zu dem Instrumentarium von Termini, mit denen wir versuchen Netzphänomene zu beschreiben oder Phänomene sprachlich in den Griff zu bekommen, die durch das Internet und den darin entstehenden digitalen Lebensraum eine andere, neue Qualität bekommen. Sich der Frage zu nähern, nach Spiel und Inszenierung, nach dem Falschen, dem Gespielten und dem Echten, danach, was die Identität und ihre moralische Schwester die Authentizität eines Menschen ausmacht – auch und gerade unter den Bedingungen der digitalen Vernetzung, erfolgt unter einer theologischen Perspektive.

Authentizität und Inszenierung sind beides Begriffe aus der Moderne, genauer der Romantik, mit denen die Theologie sonst nicht umgeht, sondern sie spricht von Gewicht und Autorität, von Seele und Gewissen und der Übereinstimmung von Glau-

Johanna Haberer
ist Professorin für
Christliche Publizistik
an der Theologischen
Fakultät der Friedrich-
Alexander-Universität
Erlangen.

ben und Denken und Tun. Und trotzdem oder gerade dadurch können diese modernen Begriffe theologisch fruchtbar gemacht werden.

Authentizität und Inszenierung, diese Begriffe wollen die neue Dimension der Optionen des Einzelnen beschreiben, sich selbst darzustellen, sich in einem bestimmten Licht erscheinen zu lassen, ein bestimmtes, ja ein scheinbar selbstbestimmtes Profil „Gesicht“ öffentlich werden zu lassen. Und sie stellen die Frage, wie viel diese Inszenierung mit der wahrhaftigen Person zu tun hat. Wenn die Frage nach der Authentizität eines Videos aufkommt, in dem der ehemalige argentinische, vom Wohlleben sehr gezeichnete Fußballheld Maradona schlank und schön seinen Sixpack zeigt und die Fangemeinde spöttisch Zweifel anmeldet, dann geht es um die Fragen nach Selbst- und Fremdwahrnehmung, nach Wahrhaftigkeit und Identität, nach Leib und Seele, nach äußerem und innerem Bild, nach Anpassungsdruck und Selbstvermarktung.

Was ist also Authentizität, was ist authentisch? Spätestens seit Michel Foucault ist bekannt, dass Authentizität ein Konstrukt ist, dass wir uns selbst „wie ein Kunstwerk“ selbst erfinden (müssen). Spätestens seit den Erkenntnissen moderner Neurowissenschaften ist zudem klar, dass auch Identität ein Konstrukt ist, also die permanente geistige Leistung eines jeden Menschen, mit der er Selbst- und Fremdbild ausgleicht und sich so in der Dynamik von Sich-gleich-Bleiben und Sich-Verändern präsentiert, dem anderen begegnet und sich in seinen sozialen Bezügen der „Echtheitsprüfung“ aussetzt. Authentizität ist dann eine Zuschreibung von außen. Es sind die anderen, die jemandem bescheinigen, authentisch zu sein, oder dies bestreiten – siehe Maradonas Sixpack.

Was echt ist oder unmittelbar, was den Kern einer Persönlichkeit ausmacht, hat schon Heinrich Kleist in seinem berühmten kleinen erzählerischen Essay über das Marionettentheater beschäftigt: das Authentische als die vorbewusste oder unbewusste schöne Bewegung eines Menschen, die im Stande der Bewusstheit nur wiederhergestellt werden kann „wenn man einmal um die Welt geht“, um sozusagen das Paradies der vollkommenen Authentizität durch lebenslange Übung von hinten wieder betreten zu dürfen. Das Authentische, das nur durch lebenslange Inszenierungsübung bewusst wiederholt werden kann – so wie in der Geschichte des jungen Mannes, der sich selbst im

Authentizität ist eine Zuschreibung von außen: Es sind die anderen, die jemandem bescheinigen, authentisch zu sein, oder dies bestreiten.

Spiegel sieht, wie er eine unbewusste Bewegung macht, die so schön ist, dass er lebenslang versucht, sie in dieser Schönheit zu wiederholen und schließlich daran scheitert. Ganz im Gegensatz zur mechanisch reflexionslosen Marionette, die auf Abruf jede Bewegung genauso wiederholen kann, wie es die Schwerpunkte und Gewichtsverteilung in ihrer Konstruktion vorgesehen haben. Kleists Marionettentheater: ein Mastertext für Schauspieler, die für jede ihrer Rollen den Weg um die ganze Welt antreten müssen.

Von Authentizität spricht auch Friedrich Schiller, wenn er in seinen Briefen zur ästhetischen Erziehung den weltberühmten Satz prägt, der Mensch sei nur dort ganzer Mensch, wo er spielt. Auch hier ist die vollkommene Konzentration, die die kritische Selbst-Reflexion für einige Lebensmomente außer Kraft setzt, das Ideal der wahren Person, die sich in diesen Momenten spielerischer Unbefangenheit von sich selbst absehend ganz bei sich selbst und bei der Sache seiend zeigt – und gerade darin Zivilisation hervorbringt. Beiden Texten hängt ein Hauch von Transzendenz an, von einem Wissen, dass in jedem Menschen eine Echtheit und Schönheit steckt, die er selbst nicht produzieren kann.

Und hier erfolgt die Landung mitten in der Theologie: Dass die Echtheit eines Menschen in Selbst- und Fremdbild, also in Identität und Authentizität grundsätzlich ein Konstrukt ist, weiß schon die Weisheit der jüdisch-christlichen Schriften. Wenn Jesaja Gott sagen lässt (Jesaja 43,1):

Und nun spricht der Herr, der dich geschaffen hat und dich gemacht hat: Fürchte dich nicht, denn ich habe dich erlöst; ich habe dich bei deinem Namen gerufen; du bist mein!

Wenn Christen gerade diesen Text als Tauftext verwenden, dann, wenn einem kleinen Menschen der Name gegeben wird und ihm dadurch eine Identität von Gott her zugesprochen wird, dann lässt das den Schluss zu, dass – theologisch gesprochen – die Identität eines Menschen bei Gott liegt und ihm von ihm Authentizität zugesprochen wird, und zwar eine solche, die nicht im Streit zwischen meinem Selbstbild und dem Bild, das andere von mir haben, zugrunde geht.

Die Identifikation und Authentifizierung eines menschlichen Lebens, das an sich alles andere als homogen und linear verläuft, verdankt sich theologisch gesprochen dem unwiderruflichen Zuspruch Gottes.

So ist erklärbar, dass die erste Autobiographie der Welt, die Selbstnarration eines Menschen, die von dem Kirchenvater Augustinus vorgelegt wurde, dem genau diese Konstruktion, die innere und äußere Freiheit gibt, sein Leben – wie immer man die Wertungen darin beurteilen mag – selbstkritisch in seinem ganzen Entwicklungsbogen öffentlich zu erzählen.

Die Bekenntnisse des Augustinus sind eine schriftliche Selbstinszenierung für ein Publikum, dem er seine Biographie präsentiert. Er liefert sich dem Urteil seiner Leser aus, die sich dann davon spöttisch distanzieren können oder sich mit dem Erzähler identifizieren. Die Vorstellung des „Gesehenwerdens“ durch Gott öffnet dem Autor dieser Selbstnarration den Raum der Freiheit, sich als einer zu inszenieren, der im Wissen darum, dass Gott sein Leben mit allen Ecken und Kanten und Kurven liebevoll anblickt, kritisch und distanziert mit der eigenen Biographie umgehen kann, d. h. die Geschichte seiner Bildung als dieser Mensch, als er selbst, zu erzählen.

Theologisch gesehen ist also Selbstinszenierung die alltägliche menschliche Aufgabe. Der Mensch hat genau in dieser transzendenten Selbstkonstruktion die spielerische Freiheit, sich auszuprobieren, Fehler zu machen und einzugestehen, immer wieder neuzufangen und sich selbst als ein unfertiges offenes Wesen zu betrachten, das spielen muss, sich ausprobieren muss, um am Ende der Mensch zu werden, den Gott gemeint hat. Der Kommunikationsraum zwischen Gott und Mensch eröffnet also dem Menschen Freiheit, auch vor den Zuschreibungen der anderen, deren Authentizitätsanfragen, auch die Freiheit inmitten der Selbstzweifel in der alltäglichen Selbstkonstruktion und Identitätssuche, einen Versuchs- und Spielraum des Selbst. Der Freiheit und Unverfügbarkeit des jüdisch-christlichen Gottes, der sich mit dem Namen vorstellt „ich werde sein, der ich sein werde“, entspricht die Freiheit und Unverfügbarkeit der Person, die immer mehr ist als die Summe ihrer Selbstdarstellungen und die Summe ihrer Inszenierungen.

In Zeiten, in denen dieser Gottesraum für viele nicht mehr konstruierbar ist, wird das Gewicht sozialer Zuschreibung höher und steigt durch die Möglichkeiten der digitalen Vernetzung ins Unendliche. Wer wir sind und wie wir betrachtet werden und welche Eigenschaften uns zugeschrieben werden, ist in Zeiten der digitalen Kommunikation ein andauernder Prozess des Aushandelns mit einem mehr oder weniger vertrauten Publikum.

*Theologisch gesehen ist
Selbstinszenierung
die alltägliche
menschliche Aufgabe.*

Sei es auf Webseiten, auf „Youtube“, „Twitter“ oder in sozialen Netzwerken – die Optionen zur Selbstdarstellung haben sich räumlich wie zeitlich ins schier Unermessliche vervielfacht. Ich kann mich selbst in allen Sprachen in alle Kulturräume hineininszenieren, ich kann dies in hohen Frequenzen tun, indem ich täglich oder stündlich von mir hören lassen. Ich kann mich zeigen, so wie ich mich gerade selbst sehe, ich kann meine Wandlungen dokumentieren und ich kann über die prompten Rückmeldungen den Erfolg meiner Selbstinszenierung unmittelbar messen sowie dann die Selbstdarstellung ständig der Zustimmung bzw. Ablehnung meines persönlichen Publikums anpassen.

Diese Form der Netzkommunikation beinhaltet das Versprechen, dass der User, der zum Producer seiner selbst wird, letztlich die Herrschaft über das Außenbild, das von ihm veröffentlicht wird, selbst in der Hand hat. Es birgt die Illusion, es ließe sich das Bild, das andere von mir haben, bis ins Letzte dominieren.

Diese Option bietet weiter die Illusion, einer könnte durch diese Form der medialen Selbstinszenierung die Kontrolle darüber erreichen, was andere von ihm wahrnehmen und schließlich denken... Schauspieler, Models, Fußballer – alle werden von ihren PR-Managern heute dazu gedrängt, ein bestimmtes Bild in der digitalen Welt zu verfestigen. Manche spielen auf dieser Klaviatur bravourös zum schnellen ausschließlich finanziellen Nutzen: Oliver Pocher veranstaltet mit Boris Becker über „Twitter“ einen medial inszenierten Schaukampf um seine Ex-Ehefrau, der an mittelalterliche Minne-Inszenierungen erinnert, höchst ironisch aufgeladen. Und er featured damit seine Sendung, die dann in einem Showdown in Gestalt eines privatrechtlichen Kindergeburtstags auf ProSieben endet, bei dem sich beide Kontrahenten den fremdverschämten Lachern des Publikums preisgeben und sich schließlich quotenträchtig versöhnen. Jeder trägt mindestens eine Viertelmillion nach Hause, und es wird gleich im Anschluss bekannt gegeben, dass sich Oliver Pocher und Boris Becker jetzt den Manager teilen. Ein Festmahl für die Regenbogenpresse.

Prominente und ihre PR-Berater bespielen diese Klaviatur der Selbstinszenierung als ein weiteres Instrument, um die Preise der A-, B- und C-Promis in der Währung der Aufmerksamkeit in die Höhe zu treiben. Vermutlich erkennen diese Selbstinszenierungen, bei denen die Steigerung der Aufmerksamkeit so unmittelbar offensichtlich ist, auch die User und Follower als das doppelte Spiel im Wettbewerb um Werbeverträge, das es ist.

Keiner würde in dieser Phase des öffentlichen Spiels noch die Zuschreibung irgendeiner Authentizität erwarten. Die Figuren spielen die Rollen, die ihre PR-Manager und Marketingmanager von ihnen erwarten. Das kontrollierte Anschwellen der Aufmerksamkeit mit allen damit verbundenen nachhaltigen Risiken derer, die sich in die Öffentlichkeit begeben und deren Selbstbild sich womöglich weiter und weiter von dem inszenierten medialen Bild entfernt.

Ein Spiel im vollen Ernst des Wortes treiben aber auch die Nicht-Profis, die User sozialer Netzwerke wie „Facebook“ oder Partnerschaftsbörsen, auf denen der soziale Druck einer Selbstinszenierung in der Peergroup lastet, deren Verweigerung mit der drohenden sozialen Isolation sanktioniert wird: Es ist dies, wie jedes Spiel um die Darstellung der eigenen Person mit Chancen und Risiken verbunden. Die virtuelle Selbstpräsentation kann zum Beispiel Menschen, deren körperliche Verfasstheit die Schwellen der zwischenmenschlichen Kommunikation erhöhen, Kontakte vermitteln, die im Alltag schwieriger wären: gehandicapte Menschen beispielsweise. Der User kann sich dann in der Kommunikation ohne seinen Körper oder in Absehung seiner Handicaps inszenieren und sich als der darstellen, mit dem er oder sie sich identisch fühlt. Mit dem Risiko allerdings, dass er auffliegt und als „unecht“ entlarvt wird – mit der Chance andererseits, dass andere die Möglichkeiten haben, sich dieser Person zu nähern und dann bei näherem Kennenlernen die Handicaps des anderen, wenn er sie dann offenbart, nicht mehr als trennend empfinden.

Auf der anderen Seite bergen die virtuellen Möglichkeiten der Selbstinszenierung für die Persönlichkeitsentwicklung Jugendlicher neben der Chance sich in verschiedenen Rollen auszuprobieren, auch tiefgreifende Veränderungen und Zwänge. Die Generation der heute 25-Jährigen hat die Geschichte der eigenen Persönlichkeitsbildung bereits mit dem Netz geschrieben: die Selbstverfertigung der Person im Netz. Ganze Biographien sind hier inzwischen auffindbar, vom Schulabschluss bis zur Familienphase – die Gruppe kann die Selbstverfestigung einer Person medial beobachten und sie unablässig kommentieren. So vollzieht sich Identitätsbildung heute in immer breiteren sozialen Räumen.

Der Prozess des Erwachsenwerdens ist im besten Falle der lange Weg zur Autonomie. Das meint diesen steinigen Weg,

*Die Generation der heute
25-Jährigen hat die Geschichte
der eigenen Persönlichkeitsbildung
bereits mit dem Netz geschrieben.*

wenn aus den Vorgaben und Regeln, die Erzieher, Eltern und Lehrer im Prozess der Erziehung und Bildung gesetzt haben, die eigenen Regeln in Übernahme und Absetzung herausdestilliert werden. Erwachsenwerden heißt so verstanden, in einem ständigen Prozess der Synthese eigener Erfahrungen und einer dauernden Anpassungsleistung an die Mitwelten, die eigenen Lebenserzählungen zu kreieren sowie eigene Regeln zu entwickeln, die dann in eine erwachsene Selbstbestimmung münden. Diese Selbstbestimmung oder Autonomie wird in einem unablässigen Prozess der Selbstkonstruktion im Laufe des Lebens immer wieder neu erworben.

Die medialen Möglichkeiten einer virtuellen Selbstkonstruktion in den sozialen Netzwerken lässt eine solche dynamische und prozedurale Identitätssuche zu einer Art Identitätsmanagement werden, das die Züge eines Selbstmarketings, eines Brandings für die eigene Person werden lässt. Jugendliche und zunehmend Erwachsene stellen sich selbst in Bild und Schrift unablässig in den verschiedensten Lebenssituationen dar und verfestigen so ihr Profil für eine soziale Gruppe, die unmittelbar mit

*Zur Autonomie und zum freien Spiel
einer Person muss es gehören,
frei zu werden von den
Zuschreibungen anderer.*

Anerkennung und Bestätigung beziehungsweise Ablehnung der Selbstäußerungen reagiert. So entsteht ein Prozess der Selbstoptimierung durch Anpassung, welcher einer stetigen Kontrolle durch die soziale Gruppe unterzogen ist.

Dieser Identitätsprozess trägt in vielen Fällen wettbewerbliche Züge und erfordert dauernde Selbstoptimierungsleistungen. Vereinigt werden diese Gruppen durch den Zwang das gruppengemäß jeweils „Richtige“ zu tun. Der Systemkritiker des Internets, Evgeny Morozov, diagnostiziert in Folge dieser Anpassungsprozesse den „abgeflachten Menschen“, dessen „spirituelle Weide schrumpft“.

Die Spielräume einer Ichwerdung, die sich dem anderen zumutet, die über lange Zeiten um das Selbstwerden ringt, werden enger. Auch die Spielräume der Freiheit, sich zu entwickeln und ein ganz anderer zu werden, stehen unter einem enormen Anpassungsdruck, der die Widerständigkeiten einer Persönlichkeit einzuebnen droht. Es muss ein Ziel einer theologischen Medienethik sein, die „spirituellen Weiden“ weit zu machen und ein Bewusstsein für die drohenden Verluste zu entwickeln – bei all dem Zugewinn, den soziale Netzwerke für die Persönlichkeitsbildung bedeuten können. Es muss das Ziel einer theologischen Medienethik sein, den Zauber des Geheimnisses ei-

nes Menschen als den Kern seiner Würde freizulegen und das Bewusstsein dafür zu wecken, dass es zur Autonomie und zum freien Spiel einer Person gehören muss, frei zu werden von den Zuschreibungen anderer, selbstverantwortlich zu werden für die Person, die man sein will, den Zwang zur Selbstkonstruktion und zur Authentizitätsbehauptung zu durchbrechen, in dem Wissen, dass es ein Menschenrecht ist, ein anderer zu werden und gerade so er selbst.

Literatur

Augustinus (2004): Confessiones. Düsseldorf.

Kleist, Heinrich von (1920): Über das Marionettentheater. Jena.

Morozov, Evgenij (2013): Smarte neue Welt, digitale Technik und die Freiheit des Menschen. München.

Schiller, Friedrich (2000): Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen. Stuttgart.

Verzerrte Wahrnehmung

Erfahrungen als Bischof und Theologe im Umgang mit den öffentlichen Medien.¹ *Von Karl Lehmann*

Das Thema ist weit und vieldimensional. Dies gilt gerade auch, wenn man noch das Internet und die Sozialen Medien einbezieht. Gerade solche Probleme muss ich ausklammern. Ich möchte mich vor allem mit Konflikten und ihrer Erörterung in den Medien befassen. Ich beziehe mich dabei mehr auf die objektive und allgemeine Kommunikation, wenig auf einzelne subjektive und persönliche Konflikte.

I. Unsere heutige Welt wird in einem hohen Maß von den Medien bestimmt. Die Wirklichkeit, die uns auf Grund eigener Erfahrung und Erkenntnis zugänglich ist, erscheint im Vergleich zu der offenen Welt, wie sie uns vor allem in den elektronischen Medien begegnet, als winzig, provinziell und eher unbedeutend. Durch die besonders wirkungsvolle Kombination von Sprache, Ton und Bild kommt uns die Darstellung und Vermittlung der Wirklichkeit in den elektronischen Medien immer noch revolutionär vor, auch wenn wir uns längst daran gewöhnt haben. Diese Form der Wiedergabe von Wirklichkeit scheint besonders authentisch und getreu zu sein.

In der Tat sind die Medien jedoch nicht einfach „neutrale“ Mittel zur Vertretung ziemlich verschiedener, ja beliebiger Inhalte. Im Gegenteil, unsere sogenannte „Wirklichkeit“ ist in vielen Bereichen von Anfang an von den Medien her mitbestimmt und sogar medial durchdrungen. Dies zeigt sich auf vielfache Weise. Das Medium hat heute einen fast totalitären Anspruch, nämlich alle über alles zu informieren. Dieser Tendenz ist gerade in einer demokratisch-pluralistischen Gesellschaft kaum eine Grenze entgegenzusetzen. Mit der Forderung nach Transparenz aller Verhältnisse und dem herrschenden Interesse der Öffentlichkeit wird fast alles zugänglich gemacht, so dass etwa der in

*Prof. Dr. Karl Lehmann
ist seit 1983 Bischof
von Mainz. 2001
wurde er von Papst
Johannes Paul II. zum
Kardinal erhoben.
Von 1987 bis 2008
war er Vorsitzender
der Deutschen
Bischöfskonferenz.*

¹ *Leicht gekürzte Fassung eines Impulsreferats auf dem Theologentag des Bistums Mainz am 3. Juni 2014 in Mainz.*

den meisten Verfassungen gewährte Persönlichkeitsschutz außerordentlich schwer gewährleistet werden kann. Die jüngsten Urteile zur Verpflichtung von Google, bestimmte ehrverletzende Inhalte zu löschen, zeigen aber bereits ein gestiegenes Problembewusstsein. Nicht zufällig hat man die Macht der Medien in der modernen Gesellschaft mit einer Art „vierter Gewalt“ verglichen. Durch die Publizität dieser Art entsteht eine neue öffentliche Wirklichkeit. Es gibt nicht einfach die Information über die Wirklichkeit, sondern schon die Nachricht gehört zu einem dichten Geflecht von Erkenntnisinteressen und ist immer schon eingebettet in Kommentarteile. Sie ist eine Momentaufnahme und klebt geradezu an der Aktualität. Die Wirklichkeit löst sich so in endlose Spiegelungen, Eindrücke, Meinungen und Beobachtungen auf, wird pausenlos interpretierbar und am Ende undurchsichtig. In unmittelbar oder mittelbar politischen Kontexten steigert sich diese Spiegelung nochmals. Die damit verbundene Kurzlebigkeit der Nachricht erschwert im Übrigen jedes Dementi. Ein solches kann kaum eine nachhaltige Wirkung haben.

Die Kurzlebigkeit der Nachricht erschwert jedes Dementi. Ein solches kann kaum eine nachhaltige Wirkung haben.

II. In diesem Rahmen muss auch jede Berichterstattung über Kirche gesehen werden, besonders über die Ämter und Strukturen. Es liegt auf der Hand, dass hier das beschriebene Gesamtbild besonders Wirkung zeigt. Die offiziöse Säkularität des Weltbildes in den Medien, besonders im Fernsehen, abstrahiert – sieht man von Reportagen und Berichten ab – weitgehend von der religiös-theologischen Aussageabsicht zum Beispiel eines kirchlichen Vorgangs. Was bleibt, ist vorwiegend die soziale oder politische Relevanz, die natürlich recht verschieden interpretiert werden kann. Die eigene religiöse Bedeutungskraft von Phänomenen wird ausgeklammert. Der Gegenstand, über den berichtet wird, wird dann sehr beliebig und dehnbar. Es bleibt eine gewisse Leere, die verschieden aufgeladen werden kann.

Die Selektion von Nachrichten, nämlich die Entscheidung über das Berichtenswerte, – ohnehin unvermeidlich – wird dadurch noch problematischer. Es kann geschehen, dass eine Nachricht am Rande einer Bischofskonferenz zur einzigen Hauptsache wird und die Relationen und Proportionen der einzelnen Themen einer Veranstaltung verzerrt. Nicht selten kommt einem als Teilnehmer einer solchen Veranstaltung (auch Katholikentage, Kirchentage) der Eindruck, man sei bei der so in der Berichterstattung gespiegelten Veranstaltung gar nicht gewesen.

Diese Tatsache verändert auch das Verhalten der Akteure. Dies gilt besonders für das Fernsehen, aber nicht nur. Wenn in den Predigten der hohen Feste nicht eine politisch verwertbare Aussage erscheint, sinkt der Nachrichtenwert gewaltig. Der noch so gute Gehalt einer Homilie spielt so gut wie keine Rolle. Dies verändert auch das kirchliche Handeln. In bestimmten Positionen müssen auch die kirchlich Verantwortlichen die Medienwirkung ihres Auftretens bedenken. Alle Welt erwartet, dass der Vorsitzende einer Bischofskonferenz oder ein Bischof überhaupt an einem Hochfest auch etwas über die aktuelle Bedeutung des Festgeheimnisses zur Sprache bringt. Die wirkliche Aussage eines Festes wird durch diese Selektion jedoch radikal abgeblendet.

Wenn in den Predigten der hohen Feste nicht eine politisch verwertbare Aussage erscheint, sinkt der Nachrichtenwert gewaltig.

Die Kürze einer Meldung oder Nachricht schränkt den Horizont ohnehin nochmals ein. Die Reichweite ist auch inhaltlich sehr begrenzt.

Es gibt in jeder heutigen Information über Kirche eine schwierige Verhältnisbestimmung von Fremdverständnis und Selbstverständnis. Die Kirche kann kaum erwarten, dass die säkularen Medien nur ihr Selbstverständnis reproduzieren, so sehr die Autonomie der einzelnen Lebensbereiche gerade unter den Bedingungen einer säkularisierten Welt Anerkennung und Respekt fordert. Eine gewisse „Verfremdung“ ist wohl auch unerlässlich, um die Bedeutung einer zunächst „kirchlichen“ Nachricht für die Gesellschaft und Andersdenkende zu interpretieren. Säkulare Journalisten beurteilen solche Darstellungen, die den Insidern weitgehend als Fehlinterpretationen vorkommen, im allgemeinen günstiger: Kirche bleibt überhaupt im Gespräch, auch wenn manches Detail schief sein mag. Freilich kann das Fremdverständnis so dominieren, dass aus der Information eine Deformation, das heißt aus der Nachricht eine Entstellung wird.

III. Diese Deformation ist für die Kirche gefährlicher als für andere Lebensbereiche. Die Welt des heutigen Durchschnittsbürgers, seine Sicht der Wirklichkeit und der Wirkungszusammenhänge, sind von den Medien mehr geprägt als von anderen Einflussfaktoren. Die eigene unmittelbare Erfahrung hat für das Weltverständnis des Menschen an Bedeutung verloren. Dies gilt erst recht für viele Menschen in ihrem Verhältnis zur Kirche. Sie haben oft keine lebendige Beziehung mehr zu einer Gemeinde und deren Leben. Umso mehr bestimmen die Medien, besonders das Fernsehen, das Bewusstsein der meisten Menschen.

Das Visuelle genießt eine hohe Glaubwürdigkeit, denn man ist der festen Überzeugung, Bilder könnten nicht lügen. Es ist außerordentlich schwer, das dadurch gewonnene Verständnis, das auch in ein Vorurteil umschlagen kann, zu durchbrechen und zu hinterfragen.

Hier liegt ein Grundkonflikt der Kirche mit den modernen Medien vor, weil es vielfach kaum möglich erscheint, den Panzer eines solchen Vorverständnisses zu durchbrechen. Der Grundkonflikt besteht in einem verschiedenen Wirklichkeitsverständnis, das bei der Berichterstattung über die Kirche eine Rolle spielt. Die komplexe Realität Kirche, die immer aus vielen Dimensionen besteht, wird in den Medien nicht selten eindimensional abgeflacht und reduziert. So steht zum Beispiel beim Verständnis der jungfräulichen Geburt Jesu Christi aus Maria nur das Mirakelhafte im Vordergrund, so dass der Ursprung dieses Geheimnisses in der göttlichen Herkunft des Sohnes fast völlig verborgen bleibt. Im Verständnis von Ostern und Christi Himmelfahrt dominiert die Frage, ob man den Vorgang zum Beweis auf eine photographische Platte beziehungsweise einen Film bannen konnte.

Wie verhält man sich bei einem solchen Konflikt? Man darf der falschen und oft zu kurz angesetzten Fragestellung des Interviewers nicht aufsitzen. Alles kommt darauf an, dass man den wahren Ansatz gewinnt, von dem aus überhaupt ein angemessener Zugang zur Sache möglich ist. So entscheidet beispielsweise die Frage, ob es einen lebendigen Gott gibt und er seinen „Sohn“ in die Welt sendet, fundamental über jede Möglichkeit eines Wunders. Es hat keinen Sinn, über ein ohnehin verzerrtes Mirakel zu reden, wenn es keinen Gott gibt. Man darf auf solche Aufdeckungen, dass es sich oft um ein ganz falsches Wirklichkeitsverständnis handelt, nicht verzichten, weil nur so die Andersartigkeit der Glaubensgehalte auch nur annähernd aufgehen kann. Natürlich gibt es Wahrheiten des Glaubens, wo ein anthropologischer Zugang eröffnet werden kann (vgl. zum Beispiel Todeserfahrung – Glaube an ein ewiges Leben). Aber auch hier gibt es an irgendeinem Ort stets einen Punkt, wo das menschliche Verstehen an ein Ende kommt und einen Umschlag, eine Umkehr erfährt (vgl. Schuld – Buße). Man darf jedenfalls dieser Offenlegung verschiedener Wirklichkeitsverständnisse nicht ausweichen, weil man sonst den gemäßen Platz für Glauben und Kirche überhaupt nicht finden kann.

Die komplexe Realität Kirche, die aus vielen Dimensionen besteht, wird in den Medien oft eindimensional abgeflacht und reduziert.

Es gibt hier sehr rasch Missverständnisse auch innerhalb der Kirchenmitglieder selbst. Man muss stets bestrebt sein, ein neues Verständnis, das man darlegt, mit dem klassischen Bekenntnis in Einklang zu bringen. Sonst gibt es schnell innerkirchliche Konflikte über Glaubensaussagen. Die Verkürzungen vieler Medien erhöhen diese Gefahr außerordentlich.

IV. Konflikte dieser Art hat man nicht immer in der Hand. Sie entstehen sogar oft nach Sendungen, so dass eine Korrektur im allgemeinen recht schwierig ist. Sie verzögert sich so, dass die Medienbenutzer oft den Zusammenhang gar nicht mehr kennen. Deshalb darf man sich in manchen Situationen und Sendeformen nicht scheuen, unmittelbar während der Sendung einen Konflikt vom Zaun zu brechen, wenn keine anderen Wege der Aufklärung etwas nützen. Es kann sich dabei um ganz verschiedene Kontexte handeln. Manchmal muss man die Implikationen

Man darf sich nicht scheuen, während einer Livesendung einen Konflikt vom Zaun zu brechen, wenn keine anderen Wege der Aufklärung etwas nützen.

einer Interview-Frage demaskieren, damit die versteckten Vorurteile an den Tag kommen. Gelegentlich muss man einen unverantwortlichen Gebrauch von Quellen aufdecken und bloßstellen. Dies muss gelegentlich geschehen, wenn es beispielsweise um Verdrehung

oder Unterschlagung historischer Fakten geht (etwa im Bereich von Kirche und Nationalsozialismus). Man muss freilich dafür sehr gut vorbereitet sein. Der Befund darf nicht zu kompliziert sein, die Sache muss auch einfachen Menschen einsichtig sein. Man darf eine solche Entlarvung sicher auch nur durchführen, wenn der Umgang mit zum Beispiel den Quellen eindeutig tendenziös ist. Man wird auch bei guter Gelegenheit direkt aufzeigen müssen, dass eine gewisse Nachricht – etwa über Papstansprachen – nicht dem authentischen Wortlaut entspricht, sondern zum Beispiel tendenziös aus Fetzen mehrerer Nachrichtenmeldungen zusammengestückelt ist.

Man kann dies nicht oft tun. Man darf es wohl auch nur dann unternehmen, wenn keine Einsicht und keine Korrekturbereitschaft besteht. Man hat jedoch bei einer Live Sendung dazu eine Chance, wie sie sonst kaum besteht.

V. Ein weiteres Thema ist die Behandlung von innerkirchlichen Konflikten in den öffentlichen Medien. Für eine Bischofskonferenz ist es sicher angezeigt, zunächst einmal das Gemeinsame in den Vordergrund zu stellen. Man braucht deswegen Differenzen innerhalb der Kirche nicht zu verschweigen. Aber für die Kir-

che ist die gemeinsame Aussage- und Handlungsfähigkeit vor-
dringlich. Es kann in manchen Sachverhalten auch wichtig sein,
verschiedene Positionen zu kennen, die entweder noch einen
Ausgleich finden müssen oder Momente eines Kompromisses
darstellen. Man hilft dadurch dem Verständnis vor allem diffe-
renzierter Entscheidungen.

Im Übrigen hat es keinen Sinn, echte und wahre Konflikte,
die vor allem in der Schwierigkeit der Sache liegen, zu leugnen.
Es ist immer besser, mit Ehrlichkeit und Offenheit Meinungs-
verschiedenheiten darzulegen, als sie zu vertuschen oder zu
leugnen. Es wäre töricht zu leugnen, dass es auch unter Chris-
ten, Katholiken und Amtsträgern Konflikte geben kann und gibt.
Ein falsches Harmoniebedürfnis ist ähnlich falsch wie eine Kon-
fliktstrategie, die überall Differenzen wittert
und fördert. Christen werden nicht daran er-
kannt, ob es auch unter ihnen Konflikte gibt,
sondern wie sie sich ihnen stellen und wie sie
sie gemeinsam lösen. Hier müssen wir noch
viel lernen. Es ist jedoch meine Erfahrung,
dass eine offensive Vorwärtsverteidigung, die nicht kleinlich ist
bei der Mitteilung der Wahrheit, sondern ehrlich und offen ver-
fährt, mit einem gewissen Vertrauen und mit einer vergleichs-
weise saubereren Berichterstattung belohnt wird. Dies ist nicht
zwangsläufig der Fall, aber es ist im allgemeinen der bessere Weg.

Wenn die Konflikte schwierig sind und man auch selbst
in einer belastenden Weise zwischen den Fronten zu stehen
kommt, ist es besser, die Last einer Entscheidung, gerade wenn
man für sie nicht verantwortlich ist, ehrlich zu tragen. Es ist bes-
ser, die Menschen merken etwas von der Bürde, als wenn man
sich oberflächlich anpasst oder funktionärhaft alles kaltschnäu-
zig und fühllos vertreten kann, obgleich man vielleicht andere
Optionen hat.

Es gibt viele Konflikte in der Kirche, von denen manche in-
nerhalb und außerhalb der Glaubensgemeinschaft die Meinung
vertreten, die Sache sei eigentlich gelöst oder wenigstens bei
gutem Willen sofort lösbar. Dies gilt zum Beispiel für die Fra-
gen der Bevölkerungsentwicklung, der künstlichen Geburten-
regelung sowie der geschiedenen Wiederverheirateten. Man darf
die damit gegebenen Probleme nicht verharmlosen. Aber allen
zu einfachen Lösungen gegenüber kann man argumentativ ent-
gegenhalten, dass sie es sich zu simpel machen und dass sie den
wahren Problemstand nicht erreichen oder beibehalten können.
In den allermeisten Fällen haben auch andere – innerhalb und

*Es ist immer besser, mit Ehrlichkeit
und Offenheit Meinungsverschieden-
heiten darzulegen, als sie zu
vertuschen oder zu leugnen.*

außerhalb der Kirche – kein Rezept, das auch nur annähernd allgemein akzeptiert wäre. Leute, die zuerst sehr dominieren, werden dann meist stiller. Freilich muss man in solchen Bereichen selbst sehr versiert sein.

Die Behandlung von Konflikten, die innerhalb der Kirche herrschen, in einer großen Öffentlichkeit ist im Übrigen eine heikle Sache, zumal wenn sie personenabhängig geschieht. Obwohl man sonst gerne nach der inneren Pluralität und lebendigen Vielfalt ruft, werden nicht selten kleine und kleinste Differenzen zu großen Konflikten emporgesteigert, die maßlos übertrieben sind. Offenbar treiben nicht wenige – ohnehin bei der oft vergrößerten Sprechweise – in die sichtbar werdenden Ritzen der Meinungsvielfalt einer Gemeinschaft viele Keile. Das innere Klima kann darunter sehr leiden. Meine Erfahrung lehrt mich hier Zurückhaltung.

Die Diskrepanz zwischen Sachgerechtigkeit und Mediengerechtigkeit öffentlicher Äußerungen ist heute in allen Bereichen zu einer Kernfrage geworden. Man darf darum die Gesetzmäßigkeiten und Forderungen der modernen Medien nicht übersehen. Reine Darstellungsfähigkeit reicht jedoch für sich nicht aus. Taktik und Jonglierkunst allein versagen sehr bald. Sachlich richtige Entscheidungen der Kirche mediengerecht darzustellen, gerade wenn sie

*Die öffentliche Meinung ist
hierarchischer als die Hierarchie selbst.
Alle Versuche der Verteilung der
Stimmen bringen keinen großen Erfolg.*

dem Zeitgeist entgegenlaufen, ist eine elementare Forderung kirchlicher Führung unter dem oft schwierigen Druck moderner Massenmedien. Sachkenntnis und Darstellungsfähigkeit, Sensibilität für die Rezeption und Zivilcourage, Geistesgegenwart und eine gute Menschenkenntnis sind unerlässliche Voraussetzungen. Dies ist kein fester Besitz, sondern sie müssen sich im Zusammenspiel auch immer wieder erst bewähren. Ohne das berühmte Quäntchen Glück geht es auch hier nicht.

Ein letzter Gedanke darf nicht fehlen. Es droht heute die Gefahr, dass die innere Kommunikationsstruktur zum Beispiel einer Bischofskonferenz, ja von Institutionen überhaupt immer mehr pyramidenartig auf eine einzelne Spitze zuläuft oder von ihr ausgeht. Die öffentliche Meinung ist hierarchischer als die Hierarchie selbst. Alle Versuche der Verteilung der Stimmen und der Entflechtung bringen keinen großen Erfolg. Dennoch muss diese Anstrengung immer wieder unternommen werden. Es braucht die eine Stimme, die heute viele vermissen, und es braucht eine Sensibilität für verschiedene Perspektiven, die es legitimerweise im Raum der Kirche gibt und geben darf. Der

Ausgleich von Einheit und Vielfalt gehört heute zur konkreten Wirklichkeit von Kirche und darum auch zu ihrer Darstellung in der Öffentlichkeit. Gerade die Kirche muss in ihrem inneren Reichtum sichtbar werden. Auch hier gilt der uralte Satz: „Quod omnes tangit, etiam ab omnibus tractari debet.“ – „Was alle betrifft, muss auch von allen erörtert werden“ – so weit dies möglich ist.

VI. Ich möchte noch auf einen grundlegenden Gedanken aufmerksam machen, der zwar besser am Beginn entfaltet werden sollte, aber auf seine Weise auch an den Schluss passt.

Der Begriff der Öffentlichkeit der Kirche beziehungsweise ihres Zeugnisses darf nicht einfach der heutigen Rede säkularer Öffentlichkeitsvorstellungen entnommen werden. Es gibt, wie Erik Peterson über Jahrzehnte aufgewiesen hat, einen genuinen Ursprung dafür: die Offenbarung Jesu Christi enthüllt eine neue Öffentlichkeit. Sie wird endgültig offenbar am Jüngsten Tag, bei der Parusie.

Die neutestamentliche Offenbarung schafft sich jedoch schon jetzt, in dieser Welt, vor allem durch das öffentliche Zeugnis der Christen eine eigene Öffentlichkeit. Sie durchbricht dadurch auch immer wieder den Zwangs- und Gefängnischarakter der Öffentlichkeit dieser Welt. Dieses Zeugnis soll uns auch vor dem Zwang unkritischer Anpassung an die jeweilige gesellschaftliche Autorität bewahren. Freilich darf sich der Christ auch nicht ängstlich im Binnenbereich der Kirche vor der Öffentlichkeit dieser Welt verbarrikadieren. Die Öffentlichkeit des Evangeliums will durch das Zeugnis von uns Christen in die Welt hinausgetragen und sichtlich gelebt werden. „Ihr seid das Licht der Welt.“ (Mt 5,14). Darum gibt es für uns eine eigene Öffentlichkeit von Evangelium und Kirche.

Literatur-Rundschau

Nicole Haußecker: Terrorismusberichterstattung in Fernsehnachrichten: Visuelles Framing und emotionale Reaktionen. Baden-Baden: Nomos 2013 (= Reihe Rezeptionsforschung, Band 26), 266 Seiten, 36,00 Euro.



Spätestens seit dem 11. September 2001 haben sich Bilder terroristischer Akte in das kollektive Gedächtnis eingebrannt. Der Angriff auf Amerika und die Bilder der von Flugzeugen getroffenen und einstürzenden Türme des New Yorker World Trade Centers stehen für eine prototypische, angstbesetzte und Emotionen wie Trauer auslösende Berichterstattung der Medien. In jüngster Zeit gab es jedoch auch eine emotional entgegengesetzte Berichterstattung zu Terrorismus, wie die Meldungen über den Tod von Osama bin Laden im Mai 2011 belegen: Die Nachrichten waren von den Schlagwörtern Freude, Bilder und 9/11 geprägt (S. 11). Vor diesem Hintergrund einer insgesamt zunehmenden Visualisierung und Emotionalisierung in der Terrorismusberichterstattung widmet sich Nicole Haußecker in ihrer Dissertationsschrift der visuellen Terrorismusberichterstattung in deutschen Fernsehnachrichten und ihrem Potential, emotionale Reaktionen bei Rezipienten auszulösen.

Das ohne Zweifel sehr ambitionierte Projekt verbindet interdisziplinär wichtige Forschungsbereiche und versucht mithilfe des kommunikationswissenschaftlichen Framing-Ansatzes und emotionspsychologischer Konzepte zu ermitteln, welche visuellen Framingstrategien in der Terrorismusberichterstattung eingesetzt werden und ob durch die einzelnen Bilder emotionale Reaktionen bei den Rezipienten ausgelöst werden. Kernthese der Studie ist die Annahme, dass die Medienberichterstattung über Terrorismus besonders durch visuelle Framingstrategien geprägt ist, die durch Emotionalisierung verstärkt werden. Die Berichterstattung fokussiert damit nicht auf Themen bzw. Erklärungen, sondern rückt Emotionen und Bilder in den Vordergrund (S. 144). Der ausführliche theoretische Teil der Arbeit besteht aus sechs Kapiteln, wobei nach Einleitung und definitorischen Grundlagen und Begriffsbestimmungen (Kapitel 2) zunächst der Framing-Ansatz aus kommunikationswissenschaftlicher Perspektive (Kapitel 3) dargelegt und im Folgenden durch Grundlagen zur visuellen Kommunikationsforschung und zur Bildrezeption

tion (Kapitel 4) ergänzt werden. Kapitel 5 beleuchtet Emotionen und ihre Rolle bei der Medienrezeption; in Kapitel 6 schließlich erfolgt die Integration dieser Erkenntnisse in Bezug auf visuelle Framingstrategien und deren Emotionalisierungspotential. In Kapitel 7 und 8 schließlich werden die verwendeten Methoden bzw. die zu untersuchenden Fragestellungen erläutert, im Anschluss daran die Ergebnisse präsentiert und diskutiert.

Insgesamt legt Nicole Haußecker mit ihrer Dissertation eine anspruchsvolle Arbeit vor, die wichtige kommunikationswissenschaftliche Fragestellungen mit einer innovativen Methode untersucht. Der Fokus auf Fernsehnachrichten in Bezug auf Framing ist besonders erwähnenswert, weil bewegte Bilder ungleich komplexer zu erfassen sind als beispielsweise Printbeiträge. Zu kritisieren ist an dieser Stelle, dass die Autorin ohne weitere Diskussion ihrer Entscheidung das einzelne Bild als Frame-Element festlegt (vgl. S. 155ff). Es wäre durchaus denkbar, das einzelne Bild als ganzen Frame zu sehen oder sogar als Grundlage für die Identifikation mehrerer Frames. Die Inhaltsanalyse berücksichtigt insgesamt 975 Nachrichtenbeiträge von zwei öffentlich-rechtlichen und zwei privaten Fernsehsendern mit terrorrelevanten Visualisierungen und hat zum Ziel, visuelle Framingstrategien zu identifizieren. Mittels einer anschließend durchgeführten Clusteranalyse ergeben sich vier solcher Strategien: „Terroristische Ereignisse: Polizei und Tote“, „Terrorismus als abstraktes Phänomen & Anti-Terror-Maßnahmen“, „Terrorgefahr durch religiöse Täter und Strafverfolgung“ und „Islamistische Gefahr: Opfer, Trauer & Zerstörung“. Im Anschluss an die Inhaltsanalyse führt die Autorin eine explorative, quasi-experimentelle Rezeptionsstudie (N=104) durch, um das Potenzial der visuellen Framingstrategien zur Induktion von Emotionen zu testen. In der Auswertung zeigt sich hierbei, dass die visuelle Framingstrategie „Terroristische Ereignisse“ insgesamt das höchste Emotionalisierungspotenzial besitzt (S. 222). Am stärksten angstauslösend sind die Bilder der Strategie „Terrorgefahr durch religiöse Täter“. Aufschlussreich sind auch zahlreiche Einzelergebnisse, so zum Beispiel, dass Nahaufnahmen nicht zwingend nötig sind, um starke Emotionen zu induzieren (S. 223). Nicole Haußeckers Arbeit ist spannend zu lesen, theoretisch und methodisch nicht zu beanstanden und dient weiteren Studien sicherlich als wichtige Quelle, vor allem im Hinblick auf die methodische Weiterentwicklung im Bereich des (visuellen) Framings.

Melanie Verhovnik, Eichstätt

Die Arbeit ist spannend zu lesen, theoretisch und methodisch nicht zu beanstanden und dient weiteren Studien sicherlich als wichtige Quelle.

Anne-Kathrin Lück: *Der gläserne Mensch im Internet. Ethische Reflexionen zur Sichtbarkeit, Leiblichkeit und Personalität in der Online-Kommunikation.* Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer 2013 (=Forum Systematik. Beiträge zur Dogmatik, Ethik und ökumenischen Theologie, Band 45), 254 Seiten, 39,90 Euro.



Mit dem Internet verändert sich die Trennung zwischen Privatsphäre und Öffentlichkeit grundlegend. Technisch lässt sich diese Feststellung bis auf die elementare Architektur des Internets zurückführen. Denn sie wurde entwickelt, um Informationen und Wissen auszutauschen. Online-Kommunikation beruht deshalb bereits im Kern auf dem Prinzip des Teilens. Fortschritte in der Medientechnik sind gewissermaßen nichts anderes als evolutionäre Innovationen dieses Grundprinzips. Über verschiedene Abstraktionsebenen auf der Anwenderschicht führen sie hin bis zu den sozialen Netzwerken und Online-Bewertungsportalen der Gegenwart. Intuitive und möglichst komplexitätsreduzierte Benutzeroberflächen, die seit der Jahrtausendwende dazu führen, dass immer mehr Menschen an dieser Form der digitalen Kommunikation partizipieren können, sind ein wichtiger Erfolgsfaktor des sogenannten Mitmachwebs (Web 2.0). Die Veröffentlichung personenbezogener Daten führt allerdings auch zu einer schrittweisen Auflösung der Privatsphäre und zu einer Verschärfung der Gefahren zur Überwachung und Kontrolle der Gesellschaft.

Die Autorin, Anne-Kathrin Lück, beschäftigt sich weniger mit den technischen Gegebenheiten des Internets. Vielmehr beleuchtet sie die menschlichen Lebensbedingungen, Motive und Ängste hinter der Benutzeroberfläche computervermittelter Kommunikation, indem sie die anthropologische und theologische Dimension der Sichtbarkeit, Leiblichkeit und Personalität im Kontext von sozialen Netzwerken und Online-Bewertungsportalen analysiert. Die Motivation, gesehen zu werden (*videor ergo sum*), bezeichnet Lück als „ein grundlegendes Moment für die Bestätigung der eigenen Existenz“ (S. 151). Diesen Gedanken entwickelt sie konsequent von der Paradiesgeschichte (Genesis 2-3) bis zu den Möglichkeiten der Identitätsstiftung im Web 2.0. Ebenso gelingt es ihr im Rückgriff auf den Dialog zwischen Gott und Adam, die Spannung zwischen Sichtbarkeit und Gläsernheit darzustellen: Das Unbehagen der Gläsernheit – vom nackten Adam bis zu Online-Bewertungsportalen, wie „Spickmich“ oder „Hirtenbarometer“ – verbindet sie mit der Erkenntnis, plötzlich nicht mehr selbstbestimmt sichtbar zu sein.

Äußerst detailliert und facettenreich entfaltet sie verschiedene theologische und anthropologisch-phänomenologische Aspekte der Persönlichkeit und verbindet diese mit der leiblichen Dimension interpersoneller Kommunikation. Nach Anne-Kathrin Lück erfahren wir den Anderen nur in der leiblichen Interaktion als wirklich. Die fehlende leibliche Präsenz in sozialen Netzwerken und Online-Bewertungsportalen führt deshalb auch dazu, dass die natürliche Hemmschwelle von bewertenden Nutzern fehlt. In ihrem abschließenden Gesamtfazit stellt sie sich die Frage, ob Online-Bewertungsportale aus ethischer Perspektive ein Fluch oder Segen sind und zeigt auf, inwiefern sie von beidem etwas sind.

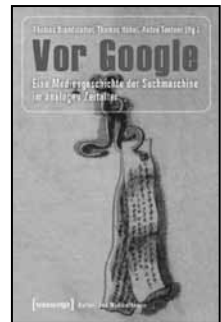
Die Ausarbeitung grundlegender Aspekte menschlicher Existenz und die anschließende Konfrontation mit den Veränderungen unserer Kommunikationsstrukturen durch die Digitalisierung erweist sich als äußerst fruchtbar und lesenswert. Vor dem Hintergrund aktueller Big-Data-Technologien wäre es wünschenswert gewesen, auch die wirtschaftlichen und politischen Interessen am gläsernen Menschen im Internet stärker einzubeziehen. Da die Ausspähaktionen, etwa der NSA, aber erst nach der Veröffentlichung der Dissertation medienwirksam aufgearbeitet wurden, lässt sich entschuldigen, dass die Verfasserin dieses Thema in ihrer Arbeit ausgeklammert hat.

Christopher Koska, München

Thomas Brandstetter/Thomas Hübel/Anton Tantner (Hg.): Vor Google. Eine Mediengeschichte der Suchmaschine im analogen Zeitalter. Bielefeld: transcript Verlag 2012, 262 Seiten, 28,80 Euro.

„Vor Google“! Was für ein Buchtitel! Wie lang war das analoge Zeitalter? (Seit Menschengedenken?) Karl der Große im analogen Zeitalter. Einhard seine Suchmaschine? Der letzte Absatz der von den drei Herausgebern unterfertigten Einleitung sagt uns, was wir vor uns haben: „Die Beiträge des vorliegenden Bandes gehen auf ein Symposium zurück, das vom 9. bis 11. Oktober 2008 in der Wienbibliothek im Wiener Rathaus stattfand und vom Institut für Wissenschaft und Kunst (IWK) in Kooperation mit der Wienbibliothek organisiert wurde.“ Welchen Titel, hätte BB gefragt, hatte das Symposium?

Der Sammelband enthält nach der Einleitung neun Beiträge, von denen sich einer (Martin Schreiber über Memex) explizit mit einer Suchmaschinen-Idee und ein zweiter (Bernhard Rieder über Bibliometrie) am Rande mit Suchmaschinen befasst.



Die anderen gelten dem Suchen und Finden bzw. Nicht-Finden. Stefan Rieger schreibt über „Ordnung ist das halbe Leben“ und führt uns zu Adalbert Stifter und Arno (Zettel) Schmidt. Daniel Weidner befasst sich mit dem Suchen in heiligen Texten (Konkordanzen, Polyglotten, Harmonien, Synopsen).

Alix Coopers Interesse gilt den Fragen ohne Antworten: „Während der frühen Neuzeit begannen viele universell Gebildete und *virtuosi* aus verschiedenen europäischen Ländern, Listen von Fragen zu verfassen und diese weithin zu verschicken.“

Sie erhielten Antworten und wussten dann mehr über die täglich weiter werdende große Welt, – oder sie erhielten keine Antworten. Später griffen wissenschaftliche Gesellschaften und Akademien diese Methode auf. Die wissenschaftliche *Preisfrage* war ein

Der Diener als Informationsverbreiter – viele Opern könnten ohne ihn nicht leben. Aber Leporello als Suchmaschine? Gott schütze Österreich!

im 19. Jahrhundert viel benutztes und durchaus dotiertes Wissensbeschaffungsvehikel. (Heute würden wir Projektausschreibung sagen.) Auch so manche Preisfrage blieb ohne Antwort. („Opa, was ist hinter dem Horizont?“ Antonio, 3, am abendlichen Strand von Ses Covetes.) – Cooper hat dieses Thema interessant personalisiert. Aber *Suchmaschine*?

Volker Bauer untersucht die Binnen-Systematisierung von Staatskalendern, die heute noch im österreichischen Amtskalender oder in den Schematismen der katholischen Kirche weiterleben. Andreas Golob schreibt über das Zeitungskomptoir und die Grazer Anzeigenblätter, die natürlich, wie die Intelligenzblätter und die vielen Frag- und Anzeigungsnachrichten, Findehilfen waren, wie heute noch die Kleinanzeigenseiten. Markus Krajewski widmet dem Diener als Informationsverbreiter seine Aufmerksamkeit. Viele Opern könnten nicht ohne ihn leben, der „Rosenkavalier“ etwa oder „Don Giovanni“, in dem die Register-Arie ein Lied davon singt. Aber Leporello als Suchmaschine? Gott schütze Österreich! Henning Trüper behandelt Suchen und Finden anhand eines verdienten Grammatikers. Abschließend führen uns – siehe oben – Schreiber und Rieder endlich näher an die Suchmaschine heran. Aber alles andere, – das sind Such- und Frage- und Findebehelfe und als solche anthropologisch gebotene Vorkehrungen, und keine Suchmaschinen.

Die Herausgeber führen in der Einleitung den (methodologischen) „kontrollierten Anachronismus“ zur Rettung der Suchmaschine im Untertitel des Buches ins Feld. Es hilft wenig, denn der Mensch müsste doch wenigstens an die Maschine gedacht haben beim Suchen, und das hat er auch, recht früh sogar, aber

diese Suchmaschinen bzw. ihre theoretischen Grundlagen kommen im Sammelband nicht vor. Es fehlen – hier eine Auswahl – der Setzkasten (15. Jh.), die Lochkarte (18. Jh.), die Dezimalklassifikation (17. Jh.), das Thesauruskonzept (16./20. Jh.), die Dokumentationswissenschaft (20. Jh.), und damit fehlen auch die einschlägigen Anschaulichkeiten: der Webstuhl, die Drehorgel, das elektrische Klavier, tts (teletype setting), ZMD (Zentralstelle für maschinelle Dokumentation), Leibnitz, Jacquard, Hollerith. Suchmaschinen und ihre Väter, alle vor Google. Gesucht und in „Vor Google“ nicht gefunden. Immerhin Vannevar Bush, den Memex-Mann. Und – in der letzten Zeile der Einleitung – Suzie Wong [sic]. Danach guten Gewissens zu meiner nach-googlianischen Suchmaschine gegriffen.

Michael Schmolke, Salzburg

Annika Summ: Freie Journalisten im Fernsehen. Professionell, kompetent und angepasst – ein Beruf im Wandel. Baden-Baden: Nomos Verlag 2013 (= Aktuell. Studien zum Journalismus, Band 5), 342 Seiten, 54,00 Euro.

Berufseinsteiger_innen ist dieses Buch nur bedingt zu empfehlen. Zu theoretisch, zu langatmig, zu demotivierend. Aber für die ist es ja auch nicht gedacht. Eher für die wissenschaftlichen Kolleg_innen, die sich über eine Fülle von Literaturhinweisen zur Systemtheorie, zum sozialen Wandel, zur Berufssoziologie, zur Professionalisierungsdebatte und zur Kompetenzentwicklung freuen können. Annika Summ spannt einen sehr weiten Bogen und ergänzt bisherige Kompetenzraster-Konzepte um weitere Bausteine wie intra- und interpersonale Kompetenzen.

Die Mitarbeiterin am Institut für Kommunikationswissenschaft der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster ist in ihrer Dissertation der Frage nachgegangen, wie sich in unserer rasant wandelnden Medienwelt die Arbeitsbedingungen für freie Fernsehjournalist_innen verändert haben, welche Konsequenzen dies für Arbeits- und Berufsprofile hat und welche Kompetenzen Freie heutzutage mitbringen müssen, um in ihrem Berufsalltag erfolgreich zu bestehen.

21 freie Fernsehjournalist_innen hat sie dazu befragt. Auf den ersten Blick eine Zahl, die mager erscheint. Wie in vielen qualitativ angelegten Studien kommt die Autorin aber mit ihren tiefgründigen, leitfadengestützten Interviews zu profunden Aussagen – die größtenteils untermauert werden durch die Er-



gebnisse einer standardisierten Online-Befragung von Nachrichten-Journalist_innen 15 führender Nachrichtenmedien – einem DFG-Projekt ihres Doktorvaters Bernd Blöbaum zum „Wandel bei aktuellen Massenmedien: Journalismus in veränderten Medienkontexten“, an dem auch Annika Summ mitgearbeitet hat.

Zusammen mit der neuesten Online-Umfrage des Deutschen Journalistenverbandes unter 1353 freien Journalist_innen zu Arbeitsbedingungen, Einkommenssituation und Zufriedenheit ergibt das ein aktuelles Bild zur Situation freier Journalist_innen. „Die Lage der Freien bleibt prekär“, so das Fazit des DJV, „vielen droht der soziale Abstieg.“

Dass die Verfasserin sich angesichts der häufig zitierten „prekären Arbeitsbedingungen von Journalisten“ ausgerechnet die Besserverdiener unter den Freien (laut DJV-Umfrage 2014 verdienten Rundfunk-Journalist_innen durchschnittlich 3000 Euro monatlich, Zeitungsjournalist_innen dagegen nur 1395 Euro) für ihre Untersuchung ausgesucht hat, bleibt nicht nachvollziehbar. Ebenfalls unverständlich ist, warum sie sich ausschließlich auf die direkt für einen Fernsehsender tätigen freien Nachrichtenjournalist_innen beschränkt hat, die ja – oft mit einem „festen Freien-Vertrag“ ausgestattet – auch eher zu den Privilegierten gehören. Da ist noch viel Raum für weitere Studien.

Wie fast zu erwarten, gehörten die Befragten nicht zu den „Bergleuten des Gewerbes“ wie Hachmeister es schon formulierte (S. 278), sondern waren mit ihrer Einkommenssituation weitgehend zufrieden. Bemängelt wurde dagegen, dass die Arbeitsdichte enorm zugenommen habe und eine ständige Verfügbarkeit erwartet werde. Stress und Zeitknappheit seien an der Tagesordnung, die Recherche bleibe auf der Strecke. „Grund dafür sind mutmaßlich der hohe Koordinationsbedarf sowie der Visualisierungszwang“, so Summ (S. 279).

Die Autorin bestätigt den freien Journalist_innen eine hohe Leistungsbereitschaft, einen hohen Grad an Professionalisierung sowie eine große Bereitschaft, sich ständig wandelnden Anforderungen anzupassen. Technisierung und Ökonomisierung zählten nach wie vor zu den relevanten Einflussgrößen für Journalismus. Es gebe eine starke Orientierung an der Quote, der Konkurrenzdruck nehme zu und es mache sich ein Trend in Richtung Unterhaltung bemerkbar: So „kommen vor allem Themen in die Sendung, die schnell, in einem überschaubaren zeitlichen Rahmen, realisiert werden können“ (ebd.).

Die freien Fernsehjournalisten klagen, Stress und Zeitknappheit seien an der Tagesordnung. Zugleich bleibe die Recherche auf der Strecke.

„Besonders brisant“ für die journalistische Berichterstattung findet sie es, dass Journalist_innen immer mehr dazu übergingen, Geschichten und Protagonisten so zu manipulieren, „dass sie den Erwartungen der Redaktion entsprechen“ (S. 280). Trotz allem aber lautet das Fazit der befragten Freien: Wer tatsächlich fernsehjournalistisch arbeiten, d. h. rausgehen, Leute befragen und Beiträge produzieren möchte, der muss frei arbeiten. Festangestellte organisieren und koordinieren. Das wäre ja dann doch noch eine wichtige Botschaft für Berufseinsteiger_innen.

Michaela Petek, Eichstätt

Walter Hömberg/Thomas Pittrof (Hg.): Katholische Publizistik im 20. Jahrhundert. Positionen, Probleme, Profile. Freiburg: Rombach Verlag 2014 (=Rombach Wissenschaften. Reihe Catholica, Band 3), 700 Seiten, 68,00 Euro.

Auf den ersten Blick erscheint dieses Opus magnum wie jeder Sammelband der Referate auf einer der vielen Akademietagungen. Aber dieses Werk ist in mehrfacher Hinsicht von großem Mehrwert. Zum einen deckt es ein großes Spektrum eines Bereiches der Printmedien ab, der fast aus dem Blickfeld wissenschaftlicher Forschung herausgefallen schien, umschließt zum anderen die Hochs und Tiefs der gesellschaftspolitischen, kulturellen und kirchlichen Turbulenzen im vorigen Jahrhundert, stammt zudem nicht nur aus der Feder der alten Garde der Wissenschaftler_innen, sondern auch einer Palette jüngerer Professor_innen der Geschichte, Literaturwissenschaft, Theologie und Geisteswissenschaften, davon einer Handvoll aus dem internationalen Umland, ist schließlich mit einem umfangreichen Anmerkungsapparat und bibliographischen Anhang versehen – und hält darüberhinaus den interessierten Leser fest, weil es viele neue Aspekte aufdeckt.

Das schließt nicht aus, dass man trotzdem anmerken muss: Nothing is perfect. Das betont der Herausgeber Walter Hömberg zu Beginn selbst, wenn er darauf hinweist, dass das Buch aus einem „Call for Papers“ entstand, was zwar kein Zufallsgenerator ist, aber Lücken hinterlässt. Deshalb haben er und Thomas Pittrof als Veranstalter der Internationalen Tagung im Februar 2010 an der Katholischen Universität Eichstätt-Ingolstadt die 20 Referate um weitere ergänzt, so dass das Buch einerseits erst vier Jahre später fertig wurde, andererseits den übergreifenden Titel „Katholische Publizistik im 20. Jahrhundert“ zu Recht trägt.



Die insgesamt 27 Beiträge werden eingeleitet durch einen Grundsatzartikel von Michael Schmolke, dessen 1971 erschienene Habilitationsschrift „Die schlechte Presse“ als Standardwerk über die Entwicklung der katholischen Publizistik von der 1821 erschienenen „religiösen Zeitschrift zur Belehrung und Warnung“ mit dem Titel „Der Katholik“ reicht bis zur Gründung der nach dem Zweiten Vatikanischen Konzil geplanten „Katholischen Wochenzeitung“, die 1968 unter dem programmatischen Titel „Publik“ die Öffnung zur Welt hin vollziehen sollte. Ergänzt wird die Einleitung durch eine aufschlussreiche Darstellung von Maria Löblich und Michael Meyen über den Weg von konfessionell gebundenen Gelehrten und Medienvertretern in die Kommunikationswissenschaft. Als Anhang legt Christian Klenk unter dem Titel „Medien ohne Zukunft?“ aus seiner Dissertationsschrift eine Übersicht über den Niedergang und die Chancen der katholischen Printpresse in der Medienwelt 2.0 mit den bereits konventionellen Kommunikationsmitteln Rundfunk und der neuen digitalen Technik vor.

Ergänzt wird der Band durch eine Darstellung über den Weg von konfessionell gebundenen Gelehrten in die Kommunikationswissenschaft.

Innerhalb dieser Stützpfeiler sind die Beiträge in drei Kapitel geordnet. Im ersten Kapitel „Literatur- und Kulturzeitschriften“ stellt Karl H. Neuenfeld SJ die „Stimmen der Zeit“ als ein geisteswissenschaftlich geprägtes philosophisch-religiöses Organ vor und zeichnet dessen kulturelle Linie nach, die aus dem politisch-kirchlichen Umfeld katholischer Zeitschriften zur Gründungszeit Anfang der 1870er Jahre über die wechselhaften Bedingungen und Ziele in der Weimarer Zeit und der Periode des Nationalsozialismus bis zu Entwicklungen nach 1945 und Konzil führt. Über die als legendär geltende Literaturzeitschrift „Hochland“ legen gleich vier Autor_innen ihre Forschungsergebnisse vor: über wechselnde Kriterien der Literaturkritik (Maria Christina Giacomini), private und öffentliche Korrespondenzen zwischen Redaktion und Mitarbeitern (Cornelia Rémi/Silvia Brockstieger) und den Vater-Sohn-Konflikt zwischen Friedrich und Karl Muth (Otto Weiß). Über die zeitgenössische „Lektürelenkung im kirchlichen Büchereiwesen“ gibt Guido Bee Aufschluss am Beispiel des „Neuen Buches“.

Das zweite Kapitel „Polarisierungen und Kontroversen“ vereinigt Beiträge über den religiösen und politisch nationalen Hintergrund der innen- und außenpolitischen Entwicklungen von 1914 bis 1945. Unter den zehn Beiträgen befinden sich Studien zu Jugendschriften (u. a. über „Quickborn“ von Winfried Mog-

ge), über eine historische Rarität, die Auseinandersetzung mit dem Nationalsozialismus in der deutschen Kattowitzer Bistumszeitung „Sonntagsbote“ (Maik Schmerbauch) und die Anfangsjahre der NS-Zeit im Spiegel unterschiedlicher Publikationen, die Dieter Breuer Literatur- und Kulturzeitschriften benennt, die aber in unterschiedlichen Milieus angesiedelt waren. Die Monatsschrift für schöne Literatur „Der Gral“, vom österreichischen Gralsbund 1906 als Gegenpol zum „Hochland“ gegründet, versuchte 1932/33 die moderne Literatur an das Christentum heranzuführen, ebenso wie „Die Christliche Familie“ unter der Redaktionsleitung des katholischen Pfarrers und Mundartdichters Augustin Wibbelt. Diese galt als im treu-katholischen Milieu verankerte Familienzeitschrift mit hoher Auflage. Wibbelt erwarb sich große Verdienste um die Heranführung guter, wenn auch manchmal süßlich-betulicher zeitgenössischer katholischer Dichtung an seine Leser.

Da das kurze Schlaglicht auf die „Christliche Familie“ den Rezensent an seine eigene Chefredaktionszeit bei dieser Zeitschrift von 1960 bis 1970 erinnert, möchte ich auf den sonst nicht im Buch behandelten Bereich der Sonntags- und Familienpresse hinweisen. Dazu gehörten etwa auch das „Liboriusblatt“ und das „Bayerische Sonntagsblatt“, die man als Typus frömelnder Erbauungsblätter sogar christliche Vorläufer der späteren Yellow Press nennen könnte. In der „Christlichen Familie“ ist es mir einerseits gelungen, moderne Autoren wie Böll, Bauer, Holthaus, Kock zu Wort kommen zu lassen, andererseits aber nicht gelungen, die zwei üblichen Fortsetzungsromane im Stil von Courths-Mahler zu ersetzen. Das wäre vielleicht ein weiteres Forschungsthema, zumal die nach dem „Publik“-Ende von den Bischöfen gegründete Medien-Dienstleistungsgesellschaft MDG ebenfalls keine modernen Autoren für die auch in Bistumszeitungen üblichen Fortsetzungsromane finden.

Dieser Ausflug führt bereits hinein in Kapitel 3: „Katholische Profilbildungen und Ausgleichstendenzen in der Publizistik der Nachkriegszeit“. Die acht Beiträge sind einzeln von großer Aussagekraft, lassen aber am ehesten die punktuelle Komposition des Sammelwerkes erkennen. Da wird die österreichische Monatsschrift „Wort und Wahrheit“ dargestellt (Natalia Bakshi) und die Sonderrolle der Kulturzeitschrift „Die Besinnung“ (Volker Kapp), aber Neugründungen wie die Monatsschrift „Begegnung“ harren noch der Bearbeitung.

Die Beiträge sind einzeln von großer Aussagekraft, lassen aber die punktuelle Komposition des Sammelwerkes erkennen.

Da wird der ökumenische Trend im „Rheinischen Merkur“ und in „Christ und Welt“ sowie im späteren Auffangbecken für beide Blätter, „Die Zeit“, analysiert (Walter Schmitz), doch die im „Merkur“ zuvor eingegangene Wochenzeitung „Echo der Zeit“ sowie Neugründungen wie „Mann in der Zeit“, deren Verschmelzung zu „Weltbild“ und dessen Untergang bieten ebenso noch Stoff, aus dem Wissenschaft besteht.

Aussagestark ist die Darstellung der Publikationen der katholischen Studentenschaften mit den Entwicklungsstufen von der wiederbelebten Herrlichkeit der „Gaudeamus igitur juvenes dum sumus“-Alten Herren zu Organen der Nachkriegsgenerationen mit zeitkritischen Inhalten (Matthias Stickler). Gleich hoch angesiedelt die Profil-Prägungen der „Herder Korrespondenz“ von 1946 bis 2009, personalisiert an den Richtungs-Vorstellungen der Chefredakteure und den Autoren der Literatur- und Kunstbeiträge. Den Abschluss bilden drei Sonderthemen. Georg Feindt stellt die Spiegelung der Nachkriegsthemen Polens Kalter Krieg, Heimatrecht und Versöhnung in der deutschen katholischen Presse dar. Florian Bock spiegelt die Aufnahme von „Humanae Vitae“ in der deutschen und italienischen Presse wider.

Hermann Häring geht den Ursprüngen der internationalen Zeitschrift „Communio“ nach: von der Idee Hans Urs von Balthasars einer nachkonziliaren Zeitschrift mit eindeutiger konservativer Seite über die Richtungs-festlegung für Inhalt und Autoren durch

Joseph Ratzinger bis zum engen Anschluss an die theologische Linie von Vatikan und Hierarchie. Die Beurteilung der Frage, ob „Communio“ mit dieser Linie in einer säkularisierten Welt noch eine „Wende zu Menschen“ öffnen kann, hält der Autor für eine die Kommunikationswissenschaft übersteigende Aufgabe.

Der 700 Seiten umfassende Sammelband hat sich auf ein weites Feld begeben und ein Bündel unterschiedlicher Blumen zusammengestellt, die alle ihre Hochblüte hatten, von denen viele aber schon verblüht sind. Deshalb möchte ich abschließend noch auf zwei Dinge aufmerksam machen, die das Werk besonders wertvoll machen. Erstens die von Dieter Breuer zusammengestellte Liste katholischer Literatur- und Kulturzeitschriften von 1880 bis 1970 nach der Bibliografie von Dietzel/Hügel und Fischer/Dietzel. Sie zeigt, wie die Herausgeber anmerken, was es auf diesem Feld noch zu tun gibt. Zweitens: den Anmerkungs-apparat. Der Rezensent bekennt, dass er ihn in jedem Buch oft noch vor der vollen Lektüre des Haupttextes liest. In diesem Buch

Der Sammelband hat ein Bündel unterschiedlicher Blumen zusammengestellt, die alle ihre Hochblüte hatten, von denen viele aber schon verblüht sind.

zeichnen die Fußnoten sich dadurch aus, dass sie nicht nur zitierte und weiterführende Quellen enthalten, sondern mehrfach kleine ergänzende Themen abhandeln, die manchmal eine halbe Buchseite umfassen. Und dass diese Fußnoten nicht im Anhang stehen, sondern jeweils am Fuß der betreffenden Seite, ist sehr leserfreundlich. Wie hieß es kürzlich in der „Süddeutschen Zeitung“ in einer Rezension des Buches von Bernhard Fischer über den großen Verleger der Goethezeit Johann Friedrich Cotta: Es sei „ein epochales Werk, das jeder Genauigkeitsstichprobe im augenpulvrig kleingedruckten Anmerkungsapparat“ standhält. Dito Walter Hömberg und Thomas Pittrof.

Ferdinand Oertel, Aachen

Karsten Kopjar: Kommunikation des Evangeliums für die Web-2.0-Generation. Virtuelle Realität als Reale Virtualität. Berlin: Lit Verlag 2013 (= Ästhetik – Theologie – Liturgik, Band 57), 288 Seiten, 29,90 Euro.

Mit Web-2.0 Konzepten kann man durchaus kirchenferne Milieus erreichen. Eine solche Aussicht macht neugierig, ebenso das Versprechen, das *Wie* empirisch zu ergründen und theologisch einzuordnen. Kann die von Karsten Kopjar, in protestantisch-baptistischer Positionalität geschriebene, am Fachbereich Evangelische Theologie der Philipps-Universität Marburg eingereichte und vom 2006 emeritierten Professor für Praktische Theologie Horst Schwebel begleitete Dissertation dem gerecht werden?

Im ersten Kapitel (S. 12-15) erfolgt die Benennung von Standort und Forschungsfrage: „Wie können Kirche und Theologie aktuelle Web-2.0-Methoden in der Kommunikation des Evangeliums einsetzen, um den Nutzern von Virtuellen Realitäten geistliche Erfahrungen zu ermöglichen und diese in die physische Welt zurückzuspiegeln?“ (S. 15). Der Autor erläutert im zweiten Kapitel zunächst die Begriffe Kommunikation, Evangelium und Kommunikation des Evangeliums. Sodann werden Ursprung, Begriffsbildung, Entwicklung und Perspektiven des Internets skizziert, um anschließend v.a. medientheoretisch sowie hermeneutisch den Kontext unter starker Anlehnung an Ilona Nords Habilitationsschrift (Realitäten des Glaubens. Zur virtuellen Dimension christlicher Religiosität, Berlin 2008), welche im Literaturverzeichnis nicht auffindbar ist, auszuleuchten und auf Glauben im Internet anzuwenden. Danach werden die Primärmedien – Nachrichten in gedruckter Form, Radio als primär akustische Übertragung, Fernsehen als visuelle Ergänzung,



Internet als vernetzte Information und Gemeinschaft als mediale Kommunikation – dargestellt und mit interaktiven Communities in Verbindung gebracht, welche im vierten Kapitel untersucht werden. Abschließend betrachtet der Verfasser die sogenannte Web-2.0-Generation im Hinblick auf die Verzahnung der Medien im Kontext jugendsoziologischer Forschungen (Sinus-Milieuforschung, ARD/ZDF-Onlinestudien und die Online-Nutzungsstudien des Facit-Instituts).

Das dritte Kapitel bietet die Begründung und Darstellung des Untersuchungsdesigns. Trianguliert werden quantitative und qualitative Forschungsmethoden: eine Fragebogenuntersuchung von Community-Managern mit 42 Teilfragen, fünf leitfragengestützte per Skype geführte Telefoninterviews, welche transkribiert wurden, und Website-Analysen. Die dichte Beschreibung der teilnehmenden Beobachtung nach Clifford Geertz, dazu das Blitzlicht nach Ilona Nord als deren theologische Interpretation und die Contentanalyse von Internetseiten werden zur vernetzten Präsentation zusammengeführt, welche die vier Blickwinkel Fakten, Konzeption, Umsetzung und Wirkung umfasst. Ziel ist es, Innen- und Außenperspektiven zu erheben.

Fünf Online-Communities v. a. mit Bezug auf Januar 2011 und März 2011 analysiert und bewertet der Verfasser im vierten Kapitel: 1. „www.jesus.de“ des Primärmediums Nachrichtendienst, getragen vom Bundes-Verlag GmbH in Witten, theologisch der Evangelischen Allianz nahestehend, mit mehr als 120 000 Mitgliedern, präsentiert neutrale Nachrichten aus der Schnittmenge von Religion und Gesellschaft und kommt darüber mit einer kritischen Masse ins Gespräch. 2. Das junge Online-radio des gemeinnützigen Vereins Evangeliums-Rundfunk e.V. „www.crosschannel.de“, theologisch ebenfalls der Evangelischen Allianz verbunden, mit ca. 3200 Usern, bietet eine Mischung aus viel Musik und geistlichen Themen. 3. [tru:] young television („www.trutv.de“) ist der Jugendsender der Bibel TV Stiftung gGmbH auf einer überkonfessionellen Basis mit mehreren Gesellschaftern aus beiden Volkskirchen sowie freikirchlichen Organisationen mit ca. 5000 Mitgliedern, von denen sich nur wenige beteiligen. 4. Das Edelprofil „www.evangelisch im VZ“ in den kommerziellen Netzwerken studiVZ und meinVZ, das vom Evangelischen Medienhaus GmbH im Auftrag der Evangelischen Landeskirche Württemberg betrieben wird, will Information, Diskussion und Vernetzung der Evangelischen Studierenden Gemeinde-Bewegung unterstützen. 5. Das publizistische Portal „www.evangelisch.de“ ist Teil der öffentlichen Darstellung der

Evangelischen Kirche in Deutschland, umfasst ca. 5000 Teilnehmende und will über Kirche informieren und evangelische Sichtweisen ins Gespräch bringen.

Die theologische Deutung der empirischen Untersuchung erfolgt im abschließenden fünften Kapitel. Die vier Interpretationsstufen nach Ernst Lange werden auf Online-Communities bezogen. Face-to-face-Kommunikation und medial vermittelte Kommunikation, Online- und Offlinerealität sind sinnvoll aufeinander zu beziehen, denn nur so können Gläubige den Anschluss an die Web-2.0-Wirklichkeit erlangen, um das Evangelium auch in dieser Welt zu verkünden.

Die vom Autor postulierte ökumenische Offenheit (S. 10) hätte in Bezug auf die Darstellung des Verständnisses von Kommunikation des Evangeliums sicher gewinnbringend umgesetzt werden können, wenn er wenigstens auf einige katholische Ausbuchstabierungen dieses praktisch-theologischen Leitbegriffes (z. B. Norbert Mette: Einführung in die Praktische Theologie. Darmstadt 2005; Manfred Riegger: Kommunikation des Glaubens. München 2008) verwiesen hätte. Unschärfen in Definition und Verwendung von Begriffen irritieren, wie zum Beispiel die synonyme Benutzung von Erlebnis und Erfahrung oder die Wiedergabe von Nachricht als Information im Sender-Empfänger-Modell nach Friedemann Schulz von Thun. Die Rede von gelingender Kommunikation lässt den eschatologischen Vorbehalt vermissen, denn theologisch kann Kommunikation nie vollständig glücken, sondern immer nur besser gelingen, was in der Praktischen Theologie thematisiert wird. Virtuelle Realität wird aber insgesamt wirklichkeitsbezogen mit Chancen und Gefahren darzustellen versucht.

Ein Problem solcher empirisch gestützter Dissertationen ist nicht zu übersehen: Bis zur Veröffentlichung sind die untersuchten Communities z. T. schon irrelevant. Vielleicht sind hier andere Formate zielführender, wie die Veröffentlichung von entsprechenden Untersuchungen in dieser Zeitschrift. Die Aufgabe selbst bleibt aber wichtig: theologische Konzepte traditionellen Gemeindelebens auf ihre crossmediale Wirkung hin zu untersuchen und mit Blick auf die konkrete Gemeindesituation ernsthafte Partizipationsmöglichkeiten sowie intuitive Übergangsmöglichkeiten zwischen Online- und Offline-Realitäten zu schaffen, damit das Evangelium überall zur Sprache gebracht wird.

Manfred Riegger, Augsburg

*Diese Aufgabe bleibt wichtig:
theologische Konzepte traditionellen
Gemeindelebens auf ihre crossmediale
Wirkung hin zu untersuchen.*

Theresia Heimerl/Lisa Kienzl (Hg.): Helden in Schwarz. Priesterbilder im populären Film und TV. Unter Mitarbeit von Kathrin Trattner. Marburg: Schüren Verlag 2014 (= Film und Theologie, Band 27), 176 Seiten, 19,90 Euro.



„Wer heute einen katholischen Priester sehen will, muss in die Kirche gehen oder den Fernsehapparat einschalten. Erfahrungsgemäß tun deutlich mehr Menschen in unseren Breiten das Letztere“ (S. 7). So beginnen die Herausgeberinnen die Einleitung zum vorliegenden Band, der acht Aufsätze von zumeist Doktorandinnen und Doktoranden der Religionswissenschaft beinhaltet. Das Thema ist nicht nur spannend, sondern auch für die Kirche von Bedeutung: Aufgrund des Priestermangels haben Menschen heute tendenziell weniger Kontakt zu realen Priestern. Die Frage, welche Priesterbilder medial vermittelt werden, wird immer wichtiger. Dabei ist es richtig, nicht nur journalistische Priesterbilder zu untersuchen, sondern auch solche in populären fiktionalen Produkten („Arthousefilme“ sind im Band ausgeklammert).

Die Beiträge spannen einen weiten Bogen: von Priesterfiguren im Historiengenre (Kardinal Richelieu in mehreren Filmen, „Der Name der Rose“, „Die Borgias“) und Don Camillo über „kriminalisierende“ Geistliche (z. B. Pater Brown und Pfarrer Braun), Priester in „Liebesnöten“ (u. a. „Die Dornenvögel“ und „Die Versuchung des Padre Amaro“) bis hin zum Exorzisten der gleichnamigen Filmreihe. Ein Beitrag widmet sich Priestern in Mystery-Filmen, zum Beispiel den Dan Brown-Verfilmungen „The Da Vinci Code – Sakrileg“ und „Illuminati“. Die deutschen „Hochwürden“-Filme mit Georg Thomalla und der US-Streifen „Glauben ist alles“ sind Beispiele im Beitrag über Priester in Komödien. Und nicht zu unterschätzen ist der Text über Priester in Werbespots. Angemerkt werden muss, dass es um Figuren geht, die von kirchenfernen Menschen vermutlich als „Priester“ wahrgenommen werden, auch wenn sie es theologisch gesehen mitunter nicht sind (z. B. Laienbrüder).

Dass die Auswahl natürlich selektiv ist, räumen auch die Herausgeberinnen ein – es ist ihnen nicht zum Vorwurf zu machen. Diskutierenswert wäre freilich, welche Filme welche Zielgruppe ansprechen: Denn vermutlich sind „fantasiereiche“ Filme wie „Illuminati“ bei jüngeren Leuten beliebt, die tendenziell weniger Kontakt zur realen Kirche haben als Ältere.

Interessant wäre auch, wie Priester in TV-Krimis ohne „Priesterdetektiv“ dargestellt werden, man denke an die „Tatort“-

Folge „Tempelräuber“ (Regie: Matthias Tiefenbacher, Erstausstrahlung ARD: 25. Oktober 2009) zum Thema Priesterkinder. Über Religion im „Tatort“ hat bereits vor ein paar Jahren die Literaturwissenschaftlerin Claudia Stockinger gearbeitet.

Die einzelnen Analysen im Band beeindrucken durch eine gute Kenntnis der Filme und Serien. Da es um das *Priesterbild* geht, wird zum Beispiel die äußere Erscheinungsform untersucht: Mit welchen Attributen, mit welcher Kleidung tritt der Priester auf? Mitunter ist es ja die heute in unseren Breiten kaum sichtbare Soutane. Kommen Seelsorge und Liturgie ins Bild? Inwieweit wird die priesterliche Lebensform thematisiert? Während „Die Dornenvögel“ ihre Spannung auf der Problematisierung des Zölibats aufbauen, gerät „Pfarrer Braun“ kaum in „Versuchung“. Besonders spannend ist zu sehen, dass die Priesterfiguren mitunter eine speziellere Rolle haben: So können die Priester in der „Exorzist“-Reihe als „Soldaten Gottes“ aufgefasst werden, das Kreuz wird zur „Waffe“.

Die Aufsätze im Band thematisieren auch Gender-Fragen: Wie stark werden Priester als „Männer“ dargestellt – auch körperlich? Werden ihnen auch stereotyp-weibliche Attribute verpasst? So wird die Figur Alfred Banyardi in der österreichischen Serie „Braunschlag“ als feminisierter „Prada-Priester“ charakterisiert.

Als Fazit kann man feststellen, dass in den untersuchten Medienprodukten Priester sehr unterschiedlich dargestellt werden. In nicht wenigen Fällen sind es freilich stereotype Bilder – es geht wohl darum, den Priester ohne Aufwand als solchen erkennbar zu machen. Für den Rezensenten liegt sein Reiz aber v. a. darin, dass er in weiterführender Perspektive – wie eingangs angedeutet – die Frage nach der Wirkung von medialen Priesterbildern auf die Einstellung bei den Rezipienten aufwirft. Das geht aber über die Erkenntnismöglichkeit des informativen und unterhaltsamen Buches hinaus.

Heinz Niederleitner, Salzburg

Irena Zeltner Pavlovic: Religion, Gewalt und Medien. Die serbisch-orthodoxe Kirchenpresse in den postjugoslawischen Kriegen. Erlangen: Christliche Publizistik Verlag 2013 (=Studien zur christlichen Publizistik, Band 21), 432 Seiten, 25,00 Euro.

Die Jugoslawien-Kriege sind Geschichte, und in den postjugoslawischen Gesellschaften wächst der Abstand zu den nationalistischen Exzessen der 1990er Jahre. Das gilt, wie man an dieser



in Erlangen entstandenen Dissertation sehen kann, auch für das Milieu der orthodoxen Nachwuchstheologen. Irena Pavlovic hat nach der Jahrtausendwende an der Belgrader Theologischen Fakultät studiert, wobei sie maßgeblich von Bischof Ignjatije Miodić und der von ihm vertretenen „eucharistischen Ekklesiologie“ beeinflusst wurde – eine Richtung, die auf nicht-nationalistische Strömungen in der griechischen und russischen Theologie zurückgeht und das liturgische Ereignis der Eucharistie in den Mittelpunkt des christlichen Denkens stellt, nicht aber das Verhältnis zu Staat und Nation.

Pavlovics Arbeit, eine kommunikationstheoretisch angeleitete Inhaltsanalyse der serbisch-orthodoxen Kirchenpresse zwischen 1990 und 1995, geht mit der Kriegsberichterstattung der eigenen Kirche hart ins Gericht – weit härter als bislang in orthodoxen Kreisen üblich und teilweise gründlicher als viele säkulare Analytiker aus Serbien und aus dem Westen. Niemand hat bislang die zentralen serbischen Kirchenzeitschriften (v. a. „Pravoslavljje“, „Glasnik“, „Pravoslavni Misionar“) so gründlich durchgekämmt wie Pavlovic. Dass sich die orthodoxe Kirchenpresse intensiv an der nationalistischen Propaganda beteiligt hat, ist

schon lange bekannt, allerdings beeindruckt die hier aufgebaute Evidenz durch ihre Systematik und nicht zuletzt dadurch, dass sie eben von einer Autorin aus der Kirche selbst stammt. Gegenwärtig scheint die Serbische Orthodoxe Kirche (SOK) noch nicht soweit

Die Inhaltsanalyse der serbisch-orthodoxen Kirchenpresse geht mit der Kriegsberichterstattung der eigenen Kirche hart ins Gericht.

zu sein, dass sie derartig schmerzhaftes Wissen zur Selbsterkenntnis honorieren würde. Pavlovic vertritt ihre Thesen zwar als Mitglied, aber keineswegs als Funktionsträgerin ihrer Kirche, sie ist in den deutschen akademischen Betrieb eingebunden, hat aber keine Anstellung bei der SOK. In der Arbeit lässt sie durchblicken, dass sie es auch bei ihren Recherchen nicht immer leicht hatte, weil sich die orthodoxen Kirchenjournalisten nicht gerne in die Karten blicken ließen (S. 139).

Pavlovic stuft die Kriegsberichterstattung der SOK als überwiegend konfliktverschärfend ein – d. h. die Intentionen der kroatischen und bosnjakischen Kriegsgegner wurden als negativ, die der eigenen Seite als positiv dargestellt, die Gegner als aggressiv, die eigene Seite als defensiv usw. In extremen Fällen setzte man serbisch-nationale Positionen mit göttlicher Wahrheit gleich, serbische Freischärler mit Märtyrern und serbische Pazifisten mit Verrätern (S. 294, 303f, 324f, 327, 334, 345, 347). Etwas milder urteilt die Autorin über den serbischen Patriarchen Pavle, bei

dem sich eine ganz überwiegend serbisch-nationale Sichtweise mit Dialogbereitschaft und Friedensrhetorik verband; schlecht kommt dagegen der Episkopat insgesamt davon, besonders verheerend sind die Befunde zu den hauptamtlichen Kirchenredakteuren, meist Priestern, die sich das journalistische „Handwerkzeug“ autodidaktisch beigebracht hatten. Übrigens unterstellt Pavlovic den Akteuren der serbischen Kirchenpresse keine böse Absicht (S. 369), sondern deutet einen tief sitzenden Opferkomplex an – dieser Einschätzung stimmt auch der Rezensent zu.

Den bedeutenden Verdiensten der Arbeit stehen fast ebenso bedeutende Schwächen gegenüber. Von insgesamt 382 Seiten Text entfallen etwa 150 auf den theoretischen Teil, weitere 100 beschreiben die Geschichte des orthodoxen Kirchenjournalismus in Tito-Jugoslawien, so dass die eigentliche Materialanalyse weniger als ein Drittel des Buches ausmacht. Theoretisierung und Kontextualisierung werden mitunter selbst zur Quelle von Problemen. Die Methode der Inhaltsanalyse basiert auf einer Codierung inhaltlicher Merkmale nach einem binären System, bei Pavlovic ist es die basale Unterscheidung von eskalierenden und deeskalierenden Momenten, die dann über verschiedene Themen- und Fragefelder verfolgt wird.

In der empirischen Analyse wird der Diskurs der orthodoxen Medien so in eine Summe von Einzelfragen aufgeteilt und jeweils eine Einordnung der Beiträge als eskalierend bzw. deeskalierend vorgenommen. Das ist systematisch, aber auch recht schematisch. Denn durch die Aufspaltung des Problems geht der Zusammenhang zwischen den Diskurssträngen schnell verloren. Das gilt etwa für das Verhältnis zwischen Versöhnungsrhetorik und negativen Zuschreibungen an die Kriegsgegner, die hier als Gegensätze codiert werden, tatsächlich aber oft in Symbiose standen und den Kontrast zwischen eigener „Heiligkeit“ und der Bosheit der Anderen noch steigerten. Zumindest für den Historiker wirkt auch der kommunikationswissenschaftliche Ansatz selbst problematisch, weil hier das Denotat der Kommunikation schnell aus dem Blick gerät und nur noch nach Intentionen und Wirkungen einer Botschaft gefragt wird. So entsteht der Eindruck, als komme es ausschließlich auf Deeskalation und nicht auf die inhaltliche Korrektheit eines Medienbeitrags an – eine Auffassung, die dem Bedürfnis der Völkerverständigung nach gemeinsamen Wahrheiten keine Rechnung trägt.

*Den bedeutenden Verdiensten
der Arbeit stehen fast
ebenso bedeutende
Schwächen gegenüber.*

Kritikwürdig erscheint auch das ausführliche Kapitel über die Entwicklung des SOK-Kirchenjournalismus im Sozialismus und danach. Hier werden Details ausgebreitet über einzelne serbisch-orthodoxe Zeitschriften, die für den empirischen Hauptteil unwesentlich sind; teilweise werden bei der Recherche auch unpassende Methoden verwendet. Ist es wirklich sinnvoller, sich von altgedienten Kirchenjournalisten die Entwicklung des SOK-Pressewesens erzählen zu lassen, als einmal in ein Archiv zu gehen und sich das Thema im Lichte schriftlicher Quellen anzusehen? Wahrscheinlich wäre hier eine Kombination aus Interviews und Archivrecherche der beste Weg gewesen, um zu einem kompletteren, weniger vom guten Willen der Interviewpartner abhängigen Bild zu kommen.

Das größte Problem des Kapitels aber ist die Intention – Pavlovic versucht hier offenbar, die für die SOK ungünstigen Resultate des empirischen Teils durch die Konstruktion ihrer Arbeit wieder abzuschwächen. Konkret geht es um den Nachweis, dass die Unterdrückung der Kirche im Sozialismus zu einer geringen Professionalität der kirchlichen Öffentlichkeitsarbeit geführt habe, was sie in den 1990er Jahren dann anfällig für nationalistische Manipulationen machte.

Ist es wirklich sinnvoller, sich von altgedienten Kirchenjournalisten die Entwicklung des Pressewesens erzählen zu lassen, als in ein Archiv zu gehen?

Dieses Argument ist nicht falsch, aber doch arg verkürzt. Sicher können ungebildete Kirchenjournalisten, denen das Wissen über die Pluralität der eigenen Tradition fehlt, anfällig für eine nationalistische oder fundamentalistische Ausdeutung von Religion sein. Bildung alleine aber schützt nicht vor Radikalismus – das ist aus der allgemeinen wie auch aus der serbischen Geschichte wohl bekannt.

Der serbische religiöse Nationalismus der 1990er Jahre geht maßgeblich auf orthodoxe Denker der Zwischenkriegszeit wie Nikolaj Velimirović und Justin Popović zurück, die als die gebildetsten serbischen Theologen ihrer Zeit galten. Und auch die Scharfmacher der 1990er Jahre gehörten teilweise zur Bildungselite der SOK, vorbereitet durch Auslandsstudien in Griechenland, Rom und anderswo. Mit ihrer These von der „kommunistischen Ursache“ der serbisch-orthodoxen Fehlleistung der frühen 1990er Jahre stimmt Pavlovic leider in den Chor jener ein, die dem Kommunismus für alles die Schuld geben. Das passt nicht zur ansonsten oft beeindruckenden Klugheit und Bildung der Autorin, von der wir hoffentlich in Zukunft noch mehr lesen werden.

Klaus Buchnau, Regensburg

Abstracts

Jeffrey Wimmer: Moral Dilemmas in Digital Games. How Computer Games can Conduce Ethical Reflection

Computer games can be understood as moral objects, as well as intermediaries of ethical values. Game narratives, rules, achievements or high scores suggest righteousness and virtue. Following this approach, moral dilemmas embedded in gameplay could potentially sensitize gamers in respect to real-world moral dilemmas and therefore stimulate ethical reflection. The article outlines and examines the peculiarities of moral dilemmas, which are applied in current game design.

Stefan Piasecki: Bearing the Cross with the Game: Why Religious Content in Computer Games Deserves Greater Attention

Traditionally, computer games are places full of myths, riddles, magic and also religion. Newer games confront players with the need to make moral decisions. Content and the overall range of experiences are no longer determined by predefined scripts or technical requirements and boundaries, but through the results of human and individual decisions made and actions freely taken in increasingly complex gaming worlds. Games are also no longer isolated places of entertainment, as the traditional boundaries between the (fictional) gaming environment and the “real world” begin to merge. Almost all technical appliances include and offer some form of games. Many computer and video games independently “report back” to players concerning ongoing events in their gaming world via smartphone apps, for instance. If the gaming experience now overlaps into the “real world” and is capable of influencing behavior and thinking, it is time to consider by whom and with which intentions these games are being developed. In a study conducted by the Berliner Games Academy in 2012, game developers were surveyed for the first time regarding their world view and opinions.

Melanie Verhovnik: It's all just a Game? Violence in Computer and Video Games and their Effects

Computer and video games are part of the modern media world, but also a repeated source of emotional public debates – especially at election times and when events such as school shootings dominate the coverage. Although computer and video games such as „Counterstrike“, which is considered a prototypical, violent, first-person shooter game, are massively played by teenagers and young adults, only a small part of that group becomes violent. However, the similarity to real events in comparison with the game stories does provide cause for speculation towards belief in a connection between fictional and real violence. This research field is well studied, although the numerous individual studies concerning the effects of media violence do not contribute to overall clarity. The paper summarizes the current state of research in this area, provides an overview of computer and video game content, their use and economic significance. It also presents theories related to the effects of media violence, as well as the corresponding empirical results thereto.

Barbara Müller: Media Asceticism: The Benedictine Use of Digital Media

How do people, who have deliberately chosen an ascetic way of life, deal with modern means of communication? As a part of an international empirical study conducted in 2013 on the use of digital media in Benedictine monasteries, the monks were asked about traditional guidelines, which determine their attitudes towards digital media and their use thereof. The vast majority of those surveyed see a positive relation between the Benedictine tradition and the use of digital media. As a consequence of their clearly prioritized religious values and their structured lives, Benedictines maintain a very targeted use of these media, which also represents a field of application based upon and designed according the principles of the traditional Christian-spiritual way of life. That a substantive example is being set is reflected through the many visitors who remain for a time in the monasteries. The use of digital media by monastery guests is one the questions which the project considered. Digital-Detox could also become an increasingly important service of today's monasteries for the world.

Alexander Filipovic ´: The Monastery as a Theoretical Structure. Manfred Rühl's communications sciences pursuit with organized silence and speech

Monasteries do not play a prominent role within the communications sciences, either empirically or theoretically. However, the social and communications scientist Manfred Rühl, with his defining contributions towards German communications sciences theory construction does, on two occasions, address monasteries in his work (Rühl 1993 and also 1999, Pages 39-47) and thereby accords a theoretically interested communications sciences examination thereof with a certain position. Wherein lies this theoretical meaning and what reasons might we have to keep these theoretical perspectives in mind?

Johanna Haberer: Who We Are and How We Are Seen. Authenticity and Staging from a Theological Perspective

The "native user" generation is developing personal identity in digital environments through permanent negotiation processes with a virtual public. The terms "authenticity" and "staging" thereby gain the significance of successful self-management: The making of "I" through permanent presentation. The article reflects upon the loss of inner freedom and potential for growth of the personality, due to the social pressure towards staged self-externalization, from a theological perspective. The game, involving the attribution of authenticity by means of a public and through constant effort with respect to virtual self-production, causes the "spiritual meadow" (Morozov 2013) to dwindle.

Vorschau

An dieser Stelle kündigt Herausgeber und Redaktion ausgewählte Themen der nächsten Ausgaben von *Communicatio Socialis* an. Autorinnen und Autoren aus Wissenschaft und Praxis sind herzlich eingeladen, uns hierzu – oder auch zu anderen Themenbereichen – Beiträge anzubieten oder solche anzuregen. Bitte nehmen Sie mit uns Kontakt auf, am besten per E-Mail: redaktion@communicatio-socialis.de

Heft 4/2014:

- ▶ Nichts ist authentischer als ein Foto.
Ethik im Bildjournalismus

Heft 1/2015:

- ▶ Drohnen, Roboter, Textautomaten.
Die Automatisierung der Nachrichten.

Heft 2/2015:

- ▶ Medienpolitik, Postdemokratie, neue Verantwortungsethik

Heft 3/2015:

- ▶ PR, Werbung, Propaganda und Ethik

(Änderungen vorbehalten)

