

3

MATT 5:1-2



Oliver Steffen

Gamen mit Gott

Wo sich Computerspiele und
Religion begegnen



PVER
VALA
ERNGLA
LAGO

Oliver Steffen • Gamen mit Gott

P V E R
V A L A
E R N G
L A G O

Oliver Steffen

Gamen mit Gott

Wo sich Computerspiele und Religion
begegnen

P V E R
V A L A
E R N G
L A G O

Publiziert mit freundlicher Unterstützung:

- Evangelisch-reformierte Kirche des Kantons Basel-Landschaft
- Evangelisch-reformierte Kirche des Kantons St. Gallen
- Evangelisch-reformierte Landeskirche des Kantons Zürich
- Reformierte Kirche Kanton Luzern
- Reformierte Kirche Kanton Zug
- Reformierte Kirchen Bern-Jura-Solothurn
- Reformierte Landeskirche Aargau
- Römisch-katholische Zentralkonferenz der Schweiz (RKZ)
- Schweizerische Evangelische Allianz (SEA)

Der Theologische Verlag Zürich wird vom Bundesamt für Kultur mit einem Strukturbeitrag für die Jahre 2016–2018 unterstützt.

Bibliografische Informationen der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.dnb.de> abrufbar.

Umschlaggestaltung: Simone Ackermann, Zürich
Der Umschlag zeigt die Szene «Bergpredigt» aus dem Computerspiel «Run, Jesus, Run a.k.a. The 10 Second Gospel» (Molleindustria 2010).

Druck: ROSCH BUCH GmbH, Scheßlitz

ISBN 978-3-290-22038-9

© 2017 Theologischer Verlag Zürich

www.tvz-verlag.ch

Alle Rechte vorbehalten

Inhalt

Vorwort	7
1 Games – das Massenphänomen	11
Was ist überhaupt ein Computerspiel?.....	11
Zur Geschichte der Games.....	13
Computerspielkultur.....	17
Öffentliche Kritik und Regulierung.....	20
Sucht.....	21
Gewalt.....	22
Förderung.....	25
Instrumentalisierung.....	27
2 Religion in Games	31
Spiele und Religion in der Geschichte.....	31
Die Sicht der Entwickler.....	36
Gamer als Produzenten religiöser Inhalte.....	47
Religion in Games – Charakteristiken und Beispiele.....	54
Mainstream-Games.....	55
Independent-Unterhaltungsspiele.....	58
Casual- und Social-Spiele.....	60
Serious-Spiele: Lern-, Kunst-, Propagandaspiele.....	62
3 Religiöse Games	67
Beispiele religiöser Games.....	68
Religiöse Computerspiele – ein Widerspruch in sich?.....	74

4 Die Bedeutung von Religion in Games	83
Beispiele <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	84
Häufige Darstellungsweisen von Religion in Computerspielen.....	90
5 Religiös beim Computerspielen?	99
Das Gamen als Transzendenzerfahrung, Mythos, Ritual und Bewusstseinsveränderung	100
Gamer – wie habt ihr’s mit der Religion?	114
Das Spielen als religiöse Handlung?	119
Religiöse Kommunikation beim Gamen	128
6 Religiöse Antworten auf Games	135
Kritik	136
Regulierung	143
Einsatz von Games für religiöse Zwecke	148
Epilog: Gamen mit Gott	153
Informationen und Literatur	161
Alterskennzeichnung	161
Pädagogische Beurteilung von Games	161
Christliche Beurteilung von Games (in Englisch)	162
Medienkompetenz	162
Literatur	162

Vorwort

Sunnyvale in Kalifornien, 1972: Die Computeringenieure Al Alcorn und Nolan Bushnell stellen im Hinterzimmer von Andy Capp's Bar einen Holzkasten mit Bildschirm zwischen die Flipperkästen und die Jukebox. Über dem Bildschirm steht «PONG». Der Kasten enthält ein Fernsehgerät, zwei Drehknöpfe, einen Münzbehälter und ein paar Schaltkreise. Die Schaltkreise zaubern eine Linie, zwei Striche und einen Punkt auf den Bildschirm. Die zwei Striche werden von zwei Spielern mit Hilfe der Drehknöpfe auf und ab bewegt. Ziel ist, den hin und her fliegenden Punkt zu erwischen und auf die jeweils andere Seite «zurückzuschlagen». Wenn einer der Spieler den Ball nicht erwischt, erhält der andere einen Punkt. In den kommenden Tagen besuchen mehr und mehr Gäste die Bar – nicht um etwas zu trinken, sondern um *PONG* zu spielen. Nach zwei Wochen funktioniert die Maschine plötzlich nicht mehr. Al Alcorn will eine Reparatur durchführen. Er öffnet den Kasten und zahlreiche Münzen kullern ihm entgegen. Sie hatten im völlig überfüllten Münzbehälter keinen Platz mehr gefunden und das Zählsystem lahmgelegt. Beim Hinausgehen ermutigt er den Bar-Manager, sich zu melden, wenn es wieder Probleme gebe. *Diesen* Fehler könne er immer beheben.

PONG war nicht das erste Computerspiel. Aber es war das erste, das kommerziellen Erfolg hatte. Mit *PONG* fiel der Startschuss nicht nur für ein professionelles und milliardenschweres Business, sondern auch für ein Massenphänomen, das in der Gesellschaft mit gemischten Gefühlen aufgenommen wird. Auf der einen Seite sieht man Games als eine Ursache für das Ende der Kunst, die Verdummung der Jugend, die Verrohung der

Gesellschaft und die Zementierung des Turbokapitalismus. Auf der anderen Seite werden sie als eine Kunstform begriffen, die die Intelligenz, Kreativität und den gegenseitigen Respekt der Spieler fördert, eine Kultur der Teilnahme und der individuellen Verwirklichung ermöglicht und bei der Bewältigung von Ängsten und Problemen des Alltags hilft. Tatsache ist, dass Games heute in den meisten gesellschaftlichen Schichten und in fast allen Lebensphasen von Menschen präsent sind und sowohl die Identitäten vieler Spielerinnen und Spieler prägen, als auch bei der Neudefinition vieler Aspekte unserer Kultur mitwirken: Wie wir unsere Geschichten erzählen. Wie wir Informationen aufnehmen und verarbeiten. Wie wir die Rollen von Erzieher und zu Erziehenden, von Produzierenden und Konsumierenden verteilen. Wie wir Arbeit, Kunst und Realität begreifen. Welche Normen und Werte wir hochhalten. Doch ein Thema ist bisher aus dem Blick geraten: die Religion.

Computerspiele sind zu einem Medium geworden, durch das Religionen und religiöse Ansichten dargestellt, ausgedrückt, gelehrt, kritisiert oder beworben werden. Games können die religiöse Erziehung und Meinungsbildung durch ihre Inhalte und ihre Form beeinflussen. Eltern, Lehrpersonen, Jugendarbeiterinnen und Jugendschützer wiederum suchen im Umgang mit dem Computerspielkonsum der Kinder nach praktikablen und mitunter auch religiös konformen Lösungen. Tatsache ist auch, dass Computerspiele von kirchlichen oder anderen religiösen Kreisen nicht nur kritisiert, sondern auch reguliert und für den Unterricht eingesetzt werden. Was bedeutet es, wenn Games religiöse Inhalte transportieren? Welche religiösen Inhalte sind dies, und wie erscheinen sie in dem Medium? Können Games die Art und Weise verändern, wie wir unseren Glauben leben? Können sie vielleicht sogar den Glauben selbst verändern?

Dies sind einige der Fragen, die dieses Buch aufwirft. Der Titel *Gamen mit Gott* macht dabei auf eine Grundproblematik aufmerksam. Die einen werden den Titel so lesen, dass Gott

hier zum Gegenstand des Spielens degradiert wird. Darf man mit Gott umgehen, als wäre er ein Spielzeug, das bei Bedarf die Freizeit aufregender gestaltet? Ist die göttliche Liebe nicht eine zutiefst ernste Angelegenheit, die mit Spiel und Spass nichts zu tun hat und weder auf das Spiel noch in das Spiel gesetzt werden darf? Überschreiten Games, die Gott und Religion häufig in einer eigenwilligen Weise darstellen, die Grenze des Anstands und Respekts?

Für andere hingegen wird *Gamen mit Gott* eher so klingen, dass Gott auch beim Gamen gegenwärtig ist, dass er vielleicht sogar Mitspieler ist. Ist das Spielen also nicht einfach ein tief verankertes menschliches Bedürfnis, etwas, das Gott uns mitgegeben hat, als er uns nach seinem Bild erschuf? Etwas vielleicht, das uns mehr noch als alles Beten und Nachdenken mit ihm verbindet, auf dass wir ihn besser oder anders kennenlernen? Und sind die religiösen Inhalte in Games nicht einfach eine Unterstützung des religiösen Lebens, zum Beispiel indem sie die Existenz transzendenter Realitäten veranschaulichen? Seit jeher standen Spiel und Religion in diesem spannungsreichen Verhältnis zwischen Identität und Gegensatz. Und seit jeher bestimmt nicht nur unser Verständnis von Spiel und Spielen, sondern auch unser Verständnis von Religion, wie wir diese Spannung auflösen, heute auch in Bezug auf Games.

Dieses Buch handelt von Gott und Games, vom Glauben und Spielen, und davon, wie Menschen dieses Verhältnis gestalten. Es handelt von Games mit religiösen Inhalten und von religiösen Games, von religiösen Gamern und von spielenden Gläubigen, vom Ausschluss der Games aus dem religiösen Leben und von ihrem Einsatz für das religiöse Leben. Die Grundlage dieses Buches sind die Ergebnisse aus einer Studie zum Thema «Games und Religion», die ich zwischen 2010 und 2014 am Institut für Religionswissenschaft an der Universität Bern durchgeführt habe. Diese Ergebnisse sind gegenwärtig in der ausführlicheren Form zweier wissenschaftlicher Monografien

im Erscheinen: *Religion in Games. Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspieelforschung* (Reimer, Berlin) sowie *Level Up Religion. Einführung in die religionswissenschaftliche Digitalspieelforschung* (Kohlhammer, Stuttgart). Ausserdem haben einige der Spielere Rezensionen, die ich für das Portal der Schweizer Reformierten, *ref.ch*, verfasst habe, Vorlagen für die Präsentation einzelner Spiele in diesem Buch geliefert. An dieser Stelle möchte ich den Menschen herzlich danken, die diese Aktivitäten auf ihre je eigene Weise unterstützt und dieses Buch ermöglicht haben: Prof. Dr. Jens Schlieter vom Institut für Religionswissenschaft der Universität Bern, Matthias Filler von Piranha Bytes, sowie den Betreibern, Administratoren, Moderatoren und insbesondere den Spielerinnen und Spielern der Online-Diskussionsforen *Anno-1404-Forum* (Ubisoft), *Risen-Forum* (Deep Silver), *World of Anno* und *World of Risen*. Dank gebührt auch den Kontaktpersonen und den Verantwortlichen der erwähnten unterstützenden kirchlichen Institutionen, der Familie Steffen-Schultze, meiner Partnerin Barbara, sowie Lisa Briner und den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern vom Theologischen Verlag Zürich.

Games – das Massenphänomen

Was ist überhaupt ein Computerspiel?

Wir wissen alle, was ein Computerspiel oder ein Game ist. Aber wenn wir es in unseren Worten ausdrücken sollen, kommt dabei ganz Unterschiedliches heraus. Denn Games können vieles sein: Spiele, Medien, Software, Unterhaltung, Kunst, Simulation usw. Hinzu kommt, dass es mehrere Begriffe dafür gibt – elektronisches Spiel, Bildschirmspiel, Videospiel, Computerspiel, digitales Spiel oder schlicht Game. Sie können alle dasselbe bedeuten, betonen aber gleichzeitig auch verschiedene Eigenschaften des Mediums: die elektronische Grundlage, den Bildschirm als Ausgabegerät, den Sehsinn als hauptsächlich beanspruchter Sinn, die Plattform, die digitale Computertechnologie. In diesem Buch wird der Einfachheit halber von Computerspielen oder schlicht von Games gesprochen.

Games laufen auf diversen Plattformen, auf PCs, stationären und portablen Konsolen, Mikrokonsolen, Tablets und Mobiltelefonen – und jüngst auch auf digitalen Armbanduhren, so genannten Smartwatches. Immer handelt es sich jedoch um Regelsysteme, die im Rahmen eines Programms durch einen Computer ausgeführt werden. Die Spieler versuchen, durch die Anwendung dieser Systeme bestimmte Ziele zu erreichen und dabei eine vergnügliche Erfahrung zu machen. Dazu manipulieren sie die Komponenten des Spiels mittels Eingaben über die Benutzeroberfläche bzw. das Interface. Das System reagiert

darauf und gibt ein Feedback, das die Spieler über die Ausgabe-geräte Bildschirm und Lautsprecher erreicht. Games sind aber nicht nur Regelwerke, sondern sie erzählen auch Geschichten. Die Spielelemente sind in ein bestimmtes erzählerisches Thema eingebettet, z. B. aus den Genres Fantasy, Science-Fiction, Mystery u. a. Dabei wird auch die Ästhetik früherer Medien verwendet. So finden sich in Computerspielen häufig die Erzählstrukturen von Romanen, die Inhalte und Ästhetik von Comics, aber auch viele Konventionen des Films, so die Kameraführung, die Eröffnungs- und Zwischensequenzen, der Abspann und die musikalische Untermalung. Als Medien bringen Games aber auch diverse neue Eigenschaften mit sich, die man mit Begriffen wie Simulation, Interaktivität, Cyberspace, virtuelle Realität und anderen beschreiben kann: In Games werden dargestellte Welten nicht einfach nur abgebildet, wie man es von früheren Medien her kennt. Sondern sie werden simuliert, d. h. als Prozesse und Systeme dargestellt. Ein zentraler Teil solcher Welten ist der virtuelle Raum oder Cyberspace, in dem häufig ein Avatar gesteuert wird, also die Repräsentation des Spielers im Spiel. In Mehrspieler-Spielen ist der Cyberspace zudem der Raum, in dem Menschen durch ihre Avatare miteinander in Kontakt treten. Die Spielerin interagiert mit diesen simulierten Computerspielwelten auf vielfältige Weise, abhängig von den gegebenen Spielmechaniken und Regeln. Die Darstellung von Zeit und Raum, die Möglichkeiten der Interaktivität und die sich dadurch ergebenden Anforderungen an die Spielerin liegen den häufigsten Genrebezeichnungen zugrunde: Action, Shooter, Jump'n'Run, Adventure, Rollenspiel, Simulation, Strategie u. a. Wenn diese simulierten Welten den Ansprüchen und Erwartungen der Gamer gerecht werden, wenn sie einen angemessenen sozialen und sinnlichen Realismus bieten, wenn die Balance zwischen Anforderung und Belohnung stimmt, dann erzeugen diese Spielwelten eine virtuelle Realität, in die die Spieler vollkommen eintauchen können. Dann ist ein Game ein gutes Game.

Zur Geschichte der Games

Die ersten Computerspiele erschienen wenige Jahre nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges. Studenten an verschiedenen technologischen Instituten der USA hatten vermehrt Zugang zu neuen Computersystemen. Beim Austesten der Möglichkeiten dieser Maschinen entwickelten sie simple Programme, die dem Spass, der Anschauung von wissenschaftlichen Arbeiten oder auch Lernzwecken dienen. In den 1950er und 60er Jahren entstanden auf diese Weise diverse Simulationen von Kartenspielen, Billard, Schach, Tennis, aber auch von Raketenbeschuss und anderen Kriegshandlungen. In den 1970er Jahren gelangten Computerspiele in die breite Öffentlichkeit und wurden kommerziell erfolgreich. Dies geschah einerseits in der Form von münzbetriebenen Spielautomaten in den öffentlichen Spielhallen (*arcades*), wozu wegweisende Hits wie *PONG* (1972), *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980) und *Donkey Kong* (1981) gehörten. Andererseits erschienen Spiele für diverse Heimkonsolen von Elektronikfirmen und Spielzeugherstellern wie Magnavox, Atari, Coleco, Videomaster, Mattel oder Philipps. Die Spiele entwickelten sich rasch, sowohl durch neue Computertechnologien, als auch durch spielerische Innovationen wie die Repräsentation menschlicher Spielfiguren, Ich- oder Ego-Perspektive und die Erzählung von immer komplexer werdenden Geschichten.

Anfang der 1980er Jahre war das Spielkonsolengeschäft in den USA so attraktiv, dass zahllose Unternehmen einstiegen. Die daraus folgende Übersättigung des Marktes trug erheblich zum Zusammenbruch der US-amerikanischen Konsolenindustrie bei. Der Schwerpunkt des Konsolenbaus verlagerte sich nach Japan, wo in den 1980er und 90er Jahren Firmen wie Nintendo, Sega und Sony dominierten. Hier entstanden technologisch überzeugende Konsolen wie das Nintendo Entertainment System (NES) (1985), der Game Boy (1989), die Genesis (1989) von Sega und Sonys PlayStation (1995). Zum Erfolg dieser

Konsolen trugen auch exklusive Spielehits wie *Super Mario Bros.* (1985) und *The Legend of Zelda* (1986) für das Nintendo Entertainment System, *Tetris* (1988) für den Game Boy, Segas *Sonic the Hedgehog* (1991) und *Tomb Raider* (1996) für die PlayStation bei. Im Westen hingegen stiegen ab den frühen 1980er Jahre die Heimcomputersysteme bzw. Personal Computer (PC) auf. Anfänglich existierten diverse PC-Systeme von Unternehmen wie MITS, Atari, Commodore, Tandy, Apple und Sinclair nebeneinander. Zur ultimativen Spieleplattform mutierte jedoch die 1981 erschienene «BüroKiste» von International Business Machines (IBM) mit dem darauf laufenden *Disk Operating System* (DOS) von Microsoft, das 1985 durch das Betriebssystem *Windows* abgelöst wurde. Begünstigt wurde diese Entwicklung durch das offene, modulare System der IBM-PCs: Hardwarekomponenten konnten ausgewechselt und von diversen Anbietern entwickelt werden. Und technikbegeisterte Amateure und Programmierer hatten die Möglichkeit, selbst Programme – und damit Games – zu schreiben. Einige davon inspirierten massgeblich die weitere Entwicklung diverser Computerspielgenres. Dazu gehören beispielsweise manche der frühen Text- und Grafik-Adventures und Rollenspiele wie *Ultima* (ab 1981), *Kings Quest* (ab 1984) oder *Maniac Mansion* (ab 1987). Um 1990 professionalisierte sich die Computerspielentwicklung zunehmend, die Studios wurden grösser. Es erschienen Strategie- und Aufbau-Spielreihen wie *SimCity* (ab 1989) oder *Sid Meier's Civilization* (ab 1991). Mitte der 1990er Jahre konnten Echtzeit-Strategiespiele wie *Warcraft* (ab 1994) und *Command & Conquer* (ab 1995) über lokale Netzwerke (*local area network*, LAN) zu mehreren gespielt werden. Damit begannen nicht nur die berühmten LAN-Parties – der Zusammenschluss von Computern in einem Raum, in dem sich die Teilnehmer Game-Matches liefern – sondern auch der professionelle Computerspiel-Sport bzw. E-Sport. Durch die Entwicklung von 3D-Umgebungen erhielt ein weiteres Genre Aufwind: der Ego-Shooter. Shooter wie *Wolfenstein 3D* (1992) und

Doom (1993) heizten nicht nur den Shooter-Rausch der Gamer an, sondern aufgrund der Darstellung brutaler Gewalt auch die öffentliche Kritik an «Killerspielen».

Die erste und zweite Dekade des 21. Jahrhunderts sind durch neue Global Players, neue kleinere und alternative Anbieter, und insbesondere durch die Entwicklungen im Internet geprägt. Ab der Jahrtausendwende stieg mit der Xbox (2001) von Microsoft wieder eine westliche Spielkonsole in die Top-Liga der Konsolenbauer auf. Die neuen und neusten stationären und portablen Geräte von Nintendo, Sony und Microsoft zeichnen sich u. a. durch Internetzugang, DVD-Laufwerke, Bewegungs-, Sprach- und Gestensteuerung sowie High-Definition-Grafik aus. Neben diesen etablierten Produkten erschienen ab 2013 auch mehrere «Mikrokonsolen» wie Ouya, GameStick, GamePop und MOJO, die auf dem Betriebssystem Android basieren und sich durch tiefe Kosten, gute Zugänglichkeit für Entwickler und grössere Portabilität auszeichnen.

Mit dem Internet wurden die traditionellen Spielhallen oder *arcades* mit ihren Spielautomaten durch neuere Cybercafés und Online-Spielzentren abgelöst. Auf dem PC entwickelten sich neue Genres, allen voran die Massen-Mehrspieler-Online-Spiele (MMOG). Erfolgreiche Genre-Vertreter wie *EverQuest* (1999) und *World of Warcraft* (2005) zählten schon bald mehrere Millionen Spielerinnen und Spieler. Aufgemischt wurde der Markt aber auch durch simple und gut zugängliche Rätsel- oder Puzzlespiele wie *Puzz Loop* (ab 1998) oder *Bejeweled* (ab 2001). Solche Casual-Games, oder Spiele für Zwischendurch, werden oft als kostenlose oder günstige Download- oder Browser-Spiele, sowie als Spiele-Apps für Smartphones und Tablet-Computer angeboten. Auch Social-Games bzw. browserbasierte Online-Spiele, die innerhalb von sozialen Netzwerken wie Facebook, MySpace oder Google+ gespielt werden, konnten immense Erfolge verbuchen: beim berühmten Bauernhof-Managementspiel *FarmVille* (2009) waren zeitweise über 83 Millionen Spieler registriert. Ein weiteres neues Genre sind die

«ernsthaften» oder Serious-Games. Sie wollen die Gamer nicht einfach nur unterhalten, sondern sie zugleich bilden oder ihnen praktische Fähigkeiten und Kenntnisse vermitteln, z. B. im Bereich der Gesundheit, Bildung, Politik, Industrie oder Forschung. Teilweise machen auch die GPS-Spiele oder positionsbasierten Spiele wie *Geocoaching* (2000) vom Internet Gebrauch, insofern die Koordinaten für die GPS-unterstützte Schatzsuche im Freien online kommuniziert werden. Seit der zweiten Hälfte der 2000er Jahre verschmelzen solche GPS-unterstützten Spiele, die im Englischen u. a. *location-based games*, *street games*, *urban games* oder *augmented reality games* (ARG) genannt werden, immer stärker mit Computerelementen. Das sehr erfolgreiche *Pokémon Go* (2016) beispielsweise überlagert die im Smartphone gezeigte reale Umgebung mit virtuellen Spielelementen wie den zu fangenden Fantasiewesen namens Pokémon. Die Entwicklung und der Vertrieb von Casual-, Social-, Serious- und positionsbasierten Computerspielen werden von manchen Spielstudios und Publishern professionell betrieben. Unabhängige bzw. Independent- oder Indie-Entwickler bieten solche Spiele über Internet-Vertriebsplattformen an. Auch weniger professionelle Entwickler haben mit dem Internet eine kostengünstige und unkomplizierte Möglichkeit um eine interessierte Spielerschaft für ihre meist simplen Casual- und Art-Games zu erreichen. Solche frei zugänglichen Browser-Spiele sammeln sich zu Tausenden auf Webseiten wie *Newgrounds.com* oder *Jayisgames.com*. Heutige Innovationen der Computerspielindustrie stammen häufig aus diesem alternativen Bereich: Entwickler wie Jason Rohrer, Daniel Benmergui, Jesse Venbrux, Tale of Tales, Thatgamecompany, Secret Exit oder Molleindustria verarbeiten komplexere Themen aus der Politik, der Kultur oder der menschlichen Psyche und experimentieren zugleich mit unkonventionellen Spielmechaniken, Spielzielen und Erzählschemata.

Computerspielkultur

Hardware und Software sind die Voraussetzung für eine Computerspielkultur, doch damit diese gedeihen kann, braucht es die Gamer, ihr Spielen und ihre spielbezogenen Praktiken. Beim Computerspielen nehmen Gamer die Inhalte und das Spielprinzip auf, entwickeln Strategien und Gewohnheiten und tauschen ihre Erfahrungen nach dem Spielen mit anderen aus. Diese Kommunikation schafft Bedeutung im Leben der Spieler, und in diesem Sinn sind Games auch als Kulturgüter zu verstehen. Die Kultur, die sie erzeugen, kann als Populär- oder Popkultur verstanden werden. Denn die Thematiken, die Games bearbeiten, entspringen of jener Massenkultur, die sich u. a. durch die Nähe zu Massenmedien, Trivilliteratur, Popmusik, Sport u. a. auszeichnet.

Computerspielkultur ist aber auch eine so genannte partizipatorische Kultur, d. h. eine Kultur, an der sich die Individuen aktiv beteiligen. Gamer sind in mehrerer Hinsicht aktiv: Einerseits durch die Handlung des Spielens selbst, denn Spielen erfordert nicht nur das interpretierende Verständnis der Inhalte, wie es etwa beim Lesen eines Buches oder beim Schauen eines Films geschieht. Sondern Gamer müssen auch die hinter den Inhalten wirkenden Regeln und Algorithmen erkennen und – unter Einsatz z. B. von feinmotorischem, taktischem, strategischem Geschick – anwenden können. Dadurch haben sie Anteil an der ständigen Erzeugung von neuen Situationen und Inhalten. Aktiv sind Gamer auch dann, wenn sie mit dem Spielsystem ausserhalb der vorgesehenen Spielhandlungen experimentieren. Für viele Gamer gehört es dazu, die von den Entwicklern festgelegten Regeln und Grenzen auszuloten, zu dehnen, zu umgehen oder zu brechen. Solche Praktiken sind u. a. das Mogeln (*cheating*) durch den Einsatz von Software oder Cheatcodes, das auf das Hochleveln der Spielfigur (*powergaming*) oder auf das Sammeln von Ressourcen (*goldfarming*) ausgerich-

tete Spielen, das Ausreizen von Systemschwächen um spielerische Vorteile zu erlangen (*exploiting*) sowie die zahlreichen neuen Möglichkeiten des Spielverderbens in MMOGs (*griefing*). Durch diese Praktiken suchen Gamer nach neuen Möglichkeiten, das Spiel zu verstehen, die eigene Situation zu optimieren, besser zu sein als das System und damit Spass zu haben, manchmal auch auf Kosten anderer Mitspieler. Aktiv sind Computerspielende schliesslich auch in dem Sinn, dass sie an der Entstehung oder Veränderung der Spiele und ihrer Inhalte beteiligt sind. In den treuesten ihrer Fans haben die Spielentwickler beispielsweise eine Rekrutierungsbasis für Arbeiten in der Entwicklung, Vermarktung oder dem Community-Management ihrer Produkte. Fans sind oft bei den Spieletests mit dabei und geben ihre Kommentare und Vorschläge in angegliederten Foren ein, die wiederum die Entscheidungen der Entwickler in Bezug auf Inhalte und Design beeinflussen können. Auch nach dem Erscheinen eines Spiels geben Fans Feedbacks, erstellen Fehlerlisten, machen Vorschläge für die Verbesserung der nachfolgenden Spielversionen u. a. Computerspiele erscheinen in dieser Hinsicht als gemeinsame Produkte von Fans und Entwicklern. Zuweilen üben Fans aber auch Druck auf die Entwickler aus, um ihre Ideen in die Games zu bringen. Das kann sich bis hin zu persönlichen Belästigungen entwickeln. Friedlicher geht es bei den Produzenten von Fan-Kunst zu: Spielerinnen und Spieler lassen sich von den Inhalten ihrer Games inspirieren und erzeugen thematisch passende Literatur (*fan fiction*), Videos, Filme, Musik und Bilder oder nehmen an Verkleidungsshows (*cosplay*) teil. Andere Fan-Produkte sind eher praktisch ausgerichtet, wie die Komplettlösungen (*walkthrough*), die Strategietipps oder die Datenbanken (Wikis) zu bestimmten Spielen. Diese werden per Fanpages, Spieleforen oder File- und Videohoster in der Community verteilt. Besonders engagierte und talentierte Gamer wiederum entwickeln so genannte Mods (von engl. *modification*), also Erweiterungen für bestehende Spiele. Solche Modifikationen reichen von leichten

ästhetischen Veränderungen bis hin zur Erzeugung neuer Regeln, Welten und Abenteuer. Aktivitäten wie diese halten manche Games über Jahre hinweg aktuell.

Schliesslich wurde die Computerspielkultur auch als eine «Subkultur» beschrieben. Damit ist eine Gruppe von Menschen bezeichnet, die bestimmte Interessen, Werte und Praktiken teilen, die in der Alltags- bzw. Mehrheitskultur marginalisiert sind. Seit der Jahrtausendwende entwickelt sich das Gamen jedoch zu einer verbreiteten und diversen Praxis, die nicht mehr nur die «Hardcore-Gamer» anspricht, also traditionellerweise technikbegeisterte männliche Jugendliche. Auch Menschen mit weniger technik- und spielbezogener Expertise, mit weniger Zeit und mit ganz unterschiedlichen inhaltlichen und spielerischen Vorlieben finden heute passende Spielprodukte. Dies widerspiegelt sich in den Statistiken: Die Interactive Software Federation of Europe (ISFE) schreibt in einer Studie aus dem Jahr 2012, dass in Europa ein Viertel der Bevölkerung regelmässig, d. h. wöchentlich Games spielt, 45 % davon sind Mädchen oder Frauen und 49 % sind über 34 Jahre alt. Der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BUI) stellt für das Jahr 2014 fest, dass fast die Hälfte der Bevölkerung Deutschlands Gamer sind: Von 34 Millionen spielenden Deutschen sind 29 Millionen regelmässige Gamer und 48 % weiblich. Für die Schweiz hat die ISFE in der genannten Studie bei 41 % aller Internetnutzer zwischen 16 und 64 Jahren Spielaktivitäten festgestellt, und gemäss einer Studie des Bundesamtes für Gesundheit aus dem Jahr 2012 spielen in der Schweiz ca. ein Drittel aller Frauen und zwei Drittel aller Männer im Alter von 13 bis 29 Jahren, d. h. rund 840'000 Personen, mindestens einmal pro Woche.

Games sind also längst keine kulturelle Randerscheinung mehr. Ihr Eingang in die Mehrheitskultur lässt sich auch an gesellschaftlichen Aktivitäten ablesen: Für gelungene Spiele werden öffentlich Preise von privaten, industriellen und staatlichen Institutionen verliehen. Games werden auf Messen wie

der deutschen Gamescom in Köln, der österreichischen GameCity und der E-Games im Rahmen der SwissToy für eine breite Öffentlichkeit präsentiert. Professionell ausgetragene Computerspiel-Wettkämpfe mit Preisverleihungen wurden zum öffentlichen und durch Medien übertragenen E-Sport. Künstler vieler Richtungen lassen sich von Spielinhalten oder Spielhardware inspirieren. Computerspiele werden auch zunehmend in renommierten Museen und Ausstellungen gezeigt und in öffentlichen Archiven gesammelt. Die vielfältige Symbiose zwischen Games und der Mehrheitskultur zeigt sich weiterhin im Bereich der traditionelleren Medien: Filme wie *Tron* (1982), *Wargames* (1983), *The Lawnmower Man* (1992), *eXistenZ* (1998) und *The Matrix* (1999) thematisieren das gesellschaftliche Misstrauen gegenüber Games und virtuellen Realitäten, ahmen aber auch Aspekte der Ästhetik und Dramaturgie sowie bestimmte Thematiken von Computerspielen nach und wenden teilweise Grafik-Programmkomponenten (*engines*) an, die für Games entwickelt wurden. Bekannte Sänger, Bands, Komponisten und Orchester wiederum produzieren Game-Musik, interpretieren bekannte Computerspielmusik oder erhalten eigene Ausgaben in Musikspiel-Reihen. Der Journalismus und die Schriftstellerei haben das neue Medium nicht nur in vielfältiger Form aufgenommen, sondern mit dem Computerspieljournalismus und der Computerspiel-Autorenschaft auch neue spezialisierte Berufszweige hervorgebracht.

Öffentliche Kritik und Regulierung

Der Eingang von Computerspielen in die Mehrheitskultur ist ein anhaltender Prozess, der weder stetig noch reibungslos verläuft. Denn die Ankunft dieses Massenphänomens in der Gesellschaft ist einerseits von Abwehrhaltung und Kritik überschattet, andererseits aber auch mit dem Bemühen verbunden, bestimmte Werte und Botschaften zu vermitteln. Klar ist, dass