Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunter Geiger, Lothar Harles, Peter Holnick (Hrsg.) (2015): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020

Rezension von *Wolfgang Reißmann*

Der Sammelband dokumentiert die Ergebnisse der Tagung „Was wird hier gespielt? Familie 2020“ (Mai 2014, Fulda) und fragt nach der Bedeutung von Computerspielen als Bestandteil der Alltagskultur und etwaigen gesellschaftspolitischen und pädagogischen Handlungsbedarfen. Neben dem Vorwort und einem Geleitwort der CDU/CSU-Bundestagsabgeordneten *Nadine Schön* enthält das Buch elf Beiträge unterschiedlicher Textsorte und Länge. Beteiligt an der Herausgabe sind die Arbeitsgemeinschaft katholisch-sozialer Bildungswerke, die katholische Akademie des Bistums Fulda, die Clearingstelle Medienkompetenz der Deutschen Bischofskonferenz, die Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien sowie der Landesfilmdienst Hessen.

Eröffnet wird die Tagungsdokumentation von *Andreas Büsch*, der über Computerspiele hinausgehend zunächst eine allgemeine Annäherung an das Spielen als spezielle Form des Tätigseins liefert und interessante Einblicke in die Begriffsgeschichte gibt. Bei dieser gelungenen Einstimmung hätte es der Autor in seiner Doppelrolle als Herausgeber vielleicht jedoch bewenden lassen können und darauf verzichten sollen, ausgehend von den Gebrüdern Grimm und Friedrich Schiller, über Johan Huizinga gleich noch Computerspiel, Gewaltwirkungshypothesen, Serious Games und Spielesucht zu behandeln. So ergeben sich in der Sukzession der Artikel jedenfalls vermeidbare Wiederholungen, zumal zu diesen Fragestellungen ja eigens Expert/-innen eingeladen wurden. Ein zweiter, kurzer Beitrag stammt von *Linda Breitlauch* und betont die Chancen und Lernpotenziale von Unterhaltungsspielen und Serious Games. Weshalb er den Titel „Familie 2020 – Computerspiele in der Lebenswirklichkeit“ trägt, erschließt sich mir nicht. Es folgt ein fundierter und wiederum längerer Beitrag von *Johannes Breuer* und *Malte Elson*, die sorgsam abwägend den Kenntnisstand der medienpsychologischen Nutzungs- und Wirkungsforschung bzgl. Aggression und exzessiver Spielenutzung abbilden. Hätte der Tagungsband eine Gliederung in verschiedene Sektionen (hat er nicht), würde der Beitrag von *Alexander Filipović* wohl den Abschnitt „Theoretische Perspektiven und Forschungs-

Sandra Bischoff, Andreas Büsch, Gunter Geiger, Lothar Harles, Peter Holnick (Hrsg.) (2015): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020. – Opladen, Berlin, Toronto: Barbara Budrich, 165 S., ISBN: 978-3-8474-0195-7.

stand‘ beschließen. Der Autor versucht einen medienethischen Einordnungsversuch. Da der Forschungsstand zu den Wirkungen von Spielen auf Einstellungen disparat ausfällt, schlägt *Filipović* vor, Computerspielen entweder medienkulturtheoretisch im Kontext kultureller Wandlungsprozesse (ethisch) zu diskutieren oder eine Reformulierung und Kontextualisierung in der Tradition der Kritischen Theorie anzustreben. Wie beides konkret aussehen kann, sei allerdings noch offen, da eine fundierte Ethik des Computerspielens noch in den Kinderschuhen stecke.

Sechs weitere Beiträge beschäftigen sich im weitesten Sinn mit pädagogischen Bemühungen, sei es, dass Computerspiele Gegenstand medienpädagogischer Projektarbeit sind oder sie selbst als Vehikel des Wissenstransfers genutzt werden. Zwei Beiträge stammen von Mitarbeiter/-innen der Bundeszentrale für politische Bildung. *Arne Busse* und *Matthias Uzonoff* resümieren zunächst den insgesamt weiterhin eher dürftigen Stand der Implementierung von Spielen in die politische Bildung. *Tobias Miller* und *Anne Sauer* stellen das Portal „spielbar.de“ und weitere Aktivitäten der Bundeszentrale für politische Bildung vor. Auch hier, so scheint es wenigstens, überwiegen Ansätze, die Computerspiele selbst thematisieren und auf Medienkompetenzvermittlung abzielen. *Christina Enders* und *Julia Menz* gehen in ihrem Beitrag auf das Konzept und die Initiative „Creative Gaming“ ein, in der Kreativität und Teamwork im Mittelpunkt stehen. *Claudia Philipp* und *Judith Hoffmeier* stellen mit vielen Hinweisen auf Materialien und Anlaufstellen Möglichkeiten des Einsatzes von Computerspielen im Unterricht vor; *Thomas Podhostnik* schließt mit einem kurzen Workshopbericht zu Computerspielen im Schulalltag an. *Michael Winklmann* lotet Potenziale des Computerspiels für die religiöse Bildung aus und geht hierbei von einem Nahverhältnis medientheoretischer und religionspädagogischer Grundfragen aus.

Der Band endet mit einem Beitrag von *Jan Rathje* und *Peter Holnick* über Augmented Reality als pädagogische Herausforderung der Zukunft, zu der sie im Rahmen der Tagung einen Workshop geleitet haben, in dem u.a. eine Spiele-App getestet und diskutiert wurde.

Mein Eindruck ist, dass sich der Band nicht recht entscheiden kann, was er sein will; und wenn er alles zugleich sein will, macht er es nicht deutlich und liefert zu wenig Brücken und Klammern zwischen den Artikeln. Der oder die ideale Leser/-in bringt relativ wenig Vorwissen und viel Neugier mit. Mit dieser Haltung kann sie bzw. er sicher gewinnbringende Anregungen mitnehmen, worüber weiter nachzudenken und zu forschen ist. Darüber hinaus fehlt es m.E. leider am Willen zur Strukturierung, sowohl nach Inhalten als auch mit Blick auf die Textsorten. Das im Brustton der Überzeugung vorgetragene Plädoyer, Computerspiele doch endlich als Kulturgut zu akzeptieren, steht neben dem nüchternen wissenschaftlichen Aufsatz, Überblicke zur pädagogischen Arbeit mit Computerspielen stehen neben vereinzelt Workshop- und Projektberichten. Diese Melange kann als intendiertes Konzept durchaus einen Reiz haben. Ein roter Faden ist aber leider nur bedingt auszumachen. Wie so oft in Sammelbänden hätte (neben der genannten Einstimmung über Spielen als spezielle Tätigkeit) dem Buch zudem gut getan, mit einem Beitrag zu eröffnen, der die gegenwärtige Spiele- und Genrelandschaft skizziert. Im Laufe der Artikel wird fast alles einmal erwähnt – Unterhaltungsspiele, Serious Games, Shooter, Taktik- und Abenteuerspiele, Browser und Social Games, Spiele-Apps, Let’s play-Videos usw.; gerade wenn sich das Buch an Leser/-innen richten soll, die sich vielleicht zum ersten Mal mit Spielen beschäftigen, wäre etwas mehr Orientierung im Markt der Möglichkeiten hilfreich. Mehr Rahmung hätte es auch für die titelgebenden Worte „Familie“ und

„2020“ gebraucht. Ersteres spielt in den ersten Beiträgen im Grunde gar keine Rolle und passt noch am ehesten zu den pädagogisch-praktischen Artikeln, von denen sich einige mit Erwachsenen- und damit Elternbildung beschäftigen. Letzteres erschließt sich allenfalls implizit über das verbindende Interesse der Herausgeber/-innen und Autor/-innen, Computerspiele aus der Schmutzdecke zu holen und als Kulturgut ins gesellschaftlich-öffentliche Bewusstsein zu rücken. Wer hinter der Zahl „2020“ Zukunftsvisionen und Programmatisches vermutet, wird mit Ausnahme des (nur bedingt spielspezifischen) Hinweises auf Augmented Reality jedoch eher nicht fündig.