

Evangelische Hochschule Ludwigsburg

Bachelorthesis zur Erlangung des Bachelorgrads

Bachelor of Arts im Studiengang Religionspädagogik / Gemeindepädagogik (B.A.)

Videospiele in der evangelischen Jugend- arbeit

Kriterien für einen verantwortungsvollen Einsatz bei Jugendlichen

Erstkorrektur: Prof. Dr. W. Ilg

Zweitkorrektur: Prof. Dr. B. Görder

Jonas Wintergerst

Matrikelnummer: 50045226

Fachsemester 7

Wintersemester 2021/2022

29.11.2021

Es handelt sich um die nachträglich leicht korrigierte Fassung der Bachelorthesis vom Wintersemester 2021/2022. Die Korrekturen betreffen die gesamte Arbeit, insbesondere jedoch das Kapitel 5.3.1

Abstract

Videospiele gehören für einen Großteil der Jugendlichen zum Alltag und damit zu ihrer Lebenswirklichkeit. Wenn Jugendarbeit sich selbst als lebensweltorientiert verstehen möchte, dann können digitale Spiele nicht ignoriert werden. Sie müssen daher (elementarer) Bestandteil der Arbeit sein. Doch welche Kriterien braucht es dafür? Wo liegen Stolpersteine von Videospiele und wie können sie umgangen werden? Welche Chancen bieten die digitalen Welten und ihre Erzählstruktur? Kann in ihnen sogar eine besondere Energie für die evangelische Jugendarbeit gefunden werden?

Diesen Fragen widmet sich die vorliegende Arbeit. Um sie zu beantworten, wurde sich zunächst mit den Teilbereichen Gaming und Jugendarbeit beschäftigt. Im weiteren Verlauf konnten dann konkrete Perspektiven, Handlungsanweisungen und Beispiele aufgezeigt werden, die für die weitere Arbeit an und mit der Thematik wichtig sind.

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung.....	4
2.	Lebenswelt Gaming bei Jugendlichen	6
2.1	Begriffserläuterung	6
2.2	Stand der Forschung	9
2.3	Gaming, mehr als ein Hobby	11
2.3.1	Die Wirkung digitaler Spiele auf Gamer*innen	12
2.3.2	Wenn Spiele zur Sucht werden.....	16
3.	(Medien-) pädagogische Aufgabe der evangelischen Jugendarbeit	19
3.1	Verortung der Medienpädagogik in der ev. Jugendarbeit.....	19
3.2	Medienpädagogik in der Praxis	22
4.	Videospiele in der Jugendarbeit.....	24
4.1	Stolpersteine für Videospiele in der evangelischen Jugendarbeit	24
4.2	Perspektiven von Videospielen für die evangelische Jugendarbeit ...	28
4.3	Spieletypen.....	36
4.4	Spielegenres & -klassen – Was eignet sich, was nicht?	38
4.5	Digitale Spiele als Bewältigungsstrategie in der Coronakrise	42
4.6	Let’s Play, Streams & eSport als Chance	44
5.	Konkrete Projekte mit Videospielen im kirchlichen Kontext.....	45
5.1	Bestehende Konzepte.....	45
5.2	Was bringt die Zukunft?	48
5.3	Christliche Spiele – Eine Chance?.....	49
5.3.1	„ONE of 500“	49
5.3.2	Weitere Beispiele	51
6.	Die Kirche braucht Gaming-Expert*innen – Eine Zukunftsperspektive.....	52
7.	Fazit	54
8.	Anhang.....	58
9.	Literaturverzeichnis	61

1. Einleitung

Am 30. August 2021 berichten deutsche Nachrichtenportale von einem neuen Gesetz in Fernost. „In China wird die Computerspiel-Industrie an die Kandare genommen - und die Kinder und Jugendlichen der Volksrepublik gleich dazu: Sie dürfen laut Regierung nur noch drei Stunden pro Woche online zocken.“ Unter der Woche sei allen Chines*innen unter 18 Jahren das Spielen gänzlich untersagt, Freitag bis Samstag sei es von 20 bis 21 Uhr erlaubt. Offiziell wolle die chinesische Regierung durch diese Einschränkung „gegen Spielsucht vorgehen“. Doch auch der politische Druck auf Tech-Riesen wie Tencent sei ein Grund. Ganz überraschend kam der Schritt nicht. Bereits Anfang August hatte eine staatliche Wirtschaftszeitung „Online-Spiele als ‚geistiges Opium‘ und ‚elektronische Drogen‘“ bezeichnet. (Tagesschau 1 2021) Die Sorge vor einer flächendeckenden Computer- und Videospielesucht hängt wie ein Damoklesschwert über der Branche und sorgt häufig für Streitigkeiten. In Kapitel 2.3.2 soll dieses Thema deshalb näher beleuchtet werden. Videospiele auf ihr Suchtpotential zu beschränken, würde dem Medium allerdings nicht gerecht werden und nur wenig ändern. Im Falle Chinas gehen Expert*innen davon aus, dass viele Kinder und Jugendliche sich mit Ausweisdaten der älteren Geschwister oder der Eltern einloggen und trotzdem spielen werden. Ein einfaches Verbot hilft oft nicht weiter, ein negatives Beispiel dafür könnte in der Prohibition in Amerika ab 1920 gesehen werden. Wichtig ist es hingegen, diese neuen Medien und den (guten) Umgang mit ihnen zu erlernen. Statt Kindern das Spielen kategorisch einzuschränken, sollte dieses Thema besser pädagogisch aufgegriffen werden. Die Ausbildung der Medien- und auch der Spielekompetenz ist wichtig. Nur so können die potentiellen Gefahren von Videospiele minimiert und die Chancen genutzt, ein gesundes Spielen und spielendes Erwachsenwerden gefördert werden.

Diese pädagogische Aufgabe kann an vielen Stellen aufgegriffen werden. Die evangelische Jugendarbeit „versteht sich als Akteur gesamtgesellschaftlicher Arbeit mit Jugendlichen und teilt die wesentlichen Handlungsgrundsätze der Kinder- und Jugendhilfe“. Aus diesem Verständnis heraus entwickelt sich auch eine (medien-) pädagogische Verantwortung. „Dazu gehören [...] die Unterstützung eigenständiger, selbstorganisierter und partizipativer Bildungsprozesse“ (Kaiser u.a. 2013: 11). Vor

dem Hintergrund der medialen Gegebenheiten sei die Medienaneignung in der Kindheit und Jugend als Bestandteil von Vergemeinschaftungsprozessen zu verstehen (Theunert 2013: 105). Der Unterschied in der Bildungsarbeit zwischen Kinder- und Jugendarbeit und dem primären Bildungssystem bestehe darin, dass die Kinder- und Jugendarbeit auf ihren Freiwilligkeitscharakter verweise und pädagogische Inhalte deshalb „zumeist in freizeit- und erholungsorientierte Angebotsformen“ eingebunden seien (Thole 2000: 24).

In dieser Arbeit sollen nun Kriterien gefunden werden, wie die evangelische Jugendarbeit aus ihrer gesellschaftlichen und pädagogischen Stellung heraus, auf verantwortungsvolle Weise mit Videospiele, dem Spielverhalten und der Spielkompetenz umgehen kann. Dazu soll in Kapitel 2 zunächst die Lebenswelt Gaming betrachtet werden. Für eine detaillierte und fachlich kompetente Einordnung ist es unumgänglich, die (wissenschafts-)theoretischen Positionen klarzustellen und Begrifflichkeiten zu klären. In Kapitel 3 wird dann auf die (medien-) pädagogische Aufgabe evangelischer Jugendarbeit als solche eingegangen. Hier sollen die soeben erarbeiteten Ansätze nochmals geschärft und vertieft werden, um auch hier die fachliche Grundlage der Arbeit klarzustellen. Kapitel 4 wird sich dann um die Forschungsfrage, also die konkreten Kriterien für und gegen einen Einsatz von Videospiele in der evangelischen Jugendarbeit, drehen. Hier sollen neben allgemeinen Chancen und Risiken von Videospiele in der evangelischen Jugendarbeit auch bestimmte Unterbereiche und Kategorien in den Blick genommen werden. So werden beispielsweise Spieleklassen bzw. -genre (Shooter, Sportspiele, Simulationen, etc.) genauer beschrieben und überlegt, welche Kriterien für oder auch gegen die Beschäftigung mit dieser sprechen. Kapitel 5 soll dann die Praxis in den Blick nehmen. Wo existieren bereits Projekte in der evangelischen Jugendarbeit im Bereich der Videospiele und wie werden sie an- und wahrgenommen? An welchen Punkten ist die Arbeit noch im Aufbau und woran scheitert sie manchmal? In Kapitel 6 wird der Blick auf die kirchliche Systematik in diesem Bereich geworfen werden. Braucht es eine Veränderung im System der Kirche, um die Planung und Durchführung solcher Projekte zu fördern?

Schon im Voraus soll folgendes klargelegt werden: Die Thematik der Videospiele kann in der evangelischen Jugendarbeit nicht umgangen werden, da Videospiele in der Lebenswelt der „jungen Generation“ weit verbreitet und etabliert sind. Vielmehr

muss die Frage lauten, wie dem Thema begegnet werden sollte, welche Wege förderlich und hilfreich sind und welche nicht. Ein „Ignorieren“ dieses Bereichs der Lebenswelt Jugendlicher (Jungen und Mädchen) wäre ein Entfernen von der eigenen Zielgruppe, einem ihrer ganz zentralen Themen und damit den Grundsätzen der Kinder- und Jugendarbeit.

Unter „Jugendlichen“ wird in der gesamten Arbeit, entsprechend der Einordnung der JIM-Studie, die Altersgruppe von zwölf bis 19 Jahren betrachtet (Feierabend u.a. 2020: 2).

2. Lebenswelt Gaming bei Jugendlichen

In diesem Kapitel sollen einige Grundlagen der Lebenswelt Gaming erläutert werden. Zunächst werden dafür einige der wichtigen Begrifflichkeiten erklärt. In Kapitel 2.2 wird dann ein Blick auf den aktuellen Forschungsstand geworfen. Dabei soll deutlich gemacht werden, wie zentral das Thema Gaming tatsächlich ist. Unter 2.3 wird dann auf positive, wie negative Auswirkungen von Videospiele auf junge Menschen eingegangen.

2.1 Begriffserläuterung

Wenn es darum geht, die Begrifflichkeiten im Bereich Gaming zu spezifizieren, werden schnell Grenzen offenbart. Bei einem sich so schnell und dynamisch entwickelnden Bereich, der zudem groß und in der Gesellschaft weit verbreitet ist, wird auf eine Vielzahl von Begriffen und auf eine Vielzahl verschiedener Definitionen (der gleichen Begriffe) zurückgegriffen. In diesem Kapitel sollen deshalb die begrifflichen Grundlagen für diese Arbeit gelegt werden.

Videospiele vs. Computerspiele

Bei der übergeordneten Definition von Spielen werden diese zwei Begriffe häufig synonym verwendet, obwohl sie jeweils unterschiedliche Teilgebiete beschreiben. Unter Videospiele wird ein „elektronisches Spiel [verstanden], das über einen Monitor läuft und in das der Spieler über eine Tastatur, einen Joystick oder mithilfe einer Maus eingreift.“ (Duden 2021). Hier sind Videospiele einbegriffen, die auf einem Computer oder eine Spielkonsole (Playstation, Xbox, Switch, etc.) gespielt werden. Computerspiele sind hingegen nur ein Teil der Videospiele. Hier ist noch

hinzuzufügen, dass die meisten Computerspiele auch auf Konsolen spielbar sind und damit tatsächlich als beides bezeichnet werden könnten. Auf technischer Basis sind Videospielekonsolen spezialisierte Computer, die ausschließlich auf das Spielen von Videospiele ausgelegt sind. Aus dieser Sicht wäre also eine Bezeichnung von allen digitalen, elektronischen Spielen als Computerspiel möglich. In der Praxis werden beide Begriffe verwendet, wobei der Begriff Videospiele jedoch einen größeren Bereich an Spielen abzudecken scheint. Spannend ist, dass in der Definition des Dudens sogenannte „Mobilegames“ (Handyspiele) nicht inbegriffen sind, da sie nicht mit Tastatur, Joystick oder Maus gesteuert werden. Felix Schniz, Doktorand und Universitäts-Assistent an der Alpen-Adria-Universität Klagenfurt, definiert das anders und zählt auch diese Spiele zu Videospiele hinzu. „Vertreter der Medienkategorie ‚Videospiele‘ könnten vielseitiger nicht sein und reichen in ihrer Spannbreite vom kleinen Puzzlespiel für das Smartphone bis hin zum fantastischen Rollenspiel für den Computer, das auch einmal in mehreren hundert Stunden Spielzeit aufgehen kann.“ (Schniz 2020: 15). Die vorliegende Arbeit wird den Begriff „Videospiele“ bevorzugen und darunter jegliche elektronischen Spiele fassen, unabhängig ob sie am Smartphone, Computer oder der Spielkonsole gespielt werden.

Häufig wird in der Videospielezene der Begriff „Genre“ verwendet, um ein einzelnes Spiel zu beschreiben. In der Forschung erschien dieser Begriff aber als unzureichend und zu „eindimensional“ (Jantke 2006: 1). Im Folgenden soll daher eine dreidimensionale Taxonomie eingeführt und erläutert werden. Wichtig ist dabei, Videospiele von anderen Unterhaltungsmedien zu unterscheiden. Wo der „Genre“-Begriff bei Filmen gut greift und ausreicht, lässt er bei Videospiele außen vor, dass sie einerseits IT-Systeme sind (also letztlich Computerprogramme) und dass sie außerdem „in qualitativ höherem Maß als die Begegnung mit irgendeinem anderen Unterhaltungsmedium menschliche Aktion einschließen“ (Jantke 2006: 4). Daraus entwickeln sich drei Aspekte (IT-, Unterhaltungs-, und Interaktionsaspekt), welche als Ausgangspunkt für die dreidimensionale Taxonomie fungieren.

a. Typ

Videospiele sind als komplexe IT-Systeme zu verstehen. Sie können darauf nicht reduziert werden, sind aber darin dennoch gefangen. „Unter der Bezeichnung Typ eines Spiels bzw. in der betreffenden Dimension seiner Beschreibung werden

diejenigen Charakteristika zusammengefaßt, die das Funktionieren (Game Mechanics) des Spiels determinieren.“. Es geht also um den technischen Aufbau des Spiels, beispielsweise ob allein, zu zweit oder mit mehr Spieler*innen gemeinsam gespielt wird (Jantke 2006: 6).

b. Genre

Wichtig ist hier, dass Jantke den Begriff „Genre“ zwar verwendet, aber ausdrücklich auf seine ursprüngliche Bedeutung aus dem Englischen verweist. Ausgangspunkt dieser Dimension ist das Verständnis von Videospiele als Unterhaltungsmedium. Videospiele „können die Spieler in eine andere Welt entführen, zeitlich wie auch räumlich.“ Mit dem „Genre“ wird die Erlebniswelt charakterisiert. Dabei gibt es kaum Grenzen und eine Vielzahl unterschiedlicher Vorlieben. Ob Romantik, Kriegsszenario oder Kriminalfall. Wichtig sei, dass Videospiele (ähnlich wie bei Filmen) nicht auf ein Genre begrenzt seien, sondern oft verschiedene Genres anschnitten würden (Jantke 2006: 7).

c. Klasse

Mit der Klasse wird systematisiert, was die Spieler*innen selbst aktiv erleben. Es geht darum, was die Spielenden tun, wenn sie spielen. Geht es ums Denken, muss geschossen werden oder eher geschlichen (Jantke 2006: 8). „es geht eigentlich darum, Spiele mit gewissen Klassenmerkmalen zu entwickeln. Dazu braucht man ein Genre, welches das Spielverhalten einzubetten vermag. Man kann so weit gehen, das Genre als die kulturelle Verpackung der Klasse anzusehen. Daß alles auch funktioniert, muß schließlich noch durch die Implementierung eines bestimmten Spieltyps sichergestellt werden.“ (Jantke 2006: 5)

Auch Felix Schniz nimmt diese drei Dimensionen auf. In seiner Begrifflichkeit bleibt er beim Genre und spricht eher von drei verschiedenen Genredimensionen: Systemmechanik, Fiktionsästhetik und Sozioritus. Diese drei Dimensionen sind inhaltlich deckungsgleich zu Jantkes Taxonomie.

In dieser Arbeit werden die drei Dimensionen unterschieden und nach Jantke bezeichnet. Wichtig ist, dass die Dimensionen zwar einzeln betrachtet werden, um Videospiele kategorisieren zu können, sie aber nie gänzlich voneinander getrennt werden können und häufig in einer Wechselwirkung zueinanderstehen.

2.2 Stand der Forschung

In diesem Kapitel werden die aktuellen Forschungsergebnisse im Bereich Gaming in den Blick genommen. Dies dient dazu, die Tragweite des Themas innerhalb der Zielgruppe evangelischer Jugendarbeit zu verdeutlichen.

Eine der wichtigsten Studien in diesem Bereich ist die JIM Studie. Seit mehr als 20 Jahren erhebt der „Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest“ Daten zum Mediennutzungsverhalten von Jugendlichen zwischen zwölf und 19 Jahren in Deutschland. Dabei werden verschiedenste Dinge abgefragt, für diese Arbeit sind zwei Punkte besonders interessant: Zuallererst ist die Ausstattung mit digitalen Geräten wichtig. Klar, wer keinen Computer oder keine Konsole hat, kann nur schwer Videospiele spielen. Ein Blick in die Jim Studie verrät, dass 96% der Befragten ein eigenes Smartphone besitzen. 72% besitzen einen eigenen Computer oder Laptop und jeweils 42% eine tragbare und/oder feste Spielkonsole (Feierabend u.a. 2020: 8). Was kann aus diesen Zahlen geschlossen werden? Der Besitz eines Smartphones oder eines Computers lässt noch nicht direkt auf das Spielen digitaler Spiele schließen, macht dies aber möglich. Spannender sind hier die Spielkonsolen, denn diese werden dezidiert zum Spielen von Videospiele hergestellt. Das lässt schon erahnen, dass Gaming längst keine Nischenerscheinung oder ein Hobby einer Minderheit mehr ist. Dies wird deutlicher, wenn nun die Medienbeschäftigung der Jugendlichen abgefragt wird. So geben 41% der Jugendlichen an täglich digitale Spiele zu spielen, weitere 26% mehrmals pro Woche. Dabei ist festzustellen, dass Jungen etwas häufiger spielen (79% täglich/mehrmals pro Woche) als Mädchen (56% täglich/mehrmals pro Woche) (Feierabend u.a. 2020: 14-15). Außerdem sei darauf hingewiesen, dass diese Zahlen im Juni und Juli 2020 entstanden sind, also mitten in die Corona-Pandemie fallen. Im Jahr 2019 gaben jedoch bereits 63% der Befragten an, täglich oder mehrmals in der Woche zu spielen. Die Mediennutzung ist im Jahr 2020 generell gestiegen (Feierabend u.a. 2020: 16). Interessant ist auch noch ein Blick auf die Spieltypen, die bei Jugendlichen hoch im Kurs stehen. „Mobilegames“, die über das Smartphone gespielt werden, sind dabei am höchsten im Kurs, was vor allem durch das Spielverhalten der Mädchen beeinflusst wird. Bei Jungen sind Konsolen- und Computerspiele verbreiteter. Interessant ist auch noch ein Blick auf die Nutzungsdauer. Die meisten Befragten gaben 30 Minuten bis zwei Stunden an, insgesamt ein Viertel spielt zwei bis vier Stunden und 16% der

Befragten spielen sogar mehr als vier Stunden täglich. Hier zeigt sich ein Unterschied zwischen den Geschlechtern und auch dem Bildungsgrad. Jungen spielen demnach mehr als Mädchen und Haupt- bzw. Realschüler*innen mehr als Gymnasiast*innen (Feierabend u.a. 2020: 55-57).

Auch andere Studien beschäftigen sich mit dem Bereich Gaming bei Jugendlichen. Die Shell Jugendstudie von 2019 hat Jugendliche ebenfalls zu ihrer Freizeitgestaltung befragt. Spannend ist hier, dass sich das Nutzungsverhalten in den letzten 20 Jahren wenig geändert hat. Ansonsten kommt die Jugendstudie zu ähnlichen Erkenntnissen wie die JIM Studie. So konnte herausgearbeitet werden, dass Jungen häufiger spielen als Mädchen und auch, dass jüngere Jugendliche (zwölf bis 14 Jahre) mehr spielen als ältere Jugendliche und junge Erwachsene. Auch die Unterschiede im Nutzungsverhalten verschiedener Bildungsschichten konnte die Shell Jugendstudie belegen. Bei der Häufigkeit des Videospielespielens ergeben sich leichte Unterschiede. Laut Shell spielen 35% der Jugendlichen täglich und weitere 23% mehrmals pro Woche, bei der JIM Studie waren es mit 41%, bzw. 26% etwas mehr (Albert u.a. 2019: 217-227).

Eine weitere große Jugendstudie kommt vom Sinus Institut und wird dort unter anderem von der Bundeszentrale für politische Bildung in Auftrag gegeben. Ein wichtiger Unterschied zwischen der Sinus Jugendstudie und den anderen Beiden ist, dass das Sinus Institut auf eine qualitative Erhebung setzt, während Shell und JIM hauptsächlich quantitativ forschen. Dennoch decken sich die Ergebnisse des Sinus Instituts mit den bisherigen Erkenntnissen. So wird auch hier deutlich, dass Jungen tendenziell mehr „gamen“ als Mädchen (Calmbach u.a. 2020: 202) und bildungsferne Milieus (prekär) Videospiele zugeneigter scheinen. Interessant ist hier, dass die Sinus Jugendstudie durch ihre qualitative Methodik auch zur inhaltlichen Stellung von Videospiele spielen forschen kann. „Die virtuellen (Spiele-)Welten eröffnen die Chance, sich unabhängig von den sozialen und familiären Rahmenbedingungen zu präsentieren und zu bewähren, was zu sonst eher seltenen Erfolgserlebnissen führen kann. Voller Stolz erwähnen einige, dass sie besonders gute Gamer*innen sind. ‚Zocken‘ ist für diese Jugendlichen eine Quelle für Bestätigung und Selbstbewusstsein.“ (Calmbach u.a. 2020: 107).

An dieser Stelle sei auch erwähnt, dass das Thema Gaming in manchen Studien etwas untergeht. Oft ist das Digitale ein Teil der Studien, der in vergleichbarem Umfang zu anderen Lebensbereichen dargestellt wird. Da der digitale Bereich aber in seiner Individualität und Ausdifferenzierung sehr groß ist, geht der Teilbereich Gaming manchmal etwas unter. So wird er in einer Jugendstudie des Landes Baden-Württemberg beispielsweise überhaupt nicht thematisiert. Auch in der Shell und Sinus Jugendstudie bildet das Digitale nur einen Teil der Themen ab und Videospiele werden wenig dediziert angesprochen. Die JIM Studie spielt durch ihre Konzentration auf das Thema Medien hier eine Sonderrolle und ist dadurch am ausführlichsten.

Was ist nun aber die Konsequenz aus den dargestellten Zahlen? Gaming ist, das konnte hier ausreichend belegt werden, kein Hobby neben vielen anderen. Gaming ist eine der zentralen Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen in Deutschland. Zwei Drittel der zwölf- bis 19-Jährigen spielen mehrfach in der Woche, über 40% sogar jeden Tag. Damit steht das Videospiele mit an oberster Stelle im Alltag junger Menschen. Dabei begegnen die Jugendlichen verschiedensten Herausforderungen und Risiken, es bieten sich aber auch Chancen beispielsweise für den Kompetenzerwerb. Sie betreten einen digitalen Raum, in dem teilweise ganz andere Gesetzmäßigkeiten aufzufinden sind. Welche Werte und Normen gelten dort? Wie gehe ich mit meinen Mitmenschen im digitalen Raum um? Wie kann auch ein gesunder Umgang mit dem Verlieren in virtuellen Welten erlernt werden?

2.3 Gaming, mehr als ein Hobby

Wenn vom Gaming die Rede ist, dann haben viele Menschen einen 15-Jährigen im Kopf, der zuhause am Computer sitzt und auf der Tastatur rum hämmert, vielleicht noch nebenher online mit Freunden spricht. Dieses Bild deckt aber nur einen kleinen Teil des Gaming ab. Bewusst wurde dieses zweite Kapitel mit dem Begriff „Lebenswelt“ überschrieben, denn zum Gaming gehört häufig viel mehr als nur das Spielen selbst. Let's Plays, Livestreams, eSport, Fankultur, Gamescom, Cosplay, diese Liste kann beliebig ergänzt werden. Natürlich sind nicht für jede*n Gamer*in all diese Dinge interessant, aber in den meisten Fällen gehört zur Lebenswelt Gaming eben doch weit mehr dazu als das Videospiele an sich. Das Jugendzimmer wird mit Postern geschmückt, die Jogginghose vom Lieblingsstreamer wird getragen,

hunderttausende schauen eSport Veranstaltungen online an, zehntausende füllen vor Ort die Hallen (eSports Charts 2019). Auf dem Pausenhof werden aktiv digitale Spiele auf dem Handy gespielt oder es wird über die neuesten Updates diskutiert. Beim „Capture the Flag“-Spielen werden Taktiken aus Videospiele ausprobiert. Auch in der Sprache der Jugendlichen haben sich viele Begriffe etabliert. In der Auswahl zum Jugendwort des Jahres 2021 finden sich mit „sus“ (aus dem Spiel „Among Us“ abzuleiten) und „papatastisch“ (auf den großen deutschen Videospieldreamer „Papaplatte“ zurückzuführen) gleich zwei Begriffe aus der Gamingkultur wieder. „sus“ hat es sogar in die Top 3 geschafft, musste sich am Ende jedoch gegen „cringe“ geschlagen geben (Langenscheidt 2021). Gaming ist allgegenwärtig und für viele Jugendliche so zentral, dass sich auch abseits der Konsole oder des Computers vieles darum dreht.

An dieser Stelle soll noch ein weiterer Gedanke hinzukommen, der beim eingangs beschriebenen Bild vom 15-jährigen Gamer fehlerhaft ist. Der „game“, ein Verband der deutschen Games-Branche und eingetragener Verein, ist mit die wichtigste Adresse in Deutschland, wenn es um Gaming geht. Auf seiner Website hat der Verband auch einige Statistiken veröffentlicht, die sich mit dem Videospielverhalten der Deutschen beschäftigen. Laut „game“ ist der durchschnittliche deutsche Spieler demnach 37,4 Jahre alt. Die Geschlechter sind nahezu gleichstark vertreten (48% weiblich und 52% männlich) (game 1 2021), die meisten Gamer*innen finden sich in der Altersgruppe 50-59 (19%, im Vergleich 10-19 16%) (game 2 2021). Dies verdeutlicht nochmals, dass Gaming kein kleines Hobby einer Gruppe Jugendlicher ist, sondern eine gesellschaftsweite und generationen- und geschlechterübergreifende Lebenswelt, deren Faszination verzaubert und verbindet.

2.3.1 Die Wirkung digitaler Spiele auf Gamer*innen

Der Ruf, welchem sich Videospiele in weiten Teilen der Gesellschaft ausgesetzt sehen, lässt sich schwer beschreiben. In den letzten Jahren hat sich dieser stark verändert, da viele Gamer*innen der ersten Stunde mittlerweile selbst Eltern sind. Auch ein Durchschnittsalter von 37,4 Jahren trägt sicherlich dazu bei, dass sich der negative Blick auf Videospiele langsam wandelt. Und doch bleibt immer eine gewisse Zurückhaltung bestehen. Auf intellektueller Ebene kann ein Videospiele einfach nicht so gut fordern, wie ein gutes Buch! Aber stimmt das? Steve Johnson

schreibt dazu: „Spiele haben vor allem deshalb seit jeher einen so schlechten Ruf, weil man sie immer mit der älteren Tradition des Lesens vergleicht“ (Johnson 2006: 32). Er lädt zu einem Gedankenexperiment ein und fordert seine Leser*innen heraus, sich vorzustellen Videospiele seien lange etabliert und Bücher kämen nun neu hinzu. Die Gesellschaft würde Bücher kritisch sehen, da sie doch viel weniger Sinne ansprechen würden, nämlich nur den Teil des Gehirns, der geschriebene Sprache verarbeitet. Videospiele hingegen sprächen doch verschiedenste motorische und sensorische Bereiche an. Dazu komme die soziale Isolation des „Alleinlesens“ im Gegensatz zum vernetzten und gemeinsamen Spielen. Ganz stichhaltig sei diese Argumentation zwar nicht, aber dennoch würde sie aufzeigen, was in der Betrachtung der Videospiele oft falsch läuft. „Sie stellt einige Aspekte [...] isoliert in den Vordergrund und erstellt dann pessimistische Zukunftsprognosen, die von dem schlimmstmöglichen Effekt dieser Eigenschaften auf die ‚jüngere Generation‘ ausgehen“ (Johnson 2006: 33-34).

Ein, in den vergangenen Jahren, oft diskutiertes Thema im Bereich Gaming ist die Aggressivität und ob Videospiele diese fördern/hervorrufen oder nicht (Jukschat 2017: 37). Das Stichwort „Killerspiele“ ist für viele Gamer*innen ein Trigger, der negative Erinnerungen hervorruft. Wie bei vielen anderen Einordnungen wird hier von einem Ursache-Wirkungs-Zusammenhang ausgegangen, also: Wer Videospiele spielt, wird aggressiv. Für eine solche Kausalität sind aber drei Schritte notwendig. Zuerst muss ein überzufälliger Zusammenhang bestehen. Solch ein Zusammenhang kann durch Stichproben erahnt werden. Beim Beispiel der Aggressivität müssten also Gamer*innen überzufällig aggressiver sein als Nicht-Gamer*innen. Im nächsten Schritt muss die zeitliche Abfolge stimmen, die Wirkung muss zeitlich auf die Ursache folgen. Das ist schon komplizierter festzustellen. Spielt der/die Gamer*in gewalthaltige Spiele und wird deshalb aggressiv oder ist ein Mensch aggressiv und wendet sich deshalb gewalthaltigen Spielen zu? (Das funktioniert auch mit Depression oder Vereinsamung. Vereinsamt der/die Gamer*in durch exzessives Spielen oder ist er/sie vereinsamt und spielt deshalb exzessiv?) Im dritten Schritt müssen Scheinzusammenhänge ausgeschlossen werden. Hierbei muss kontrolliert werden, ob mögliche Dritt- oder Störvariablen eine Kausalität vermuten lassen, wo gar keine besteht. Viel Eis zu essen sorgt für Sonnenbrand. Die Kausalität ist aber falsch, weil die Drittvariable übersehen wird, dass Menschen, die viel Eis

essen, mehr Zeit in der Sonne verbringen als andere. Solche Variablen zu erkennen ist sehr schwierig und eine große Herausforderung in der aktuellen Sozialforschung (Jöckel 2018: 78-83).

Aufgrund der langen Historie dieser Gewaltdebatte, ist dieser Teilbereich des Gaming auch am besten erforscht. „Gewalt ist das vielleicht am weitesten erforschte Forschungsfeld bei der Frage nach der Wirkung von Computerspielen. [...] Der Forschungsstand lässt sich kurz und knapp zusammenfassen: Unter bestimmten Umständen können Computerspiele bei bestimmten Personen vor allem kurzfristig aggressive Vorstellungen hervorrufen. [...] Menschen werden durch die Nutzung gewalthaltiger Medien nicht friedfertiger. Sie werden, langfristig, aber auch nicht grundlegend aggressiver oder gewalttätiger. [...] Die Jugend verroht keineswegs durch Computerspiele. Es gibt keinerlei Befunde über irgendeine Form von Gewaltverbrechen, die sich auch nur ansatzweise mit der Nutzung von Computerspielen erklären lässt.“ (Jöckel 2018: 97-98).

Dennoch ist klar, dass Videospiele mit ihren Inhalten und Mechaniken auf die Spielenden einwirken. Geschichten begeistern oder schockieren, Highscores wollen geknackt werden oder der beste Freund soll auf dem Tableau weiter unten stehen. Verschiedene Spiele sprechen verschiedene Menschen an, nicht jede*r spielt gerne kompetitiv oder liest sich gerne ellenlange Dialoge durch. Und nicht jedes Spiel ist für jede*n geeignet. Für die Altersfreigabe in Deutschland gibt es die USK, die „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“ (andere Siegel sind „PEGI“ (Pan European Game Information), welches in 35 europäischen Ländern gilt (nicht in Deutschland, hier gilt USK) und „ESRB“ (Entertainment Software Rating Board), welches in Amerika gültig ist). Die gesetzlichen Grundlagen für die Arbeit der USK finden sich im Jugendschutzgesetz (JuSchG) und im Jugendmedienschutz-Staatsvertrag (JMStV). „Zweck der USK online ist es, Kinder und Jugendliche vor Angeboten [...] zu schützen, die geeignet sind, ihre Entwicklung zu einer eigenverantwortlichen und gemeinschaftsfähigen Persönlichkeit zu beeinträchtigen oder zu gefährden“ (USK 2016: 3). „Die Altersfreigabe erfolgt demnach [JuSchG] immer durch eine Ständige Vertreterin bzw. einen Ständigen Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden. Seit 2003 führt die USK daher unter ihrem Dach das gemeinsame Verfahren mit den Obersten Landesjugendbehörden zur Alterskennzeichnung von Computer- und Videospiele durch. Träger der gemeinnützigen Gesellschaft ist der

Branchenverband der Computerspielwirtschaft „game – Verband der deutschen Games-Branche e. V.“ (USK 2020: 4).

In diesem Kapitel wurden bisher hauptsächlich die Gefahren und Unsicherheiten von Videospiele angesprochen. Gibt es überhaupt positive Auswirkungen auf Gamer*innen? Ja, die gibt es! Das sagen zumindest Konstantin Mitgutsch und Herbert Rosenstingl: „Die zentrale These dieses Abschnittes [Kapitel „Förderliches“] ist, dass Computerspiele jedenfalls Lernprozesse anregen und fordern.“ (Rosenstingl und Mitgutsch 2009: 11). Dabei kommen Sie zu folgenden Kompetenzentwicklungen:

a. Soziale Kompetenzen

Spiele besitzen häufig ethisch-normative Inhalte. Spieler*innen müssen schwere Entscheidungen treffen, die ihre Moral auf die Probe stellen. Das fördere Urteils-kompetenzen.

b. Kognitive Kompetenzen

Strategie und Taktieren, räumliches Denken, Problemanalysen oder spielerisches Rätseln können den Ausbau kognitiver Fähigkeiten fördern.

c. Emotionale Selbstkontrolle

Einige Spiele berühren, regen die Emotionen des/der Spielenden an. Tragik und Schockmomente gehören zu vielen Spielen dazu. Die Identifikation mit der Spielfigur kann zu einer emotionalen Bindung und unter Umständen auch zu einer Belastung werden.

d. Aufmerksamkeit und Sensomotorik

Videospiele zu spielen, benötigt mitunter hohe sensomotorische Fähigkeiten. Von der schnellen Reaktion bis zum feinen Justieren im pixelgenauen Bereich, wird vieles von den Spielenden gefordert. Gerade im professionellen Gaming (eSport) kann dies beobachtet werden (mehr zu „eSport“ in Kapitel 4.6).

e. Medienkompetenz

Dieser letzte Punkt ist fast selbsterklärend. Gamer*innen lernen beim Spielen den Umgang mit digitalen Medien, häufig auch über das Spiel selbst hinaus, wenn sie nach Informationen oder Hilfen online suchen. Dass Gamer*innen tendenziell eine überdurchschnittliche Medienaffinität aufweisen, ist wenig verwunderlich.

(Rosenstingl und Mitgutsch 2009: zitiert in Heinz 2021: 11)

Digitale Spiele sprechen Jugendliche auf ihre ganz eigene Weise an. Während Jugendlichen in der Schule oft Unkonzentriertheit und fehlende Aufmerksamkeit vorgeworfen wird, können sie stundelang und gewissenhaft vollkommen uninspirierte Aufgaben in Videospiele lösen. Woran könnte das liegen, welcher Charakterzug von Videospiele führt zu dieser tiefen Hingabe? „Games kommunizieren klare Erwartungen und ermöglichen klare Zielsetzungen. Sie fordern Kreativität und geben direktes Feedback. Sie geben die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad individuell an die Fähigkeiten anzupassen. Sie bieten Narrative und schaffen Erprobungsräume. Sie verknüpfen Aufgaben mit Emotionen, wodurch das Handlungslernen angeregt und ein hohes Selbstwirksamkeitsgefühl ermöglicht wird. Kurz: Sie fördern Selbstständigkeit und Reflektionsfähigkeit.“ (Schmidt 2021, 34-36).

2.3.2 Wenn Spiele zur Sucht werden

Eine große Sorge, die vermutlich viele Eltern plagt, ist die Angst vor einer Videospiele sucht in breiten Teilen der Spieler*innenschaft. Im Folgenden soll auf dieses Thema eingegangen werden, weil es für die Frage, wie die evangelische Jugendarbeit Videospiele nutzen kann, wichtig ist. Sorgen der Eltern müssen beachtet werden. Die evangelische Jugendarbeit muss ihnen zeigen, dass sie die Gefahren kennt. Dabei ist wichtig gemeinsam mit den Jugendlichen einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Thema Gaming zu entwickeln, um so vor einer möglichen Sucht zu schützen, präventive Maßnahmen sind daher wichtig und ein gewichtiger Teil der Arbeit. Wichtig ist an dieser Stelle der Hinweis auf die Kausalitätsfrage im vorherigen Kapitel (Wird der/die Gamer*in durch das Spielen einsam und zurückgezogen oder spielt er/sie mehr, weil er/sie einsam und zurückgezogen ist?). Außerdem bleibt fraglich, ob es sich bei der Suchtthematik um

ein Problem innerhalb der jungen Generationen handelt oder ob diese Thematik auch weite Teile der Erwachsenen in Deutschland betrifft.

Bevor nun die Frage gestellt werden kann, wie viele Jugendliche überhaupt computerspielabhängig sind, muss geklärt werden, wann ein/e Gamer*in als abhängig bezeichnet werden kann. Computerspielabhängigkeit wurde 2013 (als erster Teilbereich der „Internetsucht“) als eigenständig erforschte Abhängigkeit in den Anhang des „Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorder“ (DSM-5) aufgenommen (Jukschat 2017: 38). „Damit wird das Störungsbild zwar nicht als formale Diagnose im Klassifikationssystem anerkannt, jedoch erstmals eindeutig im Rahmen eines Klassifikationssystems definiert.“ (Evers-Wölk und Opielka 2019: 70-71). Im Klassifikationssystem ICD-10, welches für Mediziner*innen und Psycholog*innen in Deutschland gültig ist, ist die Onlinespielsucht oder Computerspielabhängigkeit nicht als eigenständige Erkrankung erfasst. Studien zur Computerspielabhängigkeit in Deutschland sind jedoch meist an die Klassifikation des ICD-10 angelehnt. Das Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen (KFN) hat eine solche Studie 2009 veröffentlicht. In dieser Studie wurden fünf Merkmale untersucht: Die Einengung des Denkens und Verhaltens, negative Konsequenzen, Kontrollverlust, Entzugserscheinungen und Toleranzentwicklung. „Validierte und etablierte Skalen, mit denen die Sucht nach Onlinespielen bei Erwachsenen erfasst und operationalisiert werden kann, existieren bislang nicht in ausreichendem Maße.“ (Evers-Wölk und Opielka 2019: 73). Im DSM-5 gibt es neun Kriterien, von denen fünf über einen Zeitraum von zwölf Monaten zutreffen müssen: Gedankliche Vereinnahmung, Entzugserscheinungen, Toleranzentwicklung, Kontrollverlust, Fortsetzung negativer Konsequenzen, erhaltensbezogene Vereinnahmung, dysfunktionale Stressbewältigung, Dissimulation und Gefährdungen/Verluste (Evers-Wölk und Opielka 2019: 71). Diese Kriterien ermöglichen eine Einordnung, jedoch kann und sollte nicht vorschnell eine Diagnose aufgestellt werden.

In seiner Untersuchung 2009 hat das KFN 44.610 Schüler*innen der neunten Klasse befragt. 4,3% der Mädchen und 15,8% der Jungen wiesen damals „exzessives Spielverhalten mit mehr als 4,5 Stunden täglicher Computerspielnutzung auf“. Bezogen auf die oben aufgeführte Abhängigkeitsskala waren laut dem KFN 3% der Jungen und 0,3% der Mädchen computerspielabhängig und weitere 4,7% der Jungen und

0,5% der Mädchen wurden als gefährdet eingestuft (Rehbein, Kleimann und Mößle 2009: 1). Die wichtigsten Erkenntnisse der Studie seien, dass „sich neben einem großen Bedarf an weiterer Forschung verschiedene gesundheitspolitische und jugendschutzrechtliche Folgerungen“ ableiten ließen. „Hierunter fällt, dass der Jugendmedienschutz in Hinblick auf Computerspiele künftig Merkmale zum Gegenstand des Prüfverfahrens machen muss, die auf ein erhöhtes Abhängigkeitspotenzial schließen lassen. Spiele, für die ein erhöhtes Abhängigkeitspotenzial empirisch belegt wurde, sollten nur für Erwachsene freigegeben werden.“ (Rehbein, Kleimann und Mößle 2009: 1). Zu ähnlichen Forschungsergebnissen kamen auch zwei andere Befragungen in Deutschland aus dem Jahr 2011 und 2013. „Übereinstimmend konnten diverse Studien zeigen, dass Computerspielabhängige häufig in besonderer Weise psychosozial belastet sind. So erleben sich Computerspielabhängige in verschiedenen Lebensbereichen eingeschränkt, dazu gehören Leistungsfähigkeit, Freizeitgestaltung, soziale Beziehungen, Gesundheit, aber auch allgemeines Wohlbefinden. Darüber hinaus belegen klinische Studien und querschnittliche Bevölkerungsbefragungen unisono, dass Computerspielabhängige häufig auch die Kriterien für eine weitere psychische Störung erfüllen“ (Jukschat 2017: 42-43).

Was bleibt ist eine gewisse Unsicherheit. Ist mein Kind jetzt einfach „nur“ ein leidenschaftlicher Gamer oder doch schon abhängig? Muss ich mir Sorgen um meine Tochter machen oder ist alles gut? Durch die übersichtliche Zahl an zur Verfügung stehenden Studien (Langzeitstudien gibt es nahezu gar keine, obwohl diese für die Entwicklung eines Kriterienkataloges anhand der Ursachen wichtig wären) bleibt eine Einordnung von Videospiegelverhalten als krankhaft oder gesund schwierig, bis unmöglich. Häufig scheint es besser, eine klassische Diagnose zu finden und die Computerspielabhängigkeit darin zu begründen. Bestehende Klassifikationssysteme wie die beschriebenen Kriterien des DSM-5 oder der ans ICD-10 angelegten Befragung des KFN helfen, eine Gefährdung festzustellen, können aber noch keine abschließende und gültige Diagnose abgeben.

3. (Medien-) pädagogische Aufgabe der evangelischen Jugendarbeit

Um die Forschungsfrage nach Kriterien für einen verantwortungsvollen Einsatz von Videospielen in der evangelischen Jugendarbeit beantworten zu können, muss neben den ausgebreiteten Theorien zu Videospielen, auch über die evangelische Jugendarbeit gesprochen werden. Dies allgemein und allumfassend zu tun, würde nicht nur den Umfang dieser Arbeit sprengen, sondern auch viele Bereiche der evangelischen Jugendarbeit in den Blick nehmen, die für die Beantwortung der Frage irrelevant sind. Deshalb wird sich das folgende Kapitel primär mit der medienpädagogischen Aufgabe der evangelischen Jugendarbeit beschäftigen. Dazu soll zunächst festgestellt werden, ob und inwieweit die evangelische Jugendarbeit überhaupt einen medienpädagogischen Auftrag hat. Im weiteren Verlauf wird dann dargelegt, wie die evangelische Jugendarbeit dieser Aufgabe aktuell nachkommt und was in den Augen der Expert*innen noch ausbaufähig, bzw. -bedürftig ist.

3.1 Verortung der Medienpädagogik in der ev. Jugendarbeit

Dass die evangelische Jugendarbeit einen Bildungsauftrag hat, ist unumstritten. „Die Kinder- und Jugendhilfe hat ihrem Selbstverständnis nach und gemäß ihrer faktischen Entwicklung einen eigenständigen Bildungsauftrag. Dieser Bildungsauftrag konkretisiert sich in den einzelnen Aufgabenbereichen der Kinder- und Jugendhilfe auf je spezielle Weise.“ (Rauschenbach u.a. 2006: 209). Die rechtliche Grundlage für den Bildungsauftrag der evangelischen Jugendarbeit kann im KJHG (Kinder- und Jugendhilfegesetz) gefunden werden. In §11, 1 SGB VIII steht: „Jungen Menschen sind die zur Förderung ihrer Entwicklung erforderlichen Angebote der Jugendarbeit zur Verfügung zu stellen. Sie sollen an den Interessen junger Menschen anknüpfen und von ihnen mitbestimmt und mitgestaltet werden, sie zur Selbstbestimmung befähigen und zu gesellschaftlicher Mitverantwortung und zu sozialem Engagement anregen und hinführen.“ In §11, 3 1. wird dann direkt von Bildung gesprochen: „[Zu den Schwerpunkten der Jugendarbeit gehören] außerschulische Jugendbildung mit allgemeiner, politischer, sozialer, gesundheitlicher, kultureller, naturkundlicher und technischer Bildung.“ Gerade in der Jugendarbeit sei eine „Subjektorientierung“ in der Bildung hervorgehoben.

„Jugendarbeit ist deshalb gefordert, geeignete Strukturen und Anlässe zu schaffen, in denen eigensinnige und selbstbestimmte Subjektbildung in wechselseitiger Anerkennung möglich ist. Hier inbegriffen ist auch die Medienaneignung, gerade in einer zunehmend digitalisierten Welt. „Dazu [zur Handlungsfähigkeit des Subjekts als oberstes Ziel einer subjektorientierten Bildung] gehört auch die Kompetenz zu einer autonomen Lebensführung, zur Gestaltung von sozialen Beziehungen, zur gegenseitigen Achtung und Auseinandersetzung über Werte, Normen und Orientierungen. [...] Ein Anspruch an Bildung in der Jugendarbeit besteht deshalb darin, Erfahrungen, Orientierungen und Interessen von Jungen und Mädchen, jungen Männern und jungen Frauen aufzugreifen, Bildungsangebote darauf zu beziehen und bzw. Bildungsprozesse von ihren subjektiven Voraussetzungen und Biographien ausgehend zu erschließen.“ (Rauschenbach u.a. 2006: 210). Um diesem Verständnis des Bildungsauftrages an der Jugendarbeit im Allgemeinen und der evangelischen Jugendarbeit im vorliegenden Fall gerecht zu werden, benötigt es im Jahr 2021 einen nicht geringen Fokus auf digitale Medien, bzw. Videospiele.

Die These könnte sogar noch verstärkt werden: Gerade die non-formale Bildung sollte im Bereich der Medienaneignung ihre Flexibilität nutzen. „Die non-formale Bildung ist im Unterschied zum formalen Bildungssystem nicht in komplexen, mitunter starren Strukturen verortet. [...] Ab dieser Altersphase [zwölf-14 Jahre] schauen die Eltern zunehmend weniger auf das Nutzungsverhalten ihrer Kinder im Hinblick auf digitale Medien, auch in der schulisch-formalen Bildung tritt Medienbildung in den Hintergrund. Damit eröffnet sich für die non-formale Jugend- und Erwachsenenbildung ein Einfallstor, um Jugendliche aufsuchend anzusprechen und durch eine sich am Mediennutzungsverhalten der Altersgruppe orientierte Bildungsarbeit Raum zu schaffen für qualifizierten Austausch und problemorientierte Diskussionen. Die non-formale Bildung kann Lücken schließen, die die formale Bildung durch ihre curriculare Überfrachtung offenlassen musste.“ (BMFSFJ 2020: 307-308). Gerade bei den Gefahren, die durch digitale Welten für Jugendliche aufkämen, spiele die non-formale Bildung eine wichtige Rolle. „Entsprechend wichtig ist es, den Heranwachsenden und ihrem Thema in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit Raum zu geben – gerade weil digitale Spiele und ihre Nutzung häufig zu Konflikten mit Eltern und pädagogischen Fachkräften führen. Auch deshalb sind sie insbesondere unter ethischen Gesichtspunkten ein hochgradig relevantes Thema“

(Slegers und Weßel 2021: 1260). Angebote mit und in digitalen Welten müssten deshalb ausgebaut werden, „um die Herausforderungen und Schwierigkeiten digitaler Welten zu erörtern und zu reflektieren“ (BMFSFJ 2020: 308).

Um diesen Bildungsauftrag, bzw. die Chancen dieses Auftrages nutzen zu können, reicht es nicht Statistiken zu wälzen, ein tieferes Verständnis der Lebenswelt Gaming ist nötig. „Wer verstehen will, was junge Menschen mit und in den Medien machen und welchen Sinn das für sie [...] hat, dem helfen statistische Nutzungsdaten nur begrenzt“. Rohe Daten würden beispielsweise nicht beachten, womit die Subjekte sich beschäftigen. Zeit am Computer könne auf ganz verschiedene Weise verstreichen und spätestens das Handy als dauerhaft verfügbarer Zugangspunkt zu „unzähligen multimedialen Inhaltsangeboten“ mache eine genauere Betrachtung notwendig (Theunert 2013: 105). Die Forschung ist sich in diesem Bereich relativ einig. „Wer Jugendarbeit gestalten möchte, muss wissen, was junge Menschen bewegt.“ Gleichzeitig sei es aber ein Problem, dass es „die Jugend“ gar nicht gebe. Neben dem Alter gebe es nichts, was alle Jugendlichen miteinander verbinde. „Wer sich mit jugendlichen Lebenswelten beschäftigt, darf keine einfachen Antworten oder allgemeingültige Aussagen erwarten“ (Ilg 2021: 23). Somit wird klar, dass eine differenzierte Betrachtung der Jugendlichen wichtig ist und die individuellen Bedürfnisse beachtet werden müssen. Gleichzeitig steht aber auch fest, dass sich Angebote in der evangelischen Jugendarbeit immer an möglichst viele Jugendliche richten möchte und sie deshalb immer versuchen wird, ihre Angebote an einen breiten Typus zu richten. Wichtig sei außerdem, dass Inhalte nicht gezwungenermaßen aufgegriffen werden. „Ein 15-Jähriger erwartet nicht, dass die Pfarrerin der Kirchengemeinde sich mit den neuesten Social-Media-Trends auskennt. Aber er freut sich, wenn sie sich als Erwachsene dafür interessiert und sich etwas zu dieser Thematik erklären lässt.“ (Ilg 2021: 24). Es geht also nicht zwingend darum, den Jugendlichen beizubringen, wie sie Geräte bedienen oder ihnen coole neue Trends und Features zu zeigen. Es geht darum, ihre Lebenswelt wahr und ernst zu nehmen, sich für sie zu interessieren und mit ihnen gemeinsam einen guten Umgang mit digitalen Medien zu finden.

Die Medienpädagogik dreht sich deshalb weniger um die Entwicklung einer Medienkompetenz im Sinne des „Bedienkönnens“, als eher um eine Medienaneignung. „Das subjekt- und handlungstheoretisch fundierte Konzept der Medienaneignung

stellt diese subjektive Perspektive [Jugendlicher auf die Medienwelt] im Kontext lebensweltlicher und medialer Bedingungen ins Zentrum. Medienaneignung umfasst die selektiven, mentalen, kommunikativen und eigentätigen Akte der Realisierung der Angebote und Tätigkeitsoptionen der Medienwelt, deren Interpretation vor dem Hintergrund persönlicher und sozialer Lebensbedingungen sowie deren subjektiv variierende und aktiv variierte Integration in die eigenen Lebensvollzüge.“ (Theunert 2013: 105). Diese Medienaneignung ist laut Theunert eine der großen und zentralen Aufgaben, denen sich Jugendliche gegenübersehen. Die formale und non-formale Bildung hat den Auftrag, Jugendliche bei der Bewältigung ihrer großen Lebensaufgaben zu unterstützen. Die Frage, ob formale und non-formale Bildung sich mit digitalen Medien und der Medienaneignung beschäftigen sollte, kann daher schnell beantwortet werden. An verschiedenen Stellen wird deutlich, dass sich beispielsweise der Bildungsgrad Jugendlicher stark auf ihre Medienkompetenz und -nutzung auswirkt. „Hier erfährt sie [die Informationskluft] neue Akzentsetzungen und teilweise Verschärfungen, die bis zur Gefahr der Exklusion von Teilen der Jugendpopulation reichen. [...] Wenn es um interaktive und produktive informationsbezogene Eigenaktivitäten geht, scheinen besser gebildete Jugendliche weitgehend unter sich zu sein.“ (Theunert 2013: 107). Mit diesem Beispiel kann aufgezeigt werden, wie wichtig eine Medienaneignung in der non-formalen Bildung ist.

3.2 Medienpädagogik in der Praxis

Es lässt sich feststellen, dass digitale Medien (allen voran das Smartphone) mittlerweile in alle Lebensbereiche der Jugendlichen ganz selbstverständlich integriert sind. Dass sie in der evangelischen Jugendarbeit zunehmend an Einfluss gewinnen, war also nur eine Frage der Zeit, bzw. die Konsequenz des Lebensweltbezugs evangelischer Jugendarbeit. Nachdem die digitalen Medien anfangs vor allem Träger von traditionellen Formen der Jugendarbeit waren, „entwickelten sich [ab März 2020] – aus der Not der Kontaktbeschränkungen heraus geboren – dann digitale Formen der Jugendarbeit“. Bis dahin beschränkte sich die Nutzung größtenteils auf die Öffentlichkeitsarbeit (Einladungsaktionen, etc.) und auf die Kommunikation über Kurznachrichtendienste wie WhatsApp. Doch die Corona-Pandemie war für die evangelische Jugendarbeit dennoch eine große

Herausforderung. Einfach alle Angebote in die digitalen Räume zu verlagern, ist so direkt nicht sinnvoll. „Gerade der informelle Charakter [der offenen Jugendarbeit sei] auf den konkreten Raum eines Jugendhauses angewiesen.“ (Ilg 2021: 76). In aktuellen Forschungen konnte festgestellt werden, dass der Rückgang an Mitarbeitenden und Teilnehmenden in der evangelischen Jugendarbeit, trotz aller Bemühungen während der Corona-Pandemie signifikant ist. So sind knapp ein Fünftel aller Jungscharen aufgegeben worden und ungefähr 13% aller ehrenamtlichen Mitarbeiter*innen legten ihre Aufgabe nieder (Brinkmann und Ilg 2021: 172). Der „Rest“ musste nach alternativen, häufig digitalen Wegen suchen, die Gruppen und Kreise durchzuführen. Zwar gibt es hier kritische Stimmen, die aufzeigen, dass beispielsweise der Verkündigungsaspekt im Digitalen mehr Raum einnimmt als in analogen Pendanten. Diese Kritik ist aber nur bedingt zu gewichten, da es sich oft um alternativlose Angebote handelte. Wichtiger ist der Blick nach vorne, also wie evangelische Jugendarbeit nach der Krise wieder alte, etablierte Formen annehmen kann und wo neuentdeckte Chancen weiterhin genutzt werden sollten.

Was bei der Sichtung aktueller Literatur im Bereich digitaler Medien in der evangelischen Jugendarbeit auffällt ist, dass der Teilbereich Gaming nur selten, bis gar nicht vorkommt. Dies kann aus Sicht des Autors dieser Arbeit zwei Gründe haben. Zuerst könnte es an einer Überforderung, bzw. an der Komplexität des Themas liegen. Außerdem könnte das Ausbleiben, zumindest teilweise, in einem Mangel an Angeboten mit oder um Videospiele begründet sein. Wieso sich mit dem Thema Gaming so wenig beschäftigt wird und wieso kaum Handlungsaufforderungen und -empfehlungen ausgesprochen werden, kann dies jedoch nicht erklären. An den wenigen Punkten, an denen Gaming oder Videospiele genannt werden, werden häufig pathologische oder anderweitig problematische Nutzungsformen thematisiert. Eine „positive“, an den Chancen orientierte Auseinandersetzung mit Videospiele ist in Werken, die Jugendarbeit als Ganzes betrachten, kaum zu finden. Selbst der 16. Kinder- und Jugendbericht greift das Thema Gaming nur bedingt auf. Obwohl 60% der Jugendlichen mehrmals pro Woche spielen, kommt der Bereich nur einmal kurz vor (BMFSFJ 2020: 300), bei Kindern wird er überhaupt nicht thematisiert (BMFSFJ 2020: 297-298). Im gesamten Abschnitt der Studie zu digitalen Medien „Medien/Digitale Welten“, der sich über 35

Seiten erstreckt, kommt das Wort „Gaming“ nur 14-mal vor, Computerspiele werden zweimal genannt, Videospiele überhaupt nicht. Zum Vergleich: Allein der Messenger Dienst „WhatsApp“ wird 19-mal genannt, die Videoplattform „YouTube“ sogar 62-mal. Und auch hier lässt sich beobachten, dass Gaming vor allem in seiner problematischen Form thematisiert wird, beispielsweise die Vermischung von Fiktion und Realität. In den Augen des Autors ist dies ein Ungleichgewicht. Die Literatur wird der Tragweite und Stellung von Videospiele in der Lebenswelt der Jugendlichen nur bedingt gerecht.

4. Videospiele in der Jugendarbeit

In den folgenden Kapiteln sollen nun die Fäden zusammenlaufen. Wie kann und wo sollte die evangelische Jugendarbeit Videospiele verwenden? Welche Kriterien würden dieser Nutzung zugrunde liegen? Gibt es klare Richtlinien, an denen sich orientiert werden kann, gibt es „No-Gos“? Dabei sollen zunächst Stolpersteine und Chancen beim Einsatz von Videospiele in der evangelischen Jugendarbeit genannt werden. Anschließend wird die Art der Spiele betrachtet und darüber gesprochen, welche Auswirkungen diese auf die „Nutzbarkeit“ der Spiele haben. In den Kapiteln 4.5 und 4.6 werden dann noch die Corona-Pandemie, bzw. Gamingevents angeschnitten.

4.1 Stolpersteine für Videospiele in der evangelischen Jugendarbeit

In diesem Kapitel sollen Risiken und Stolpersteine in der Arbeit mit Videospiele im kirchlichen Kontext aufgezeigt werden. Zu Beginn nochmals ein kurzer Rückblick auf die bereits angerissenen Kritikpunkte aus Kapitel 2.3. Dass Gewalt als direkte Konsequenz von gewalthaltigen Videospiele zu befürchten ist, kann die Wissenschaft bisher nicht bestätigen. Dies als Gefahr für die evangelische Jugendarbeit aufzuführen wäre demnach nicht gerechtfertigt. Im Gegensatz dazu ist die Sorge vieler Eltern vor einer „Sucht“, bzw. einem problematischen Spielverhalten (die Diagnostizierung als Sucht in dem Sinne ist medizinisch ja noch fragwürdig) durchaus ernst zu nehmen. Auch das Thema „Hate Speech“ in Videospielechats ist ein fraglos ernstzunehmendes Thema. „Hate Speech“ und ‚Toxic Behaviour‘ sind in viel genutzten Onlinespielen wie ‚Fortnite‘ und ‚League of Legends‘ an der Tagesordnung, sodass es angemessene Strategien im Umgang damit

bzw. zur Vermeidung einer eigenen Beteiligung zu erarbeiten gilt.“ (Sleegers und Weßel 2021: 1261). Aus pädagogischer Sicht könnte also argumentiert werden, dass die evangelische Jugendarbeit, mit ihrem non-formalen Bildungsauftrag, durchaus in den kritischen Diskurs über das jeweilige Spielverhalten mit den Spieler*innen kommen kann. Es könnte ein Ziel für die evangelische Jugendarbeit sein, gemeinsam mit den Jugendlichen auf die Spiele und das Spielen zu schauen und das Verhalten zu reflektieren. An dieser Stelle sei erwähnt, dass viele Eltern ihrer Aufsichtsfunktion in diesem Bereich nicht nachzukommen scheinen. Was im Kinderzimmer, bzw. in den digitalen Welten passiert, geht an vielen Eltern scheinbar vorüber. Ob dies an einer Überforderung mit dem Medium, an Desinteresse oder an etwas anderem liegt, bleibt Spekulation. Der Appell an Eltern kann nur lauten: Setzen Sie sich mit der Lebenswelt ihrer (kleinen und größeren) Kinder auseinander und nutzen Sie die zahlreichen Angebote und Hilfen für Eltern, die es an verschiedensten Stellen gibt (z.B. internet-abc.de/eltern oder schau-hin.info).

Ein weiteres Risiko könnte die Ausgrenzung sein. Denn obwohl der Unterschied zwischen Jungen und Mädchen bei der Frequenz des Spielens nicht sehr groß ist (Feierabend u.a. 2020: 54), so wird er bei den genutzten Geräten doch weitaus größer (Feierabend u.a. 2020: 56). Daraus wird ersichtlich, dass die angesprochenen Interessen bei spezifischen Angeboten doch weiter auseinander liegen, als erstere Statistik vermuten lässt. Somit müsste in der evangelischen Jugendarbeit gut abgewogen werden, wie gamingspezifische Angebote ausgerichtet werden müssten. Andererseits gibt es auch in der vorhandenen Praxis immer wieder Angebote, die sich (primär) an ein Geschlecht richten (z.B. geschlechtergetrennte Jungscharen). Neben der Geschlechterfrage muss auch über Vorkenntnisse und persönliche Erfahrungen gesprochen werden. Während manche Teilnehmenden in der evangelischen Jugendarbeit kaum Erfahrungen mit Videospiele aus dem privaten Umfeld und der eigenen Freizeit mitbringen, gibt es andere Jugendliche, die hunderte, oft sogar tausende Stunden Erfahrung in einzelnen Spielen gesammelt haben. Diese Differenz bei Vorkenntnissen in der Durchführung von verschiedenen Angeboten zu berücksichtigen und zu überbrücken, erfordert viel Fingerspitzengefühl und ist eine schwere Aufgabe, schwerer noch als die, alle Teilnehmenden anzusprechen. Denn wer nicht spielen mag, kein Interesse daran hat, der/die muss das Angebot nicht annehmen. Interessensspezifische Angebote gibt es in

der evangelischen Jugendarbeit zuhauf (z.B. Sportangebote, kreative Angebote, etc.). In einem Gaming-Angebot aber alle Interessierten, unabhängig von ihren Vorkenntnissen, zu fordern und fördern, kann zu einer herausfordernden Aufgabe werden.

Doch wie sieht es mit den Spielen selbst aus? Inwieweit wird Religion, Glaube und das Christentum als solches in Videospiele thematisiert und dargestellt? Das Verhältnis zwischen Religion und Videospiele lässt sich als kompliziert wahrnehmen. Eine Begründung dafür könnte die angespannte Vergangenheit der beiden Bereiche sein. „In der christlichen Religionsgeschichte hingegen wurde das Spielen oft als problematisch empfunden“. Steffen bezieht sich in seinem Buch „Gamen mit Gott“ dabei noch nicht auf Videospiele, sondern auf das Spielen allgemein. So stünde das Spielen (*siheq* = „spielen“, sich vergnügen“) in der Bibel oft in einem negativen Zusammenhang. Die Israeliten vergnügen sich mit dem goldenen Kalb und die Soldaten teilen Jesu Gewand spielerisch untereinander auf (Steffen 2017: 34). Heute ist das theologische Denken über das Spielen stark verändert. Niemand würde es aus theologischer Sicht kritisch betrachten, wenn in einer Jungschar Spiele gespielt werden oder wenn junge Erwachsene bei einem Gesellschaftsspiel zusammensitzen. Videospiele haben diese etablierte Stellung innerhalb der Gesellschaft und damit auch innerhalb der Religionen noch nicht. Lange Zeit wurden Videospiele auch als Kinderspielzeug abgetan und erhielten wenig Beachtung, wenn es um religiöse Inhalte ging. Darin sieht Steffen einen Fehler oder zumindest eine verpasste und unterschätzte Chance: „gerade durch diese Fähigkeit des Geschichtenerzählens verfügen Games über vielfältigere Möglichkeiten für den Transport religiöser Inhalte als die traditionellen Spiele. Doch nutzen Computerspiele diese Möglichkeiten überhaupt? Laut der umfangreichen Computerspiele-Datenbank GiantBomb.com erscheint ‚Religion‘ lediglich in 214 Games – dies sind etwas mehr als 0,4% der insgesamt 46.272 Spiele, die die Datenbank im Juli 2015 enthielt.“ (Steffen 2017: 36). Religion spielt in Videospiele also nur sehr selten eine Rolle. „Wie konnten wir dies [Bedeutung der Religion in Krisenzeiten, welche in Computerspielen häufig dargestellt werden] in Computerspielen fast völlig ignorieren?“ Steffen versucht eine Antwort auf diese Frage zu finden und erkennt mehrere Auslöser für das Fehlen von Religion in Videospiele. In den ersten Spielen, die sehr rudimentäre Abläufe und Darstellungen

aufwiesen, sei es einfach schwer möglich gewesen, Inhalte mit Religion zu verbinden. Im weiteren Verlauf der Videospiegelgeschichte orientierten sich Entwickler dann viel an den großen Fantasy-Erzählungen der Zeit (z.B. „Der Herr der Ringe“). „Religion wurde also ignoriert oder in alternativer Form ins Spiel gebracht. Daran scheint sich bis heute nicht viel geändert zu haben.“ Steffen nimmt eine gewisse Verunsicherung oder Sorgenhaltung bei Entwicklern wahr. Spieleentwickler wollen niemandem auf die Füße treten und keiner Religionsgemeinschaft sauer aufstoßen. Dies zeige beispielhaft ein Disclaimer (ein vorgeschalteter Warnhinweis beim Spielstart) in der Assassin’s Creed Reihe, welche viele Bezüge auf Religionen aufweist. Dort heißt es „‘Dieses fiktive Werk wurde von einem multikulturellen Team von Angehörigen verschiedener Religionen und Glaubensausrichtungen erschaffen.’ Dennoch wird um Inhalte gerungen: So wollte der Game-Autor Jeffrey Yohalem in Assassin’s Creed II: Brotherhood (2010) die Judenverfolgung in Rom zur Zeit der Renaissance thematisieren [...] Dem Produzenten hingegen war dies zu riskant und er lehnte ab.“ (Steffen 2017: 38). Dieses Beispiel soll aufzeigen, dass Spieleentwickler Religion nur ungern zum Thema ihres Spiels und noch weniger zum aktiven Teil der Spielfigur machen. Wenn sie es dennoch tun, dann meist auf folgende Weise:

- a. Wenn realweltliche Religionen rezipiert werden, dann meist „nur“ als funktional-neutrale Elemente wie Kirchen, Klöster, Moscheen und Tempel, die für die Entwicklung einer virtuellen Zivilisation von Nöten sind.
- b. Oft werden Religionen aus lang vergangenen Epochen verwendet (z.B. God of War (2018) oder Assassin’s Creed Valhalla (2020), die die nordische Mythologie aufgreifen).
- c. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, gänzlich neue Religionen für die Spielwelt zu erschaffen (z.B. in Bioshock Infinite (2013) oder Horizon: Zero Dawn (2017)).
- d. In manchen Spielen werden zwar neue Religionen geschaffen, diese sind aber sehr nah an realweltlichen Religionen angelehnt (z.B. The Elder Scrolls: Skyrim (2011)).

- e. Manche Entwickler nehmen auch eine realweltliche Religion zur Hand und verändern diese auf provokative Art und Weise, um durch Zustimmung und radikale Ablehnung gesellschaftliche Aufmerksamkeit für das Produkt zu generieren (z.B. Far Cry 5 (2018) bei dem eine radikale, christliche Sekte als Feind aufgeführt wird).

(Riemer 2020: 143-144)

Steffen nimmt besonders den ersten Punkt in Bezug auf realweltliche Religionen ebenfalls wahr. „Schließlich werden religiöse Inhalte in Games oft auch objektiviert. Objektivierung bedeutet hier, dass Phänomene, die sich normalerweise unseren Sinnen und unserem Verstand entziehen, der sinnlichen und rationalen Betrachtung zugänglich gemacht werden. [...] Die visuelle Objektivierung religiöser Inhalte liegt beispielsweise vor, wenn mythische Orte wie Unterwelten oder Höllenwelten, Fabelwesen wie Titanen oder Gnome, oder auch magische Effekte als Lichtfunken oder Glühen dargestellt werden.“ (Steffen 2017: 94).

Videospiele tun sich also schwer damit, Religionen darzustellen und wenn sie es tun, dann häufig so, dass sie möglichst wenig Angriffsfläche bieten. Die Folge für die evangelische Jugendarbeit aus dieser Erkenntnis könnte sein, dass eine gewisse Verzerrung der Realität entsteht. Wenn in nur 0,4% der Videospiele Religion vorkommt, dann bildet das nur schlecht die reale Welt ab. In der Arbeit mit Jugendlichen müsste dies thematisiert werden. Neben der Darstellung von Religion in „normalen“ Videospielen, gibt es auch Entwickler, die Videospiele speziell mit christlichen Inhalten und Werten entwickeln. Auf diese Spiele wird in Kapitel 5.3 beispielhaft eingegangen.

4.2 Perspektiven von Videospielen für die evangelische Jugendarbeit

Im nun folgenden Kapitel werden Perspektiven und Chancen aufgezeigt, welche für einen Einsatz von Videospielen in der evangelischen Jugendarbeit sprechen. Dabei wird argumentiert, wie sich solche Angebote positiv auf die evangelische Jugendarbeit auswirken und wo, bzw. wie die Videospiele bei der Erfüllung ihrer Aufgaben Einfluss nehmen können.

Vorab soll Folgendes festgestellt werden: Bei der Frage ob, bzw. wie Videospiele in der evangelischen Jugendarbeit genutzt werden können, geht es nicht automatisch darum, alte analoge Formen der Jugendarbeit durch moderne digitale Formen zu ersetzen. Vielmehr geht es darum, das Profil zu erweitern und zu ergänzen. Maik Rauschke, Sozialpädagoge der Stadt Wolfsburg und dort für die digitale offene Kinder- und Jugendarbeit angestellt, formuliert es in einem Vortrag sinngemäß so: Es gehe nicht darum eine digitale Jugendarbeit aufzubauen (also Jugendarbeit in den digitalen Raum zu verschieben), sondern darum eine hybride Jugendarbeit zu etablieren (also Jugendarbeit im analogen „klassischen“ Raum zu veranstalten und dort dem Digitalen Raum zuzugestehen). Damit nennt er einen Aspekt, der schon in Kapitel 3.2 zur Sprache gekommen ist.

Dass Videospiele in der (evangelischen) Jugendarbeit Platz finden sollten, steht für viele Medienpädagog*innen fest. „Der alte Satz der sozialen Arbeit, ‚die Menschen da abholen wo sie sind...‘ muss in einer digitalen Gesellschaft genauso umgesetzt werden wie vormals in einer analogen Gesellschaft. Die aktuellen Medienrealitäten der Kinder und Jugendlichen dürfen nicht aus dem Betätigungsfeld der Arbeit mit jungen Menschen ausgeblendet werden.“. Wer den Bezug zur Zielgruppe nicht verlieren oder sogar ausbauen will, muss an den Lebensräumen teilhaben. „Dabei dürfen wir sie aber auch nicht aus ihren Lebensräumen verdrängen oder in diesen bevormunden.“ (AK-Medien 2020: 7). Es geht also darum Videospiele zu nutzen, um an der Realität der Lebenswelt zu bleiben. Dies steht für den Arbeitskreis Medien in Niedersachsen erstmal als Statement so da. Dennoch stellt sich die Frage, worin genau mögliche Chancen dieser Arbeit liegen und wo Videospiele für die evangelische Jugendarbeit auch ganz neue Perspektiven sein können. Im Folgenden werden deshalb zwei Sichtweisen beleuchtet, die als solche Perspektive verstanden werden können. Einerseits soll es darum gehen, wie die evangelische Jugendarbeit, durch den Einsatz von Videospiele, Jugendliche in ihrer Entwicklung, auch der ihres Glaubens im konkreten, unterstützen kann (Jugendarbeit → Videospiele → Jugendliche). Andererseits soll die Frage beantwortet werden, wo und wie Jugendliche durch den Einsatz von Videospiele von der evangelischen Jugendarbeit erreicht werden können (Jugendliche → Videospiele → Jugendarbeit). Zu beachten ist, dass in diesem Kapitel die aktuelle Corona-Situation nicht beachtet wird. Mit dieser Thematik beschäftigt sich Kapitel 4.5 ausführlich.

In Kapitel 2.3.1 wurde unter anderem über positive Auswirkungen von Videospiele auf die Entwicklung Jugendlicher gesprochen. Deshalb werden diese Aspekte hier nicht erneut ausgeführt. Es sei jedoch erwähnt, dass gerade der Bereich „eSport“, also das kompetitive und wettkampftartige Spielen von Games, viele dieser positiven Effekte verstärkt. Im privaten Raum ist „eSport“ häufig eher in seiner passiven Form anzutreffen, sprich dass die Jugendlichen „eSport“-Events anschauen und mitfiebern. Die organisierte Struktur der evangelischen Jugendarbeit könnte jedoch ein Raum sein, in dem „eSport“-Turniere veranstaltet werden und Jugendliche dort in Mannschaften gegeneinander antreten. Das kann ein Gemeinschaftsgefühl schaffen und bietet die Chance, die genannten positiven Effekte hervorzurufen. Außerdem kann Begeisterung entstehen, die Wettkampfmentalität ist bekanntlich häufig ein Zugpferd und Motivationsgrund. Es ist also wenig verwunderlich, dass viele Gaming-Projekte im christlichen Bereich auf genau dieses Zugpferd setzten. Mehr dazu in Kapitel 5.1.

Doch wie können Videospiele der evangelischen Jugendarbeit noch helfen, um Jugendliche in ihrer Entwicklung zu unterstützen? Petra Schulz und Ilonka Sommerfeld beschreiben in einem Artikel der Fachzeitschrift „Zeitschrift für Pädagogik und Theologie“ vier „Zugänge zur religionshermeneutischen und didaktischen Erschließung von Computerspielen“ (Schulz und Sommerfeld 2018: 273).

a. Magic Moments

Schulz und Sommerfeld gehen davon aus, dass Spieler*innen immer wieder sogenannte „Magic Moments“ erleben. „Jede Geschichte eines Computerspiels bietet Räume und Situationen an, in denen sog. Magic Moments für den Spieler möglich werden. Hier verdichtet sich die Geschichte und der Spieler wird in besonderer Weise ergriffen.“ Dies funktioniert nur, wenn eine gewisse Verbundenheit und Immersion mit der Geschichte und der/den Spielfigur/en vorhanden ist. Dann aber können diese besonderen Erfahrungen große Auswirkungen haben. „Magic Moments können als gewaltig und überwältigend, als schön, als berührend erlebt werden. Plötzlich tritt mitten in Chaos und Lärm Stille ein. Eine grenzüberschreitende Verbundenheit teilt sich mit. Die faszinierend-anziehenden und erschreckend-unheimlichen Seiten der Magic Moments können in einer religiösen Perspektive

gedeutet werden.“ Denn, so die Autorinnen, die hermeneutische Erschließung sensibilisiere auch jenseits von Computerspielen in der digitalen und sogar in der analogen Welt. Gamer*innen seien so für eine Wahrnehmung von Sinneserfahrungen sensibilisiert. „In, mit und unter den Magic Moments kann etwas aufscheinen, das offen für eine religiöse Deutung im Horizont des biblisch-christlichen Zeichen- und Symbolsystems ist.“ (Schulz und Sommerfeld 2018: 274-276).

b. Transkulturelle Erkundungen

Diesem Zugang liegt die zu steuernde Spielfigur zugrunde. Er baut auf einem Verständnis auf, dass wenn Spieler*innen ihren Avatar gestalten, sie ein Stück von sich selbst in ihm sehen und eine Verbindung zu ihm aufbauen. Sie versetzen sich in fremde Welten und erfahren die Gesetzmäßigkeiten dieser durch die Augen ihrer Figur. Je nach Spiel stehen den Spieler*innen viele Gestaltungsmöglichkeiten zu. Vom Aussehen über das Geschlecht und die Persönlichkeit bis hin zur Art des Lebewesens können Avatare gestaltet werden. Und damit nicht genug. Auch während des Spiels entwickelt sich die Figur, steigt in ihren Leveln und Fähigkeiten auf. In vielen Spielen hat der/die Spieler*in auch hier noch Einfluss auf die Ausgestaltung des Charakters. Häufig entdeckt die Spielfigur eine unbekannte Welt ganz neu und mit ihr gemeinsam macht sich der/die Spieler*in auf eine Reise. Was der Avatar erlebt, erlebt auch der Mensch vor dem Bildschirm. Spieler*innen sind Expert*innen auf diesem Gebiet, sie können sich mit ihren Figuren, die häufig ein gewisses Abbild ihrer selbst darstellen, stark identifizieren und treffen Entscheidungen aus einer empathischen Perspektive. Schulz und Sommerfeld sehen darin einen Zugang zu biblischen Geschichten, der viel Potenzial in sich trägt. „Interessante Perspektiven eröffnen sich, wenn der Spieler sich mit seinem Avatar aus der Welt des Spiels herausbegibt und in eine andere Welt gerät, beispielsweise in die einer biblischen Geschichte. Der Avatar muss sich in diesem Fall mit den in der biblischen Geschichte auftretenden Figuren auseinandersetzen. Er begegnet einer anderen Kultur. Und auch die biblischen Figuren begegnen einer Gestalt, die sich zuvor nicht in ihrer Geschichte befand. Es entwickelt sich offline eine Interaktion zwischen dem Avatar und den in der biblischen Geschichte präsenten Figuren.“ Dies wäre ein Ansatz der Geschichtenerzählung, dem Spieler*innen auf ganz intuitive Weise folgen könnten. Und gleichzeitig verbirgt sich darin die Chance, Aspekte einer biblischen Geschichte zu entdecken, die sonst verborgen geblieben wären. Wie

reagiert eine biblische Figur darauf, wenn der Avatar auftaucht? Was bringt der Avatar aus seiner Welt mit? Aus diesem Gedankenspiel heraus entsteht eine neue Auslegung. „Die differenzierte Ausgestaltung des Profils des Avatars fordert unwillkürlich im Gegenzug eine Profilierung der biblischen Figuren. [...] Über Avatare können biblische Geschichten, aber auch religiöse Kontexte jeglicher Art erschlossen werden. Es kommt zu einer Begegnung verschiedener Kulturen mit deren je eigenen Narrationen, Symbolen, Ritualen, Werten und Regeln.“ (Schulz und Sommerfeld 2018: 276-279).

c. Glitches

Unter „Glitches“ versteht der/die Gamer*in Fehler in der Spielmechanik. Häufig sind es grafische (Bild-)Fehler, es können aber auch andere Dinge sein (z.B. ein Ort in der Spielwelt, an den der/die Spieler*in gar nicht kommen sollte). Diese Fehler tauchen dann auf, wenn die Programmierung des Spiels an einer Stelle löchrig ist. Der Avatar kann dann sozusagen „zwischen Spieloberfläche und dahinterliegendem Programm“ wandeln. Schulz und Sommerfeld vergleichen diese Glitches mit dem Gefühl der Fremdheit göttlicher Gerechtigkeit und Wirkung in der menschlichen Welt. Gleichnisse würden von einer Gerechtigkeit erzählen, die wie eine Störung im System wirkt (Schulz und Sommerfeld 279-280).

d. Fundstücke verknüpfen

„Szenen, Motive, Figuren aus Computerspielen können tentativ biblischen Geschichten und religiösen Themen zugeordnet werden. Sie visualisieren diese dann auf neuartige Weise. Intendiert ist dabei nicht, nach Computerspielen zu suchen, die scheinbar zu biblischen Geschichten oder religiösen Themen passen. Vielmehr bestehen Reiz und Herausforderung gerade darin, vordergründig zunächst gar nicht Anschlussfähiges zueinander in Beziehung zu setzen. Die damit verbundene wechselseitige Erschließung eröffnet neue Perspektiven sowohl auf den religiösen bzw. biblischen Kontext als auch auf das Computerspiel.“ Beispielhaft greifen die Autorinnen hier ein Spiel heraus, bei dem der Protagonist seine Geliebte verliert. Um sie wieder ins Leben zu holen, muss er 16 Kolosse töten. Sie vergleichen diese Versuchung mit der Versuchung Jesu aus Mt. 4, 1-11. Eine andere Parallele entdecken sie zwischen den Kämpfen des schwächtigen Protagonisten mit den Kolossen und der Geschichte von David und Goliath in 1. Sam. 17. In der

Auseinandersetzung und dem Vergleichen der Handlung im Videospiel mit der biblischen Geschichte könnten so Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgearbeitet werden. Wie geht es hier weiter? Wie entscheiden sich die Figuren dort? In dieser Auseinandersetzung wird das biblische Verständnis geschärft, bleibt aber in der Lebenswelt der Jugendlichen (Schulz und Sommerfeld 2018: 280-282).

Diese vier Zugänge von Schulz und Sommerfeld können als Ansätze für die native Beschäftigung mit biblischen Themen in digitalen Welten verstanden werden. Dabei haben sie (bewusst) einige Aspekte außenvorgelassen. Oliver Steffen hat in seinem Buch „Gamen mit Gott“ einige weitere Perspektiven aufgegriffen, die im Folgenden kurz angesprochen werden. Zum einen sei die Darstellung religiöser Motive in Videospielen erwähnt. „In Anno 1404 beispielsweise kann das ‚Bedürfnis nach Glauben‘ nur befriedigt werden, wenn eine Kirche in unmittelbarer Nähe von Wohnhäusern gebaut wird. [...] Damit wird die Organisation der kirchlich-institutionellen Arbeit auf eine simple Weise simuliert, nämlich in Bezug auf ihre geografische Reichweite“ (Steffen 2017: 90).

Steffen nennt, neben „Mainstream“-Spielen mit religiösen Inhalten, auch einige explizit religiöse Spiele, also solche Spiele, die nicht nur religiöse Inhalte haben, sondern diese (gelebten) Religionen in das Zentrum der Handlung stellen. Dabei unterscheidet er nicht zwischen verschiedenen Spielarten, -typen oder -genres. Ein Online-Quizspiel kann genauso religiöses Videospiel sein wie große, ausführliche Strategiespiele. Für Steffen sind diese Videospiele aber kaum mehr als eine Nischenerscheinung und werden sich laut ihm auch nicht auf dem breiten Markt durchsetzen. Dennoch rechnet er mit einer „Zunahme und Differenzierung von religiösen Games“ in den kommenden Jahren (Steffen 2017: 75). Einen Grund für diese Nischenstellung sieht Steffen darin, dass christliche Entwickler und Publisher wenig organisiert und professionalisiert seien, ganz im Gegenteil zu anderen Medienbereichen wie Musik, Film oder Literatur. Auf die Frage, ob christliche Spiele eine Chance für die Verkündung christlicher Botschaften sein können, wird in Kapitel 5.3 nochmals ausführlicher eingegangen.

Ein letzter Aspekt in Bezug auf die erste Sichtweise (Jugendarbeit → Videospiele → Jugendliche) sieht Steffen in der Erfahrbarkeit von Religion durch Videospiele. „Die Computertechnologie und die interaktiven digitalen Medien schließlich bieten zudem

eine Art der Teilnahme an religiösen Inhalten“ (Steffen 2017: 83). Für ihn tragen Videospiele die Möglichkeit in sich, Transzendenzerfahrungen zu machen. Das Eintauchen in eine „ganz andere“ oder transzendente Wirklichkeit“ sei ein zentrales Thema vieler Religionen und dies sei eine besondere Schnittmenge mit Games. „Auch das Spielen wurde von einigen Forschern als eine Art von Transzendenzerfahrung beschrieben. Einerseits deshalb, weil das Spielen [...] in einer vom weltlichen Alltag abgegrenzten Sphäre stattfindet. [...] Andererseits lässt sich das Gamen in Bezug auf seine medialen Aspekte als Transzendenzerfahrung begreifen.“ (Steffen 2017: 101). In Videospiele könne eine Perfektion erreicht werden, die in der Realität nicht erreichbar sei. „Das Computerspielen vereinigt Aspekte der Erfahrung von Transzendenz, des mythischen Erzählens, des rituellen Handelns sowie der religiös relevanten Bewusstseinsveränderung. Hinzu kommt, dass um viele Games auch Gemeinschaften entstehen, deren Mitglieder als Experten aufsteigen können.“ Darin könne nicht nur die Freude am Ausprobieren unterschiedlicher Weltdeutungen erkannt werden, sondern auch eine Sehnsucht nach kosmologischer Selbstverortung in der Welt (Steffen 2017: 113).

Nun rückt der zweite Blickwinkel (Jugendliche → Videospiele → Jugendarbeit) in den Fokus. In diesem Abschnitt werden einige Wachstumspotenziale für Jugendarbeit angesprochen, die in Videospiele liegen, bzw. die durch Videospiele entfaltet werden können. Zunächst bleibt festzuhalten, dass in der digitalen Welt der Videospiele Glaube aktiv gelebt wird. Dies ist zwar ein sehr kleiner Sektor, weil Glaube in Deutschland häufig nur im privaten Raum stattfindet, aber dennoch existiert er. Oliver Steffen hat beispielsweise eine Online-Gemeinschaft gefunden, die sich als „Men of God“ betitelt. „Die Online-Gemeinschaft *Men of God* beispielsweise ist kein Spielerclan und keine virtuelle Gilde, sondern eine Gruppe, die sich die Missionierung in Online-Spielen zum Ziel setzt. [...] Wie in anderen Online-Umgebungen üblich, kann die Anonymität in Online-Spielen bewirken, dass Gamer eher bereit sind, über Glaubensthemen zu sprechen. Doch im Gegensatz zu Chaträumen, Diskussionsforen und anderen sozialen Medien weisen die Gamer in den Spielwelten einen höheren Grad an Engagement, Präsenz und Zusammengehörigkeitsgefühl auf, was als günstig für Missionierungsaktivitäten betrachtet wird.“ (Steffen 2017: 151).

Doch auch für die klassische Jugendarbeit vor Ort, wie sie in der evangelischen Kirche beheimatet ist, kann der Einsatz von Videospiele gewinnenbringend sein. Bestehende Projekte und Angebote zeigen immer wieder, dass mit und durch gamingspezifische Angebote Jugendliche erreicht werden können. Oft auch solche, die sonst weniger Bezug zu kirchlichen Angeboten aufweisen. Einige dieser Projekte werden in Kapitel 5.1 näher ausgeführt. Hier in aller Kürze ein Beispiel: Der CVJM Deutschland und der Main Quest Ministries e.V. veranstalten jährlich die LevelUp Konferenz. Ein Gaming-Event, das junge christliche Gamer*innen anspricht. Normalerweise findet es als Präsenzveranstaltung statt, 2020 wurde die Konferenz pandemiebedingt online durchgeführt. Stand 17. November hat der Livestream auf YouTube 653 Aufrufe. Über 650 Menschen haben also einen christlichen Gaming-Livestream angeschaut, der sich selbst in der Videobeschreibung folgendermaßen beschreibt: „LevelUp ist die erste Konferenz für christliche Nerds im deutschsprachigen Raum. Wenn dir schon allein die Gedanken an Themen wie Gaming, Anime, Science-Fiction oder Cosplay ein Lächeln ins Gesicht zaubern und du dich mit der Frage beschäftigst, wie du deine Begeisterung als Nerd mit deiner Leidenschaft für Gott verbinden kannst, dann bist du bei LevelUp genau richtig.“ (LevelUP 2021). Zusätzlich wird bei dem Projekt auch Geld für den guten Zweck gesammelt. Dieses Beispiel soll zeigen, dass Jugendliche sich von solchen Angeboten begeistern lassen und klassische Formen der kirchlichen Arbeit mit Videospiele verschmelzen können.

Ein weiterer Punkt, der den Aufruf zu hybrider Jugendarbeit vom Anfang des Kapitels praktisch aufgreift, ist folgender. Videospiele zu thematisieren kann auch im analogen Raum funktionieren. So hat die Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW beispielsweise ein Geländespiel im Stil eines Battle Royale Spiels veranstaltet (Beim Battle Royal treten Spieler in einem Wettkampf gegeneinander an, bis am Ende nur ein Spieler übrigbleibt). Hier wurde also ein Spielprinzip aus einer Reihe von Videospiele „analogisiert“ und als Geländespiel in der Realität adaptiert. Laut Daniel Heinz, Medienpädagoge bei der fjmk NRW, war das ein großer Erfolg (Heinz 2021: 22). Es kann also durchaus auch spannend sein, die Strategien und auch die Begeisterung, die Jugendliche aus den Spielen ziehen und in ihnen erarbeiten, als Booster, als Motivationspunkt und Identifikationspunkt zu nutzen und durch diese Verknüpfung ein Interesse an kirchlichen Angeboten zu schaffen.

4.3 Spieltypen

Um die Perspektiven von Videospiele für die Jugendarbeit nutzen zu können, muss betrachtet werden, welche Spiele den übergeordneten Zielen evangelischer Jugendarbeit dienen. Dafür wird sich dieses Kapitel mit verschiedenen Spieltypen beschäftigen. Eine Einschätzung zu unterschiedlichen Genres und Klassen wird im folgenden Kapitel zu finden sein (Die Begrifflichkeiten werden in Kapitel 2.1 erläutert). Wenn über Spieltypen gesprochen wird, dann stechen vor Allem zwei Aspekte heraus: Die Art des Spielens (allein, kooperativ, etc.) und die technische Dimension (Ausstattung, Barrierefreiheit, etc.). Diese beiden Aspekte werden im Folgenden detailliert behandelt.

a. Art des Spielens

Wenn in der evangelischen Jugendarbeit Videospiele gespielt werden, dann soll dies nicht dazu führen, dass die Jugendlichen allein vor einem Rechner oder einer Konsole sitzen und vor sich hin spielen. Es soll Gemeinschaft fördern, zum religiösen Diskurs anregen und für Glaube begeistern. Das könnte als Hypothese so im Raum stehen. Die Folge daraus wäre, dass nur eine ganz bestimmte Art von Spielen und auch nur eine ganz bestimmte Art des Spielens geeignet wären. Nämlich solche, die kooperativ, gemeinsam gespielt werden und inhaltlich ein bestimmtes (christliches) Ziel verfolgen. Diese Hypothese kann so aber nicht ganz standhalten. Wieso ist es sonst in Ordnung in einer Jungschar fangen oder verstecken oder vergleichbare Spiele zu spielen? Auch dabei geht es nicht primär um die Verkündung bestimmter christlicher Inhalte, sondern erstrangig um das Spielen als solches, aus Spaß am Spiel. Es kann also durchaus vertretbar sein, ein Fifa-Turnier (Fußballsimulation) in einem Teenkreis zu veranstalten, ohne dass das Spiel oder das Spielen einen tieferen theologischen Grund in sich trägt. Nun geht es in dieser Betrachtung um die Art des Spielens. Fifa würden Jugendliche eins gegen eins oder zwei gegen zwei spielen, also primär kompetitiv, wettkampforientiert. Auch darin liegt eine Parallele zu vielen Jungscharspielen oder auch Spielen für Jugendliche im analogen Raum. Fast jedes Spiel im analogen Raum hat einen gewissen kompetitiven Charakter. Eine Form von Videospiele, zu der es kaum Pendant im Analogen gibt, sind sogenannte Koop-Spiele. Hier spielen häufig mehrere Spieler*innen gemeinsam gegen den Computer. Sie müssen knifflige Rätsel lösen oder einen schweren Gegner

bezwingen. Dieser Spielertyp kann somit eine Chance bieten, eine neue Form des Spielens zu erfahren und in der evangelischen Jugendarbeit einzubetten, die es bisher kaum oder gar nicht gibt. Zuletzt wäre dann noch die Betrachtung von Singleplayer-Spielen wichtig. Auch dieser Spielertyp existiert in den gängigen, analogen Gruppen und Kreisen kaum und würde der These zu Beginn des Abschnittes widersprechen. Ihn kategorisch auszuschließen, erscheint dennoch falsch, denn dieser Spielertyp regt etwas an, was ein kompetitives oder kooperatives Spiel nicht können. Spieler*innen können sie allein und in Ruhe in einer digitalen Welt umschauen, sie erkunden und Aufgaben lösen. Außerdem sind Einzelspielerspiele sehr „Story“-lastig, tragen also meist viel mehr Geschichten in sich und sind deutlich narrativer als andere Spielertypen. Hier steht oft das Entdecken einer Welt und ihrer bunten Facetten im Vordergrund. Dieser Spielertyp kann also sehr wohl wichtig in der evangelischen Jugendarbeit sein, weil er tatsächlich das Potenzial in sich trägt, theologische Aspekte an Jugendliche heranzutragen. Dass Spiele das sehr gut können und vielleicht sogar besser als andere Medien, ist in dieser Arbeit schon betrachtet worden. Bei diesem Spielertyp wäre dann die Betrachtung des Genres und der Klasse wichtig, mehr dazu im folgenden Kapitel.

b. Technik des Spiels

Jetzt soll zunächst noch die Technik des Spiels betrachtet werden. Wer mit Videospiele arbeiten möchte, muss sich mit der Frage der Geräte beschäftigen. Welche Spiele möchte ich anbieten? Welche Geräte und wie viele brauche ich dafür? Wo kommen diese Geräte her? Auch die digitale Infrastruktur der Gemeindehäuser ist dafür ein sehr gewichtiger Faktor. Wer ein kompetitives Spiel spielen lassen will, braucht im Normalfall W-Lan oder zumindest ein internes Netzwerk. Wer ein Fifa-Turnier machen will, braucht eine Konsole, Controller und einen Beamer. Wer die Konfirmandengruppe spielerisch Glaubenthemen und -welten erforschen lassen möchte, braucht für jede*n einen Computer mit entsprechender Peripherie (Tastatur, Bildschirm, Maus, etc.). In der digitalen, bzw. hybriden Jugendarbeit ist die Frage der Ausstattung von zentraler Bedeutung. Jugendliche erwarten eine professionelle Ausstattung, sprich ein gutes W-Lan, leistungsstarke Computer, etc. Viele evangelische Gamingangebote, die aktuell in den Kinderschuhen stecken, müssen eigene Geräte voraussetzen, weil es die Ausstattung und digitale Infrastruktur anders nicht hergibt. Auch der angestrebte hybride Charakter ist oft gar nicht möglich, weil

Gemeindehäuser selten mit entsprechenden Voraussetzungen ausgestattet sind. „Die Träger der öffentlichen Jugendhilfe haben für eine ausreichende Ausstattung [...] einschließlich der Möglichkeit der Nutzung digitaler Geräte zu sorgen; hierzu gehört auch eine dem Bedarf entsprechende Zahl von Fachkräften.“ (§79, 3 SGB VIII). Die Träger sind also dazu verpflichtet, die Ausstattung zu fördern, die es für entsprechende Angebote bräuchte. Der aktuelle Zustand, der eigene Geräte voraussetzt, ist wenig inklusiv und sozial.

Ein letzter Punkt in diesem Kapitel soll die Frage der Barrierefreiheit sein. Wie barrierefrei und inklusiv ist die evangelische Jugendarbeit? Hier kann der Einsatz von Videospielen Türen öffnen, da viele körperliche Barrieren aufgehoben werden. Es gibt mittlerweile viele gute Geräte, die auch Menschen mit körperlicher Beeinträchtigung das Spielen ermöglichen (z.B. der Xbox Adaptive Controller). Viele Videospiele haben auch integrierte Hilfen auf Softwareseite (z.B. Farbeinstellungen für Menschen mit Sehbeeinträchtigung). Jedoch sei auch erwähnt, dass Videospiele auf manche Formen der Beeinträchtigung nicht reagieren können und an dieser Stelle eine Barriere bleiben kann. Dennoch tragen Videospiele dazu bei, viele Barrieren abzubauen und können somit eine Chance für die evangelische Jugendarbeit sein, ihr inklusives Profil auszubauen.

4.4 Spielegenres & -klassen – Was eignet sich, was nicht?

Nachdem im vorigen Kapitel über Einsatzmöglichkeiten verschiedener Spieltypen gesprochen wurde, wird in der folgenden Betrachtung versucht, einige Kriterien zu formulieren, mit denen Spielegenres und -klassen ausgesucht werden können, die für die evangelische Jugendarbeit als geeignet erscheinen. Dabei ist Expertise und Fingerspitzengefühl gefordert. „Seit Ende der 1990er Jahre denken einige Religionspädagogen und Lehrpersonen öffentlich über die Einsatzmöglichkeiten von Games im Religionsunterricht nach. Sie erkennen Games als Teil der Lebenswirklichkeit von Jugendlichen, sehen in ihren Inhalten diskussionswürdige religiöse Thematiken und machen Vorschläge, wie und unter welchen Umständen Games die religiöse Bildung bereichern können. Dies kann einerseits bedeuten, christliche Lehrspiele als didaktisches Mittel einzusetzen. Andererseits jedoch können auch diejenigen Spiele aufgegriffen und thematisiert werden, die die Schülerinnen und Schüler in ihrer Freizeit spielen. Die Auswahl der Games soll in jedem Fall nach relevanten Inhalten,

aber auch nach theologisch und religionspädagogisch verantwortbaren Kriterien erfolgen.“ (Steffen 2017: 148-149). Die Betrachtung und Gewichtung läuft dabei sehr unterschiedlich ab und kommt auch auf die persönliche Einstellung zum Thema Videospiele an.

a. Spielegenres

Die Frage nach geeigneten Spielegenres sollte relativ schnell zu beantworten sein. Wenn der Genrebegriff wie in Kapitel 2.1 verstanden wird, dann sollte theologisch nichts dagegensprechen, Spiele aus jedem Genre einzusetzen. Wo früher Darstellungen von Hexen (z.B. in Harry Potter oder in Fantasyspielen) stark kritisiert wurden, spricht über das Spielegenre heutzutage kaum mehr jemand. Lediglich der Blick auf die Entwicklung der Beziehung zwischen Videospiele und der Kirche kann auch in dieser Ausprägung problematische Spielegenres aufzeigen. Diese Stigmatisierung von Videospiele als heidnisch im Sinne der Welt, in der sie spielen, scheint aber überholt zu sein.

b. Spieleklassen

Ganz anders verhält es sich mit der Klasse des Spiels. Die Frage, was die Gamer*innen in den Spielen tun müssen, scheint für den (innerchristlichen) Diskurs von zentraler Bedeutung. Vorrangig die Verwendung von gewalthaltigen Videospiele beschäftigt die Diskussionsgegenüber seit jeher. Im Folgenden soll deshalb auf diese Spieleklasse näher eingegangen werden und einige Argumente für, bzw. gegen den Einsatz dieser Spiele in der evangelischen Jugendarbeit aufgezeigt werden.

Wenn es um die Frage geht, ob gewalthaltige Videospiele „in Ordnung“ sind, dann treffen auf beiden Seiten häufig Gamer*innen auf besorgte Eltern oder im vorliegenden Fall auf (konservative) Christ*innen. Zunächst noch einmal ein kurzer wissenschaftlicher Einschub: Die Studien zur Problematik von gewalthaltigen Videospiele sind nicht eindeutig. Während neuere Studien keinen Zusammenhang zwischen solchen Games und einer erhöhten Gewaltbereitschaft in der realen Welt sehen, gibt es ältere Studien, die durchaus eine Gefahr feststellen. Während die eine Seite in dieser Debatte diese „Uneindeutigkeit“ der Studien als Anlass sieht, die möglichen problematischen Auswirkungen ernst zu nehmen und diese als Argument

gegen gewalthaltige Spiele aufführen, spricht die Gegenseite anders darüber: „Gewalt in Videospiele und die Auswirkungen auf die Spielenden sind bei weitem nicht so hoch einzustufen, wie die Diskussionen darüber vermuten lassen.“ (Schier 2021: 92). Doch unabhängig von der Auswirkung auf den/die Spielende*n bleibt die Frage, ob, gerade im christlichen Raum, diese Darstellung der Gewalt nötig ist. „Aber kann man nicht allein die Existenz von gewalthaltigen und teilweise gewaltverherrlichenden Spielen, welche die Spielenden unterhalten sollen, kritisch betrachten? Gewalt aus Vergnügen.“ (Feldhaus 2021: 87-88). Feldhaus gesteht Videospiele durchaus auch viele positive Effekte zu, stellt aber die Frage, ob es das Mittel der Gewalt dafür brauche. In der theologischen Betrachtung stellt sich die Frage, was die Bibel dazu sagt. Die Einschätzung durch Bibelstellen ist insofern schwierig, da die Bibel (logischerweise) Videospiele nicht kennt. Dennoch sollen hier einige Verse aufgeführt werden, die auch Feldhaus in seinem Artikel benennt.

a. Die Zehn Gebote

Als eines der ersten biblischen Argumente wird nahezu immer das fünfte Gebote „Du sollst nicht töten“ (Ex. 20,13 und Deut. 5,17) genannt.

b. Nächstenliebe

Auch die Nächstenliebe wird häufig aufgeführt. „Du sollst deinen nächsten lieben wie dich selbst“ (Lev. 19,18). Später wird dieses Gebot von Jesus aufgegriffen und noch verstärkt, da er es als wichtigstes Gebot beschreibt (Mat. 22,39).

c. Gottesdienst

Zuletzt noch eine Bibelstelle, die das gesamte Leben als Gottesdienst beschreibt und aufruft, Gott mit dem ganzen Leben zu dienen und zur Verfügung zu stehen (Röm. 12,1).

(Feldhaus 2021: 90)

Doch wie können oder sollten Christ*innen nun auf diese Bibelstellen reagieren, wenn es um gewalthaltige Videospiele geht? Feststeht, dass es eine Frage des Bibelverständnisses ist, als der Art, wie die Bibel gelesen wird. Kritiker von gewalthaltigen Videospiele sehen in diesen Bibelstellen eine biblisch-theologische Argumentation, die das Spielen solcher Spiele zu einer Tat gegen Gottes Willen

macht und damit zur Sünde. In der Gegenargumentation werden diese Bibelstellen entkräftigt, bzw. wird meist die Handlung während des Spiels als nicht deckungsgleich mit dem eigenen Handeln in der Realität beschrieben („Ich töte ja keinen Menschen“). Wichtig ist in jedem Fall eine offene und ehrliche, unvoreingenommene Aussprache. Wenn Eltern sich Sorgen machen, was ihr Kind da auf dem Bildschirm tut, dann sollten sie mit dem Kind darüber sprechen, sich zeigen lassen was da passiert, versuchen zu verstehen, woher die Faszination kommt. Fronten verhärten bringt nicht weiter und da hier in einen wichtigen, zentralen Lebensbereich der Jugendlichen eingegriffen wird, verschließen sich viele einer sachlichen Argumentation aus einem Schutzreflex heraus. Es ist also viel Feingefühl gefragt.

Auf die Frage, wie die (junge) Gamingarbeit beim SWD-EC (Südwestdeutscher Verband „Entschieden für Christus“) zum Thema „Shooter“ steht, antwortet Jugendreferent Florian Bringmann per Mail folgendermaßen: „Wir haben in unserem Kreis eine klare Meinung dazu, dass es in Ordnung geht. Wir würden die Spiele nicht bei einem Turnier anbieten, in dem wir a) Potenziell U16 jährige abfangen müssten und b) das ja auch jeder sehen kann [im Livestream]. Das Thema ist für uns dahingehend erstmal eine Jugendschutzfrage. [...] Widerstand [durch Kritiker] haben wir so direkt bisher nicht gehabt. Aber wir haben die Frage für uns durchdacht. Wichtig ist nicht kritiklos an die Sache ranzugehen. Die Angst besteht ja meistens darin, dass durch ‚Ballerspiele‘ christliche Werte verloren gehen. Es gibt aus meiner Sicht viele Nebelkerzen. ‚Du sollst nicht töten‘ greift aus meiner Sicht hier nicht. Ich töte niemanden. Ich klicke auf eine Taste und etwas passiert auf einer Platine. Da sind Fragen vom Umgang miteinander viel wichtiger und mehr ernst zu nehmen. Im Grunde spielen wir ja auch in unseren Jungschar und Teenkreis Gruppen. Ich kenne genug Gemeinden, die Nerf Battles [Nerf ist eine Untermarke des Spielzeugherstellers Hasbro. Sie stellen Spielzeugpistolen und -gewehre her, die „Gummipfeile“ verschießen. Man könnte diese „Waffen“ mit Wasserspritzpistolen vergleichen.] in ihren Häusern machen. Das ist doch im Grunde nichts anderes. Oder Lasertag, Paintball usw. Vielleicht sogar viel realer.“ (Anhang 1: Bringmann, Zeile 8-24). Für ihn besteht also kein Widerspruch darin, auch gewalthaltige Spiele im christlichen Rahmen anzubieten. Wichtig ist aber auch für ihn, dass die Spiele nicht ohne Kritik einfach gezockt werden, sondern darüber zu sprechen, die

Teilnehmenden zu mündigen Christ*innen zu machen, die selbst die Argumente der beiden Seiten abgewogen haben. Fraglich ist somit auch die Skala der Bewertung. Geht es um die Realität der Darstellung? Ist es wichtig, ob Menschen oder „nur“ menschenähnliche Figuren getötet werden? Macht es einen Unterschied, welche Auswirkungen der Tod einer Figur auf den Spielverlauf hat? Wie verhält es sich mit dem Unterschied zwischen aktiv gesteuerten Figuren und vom Computer simulierten Gegnern? Auch die Frage nach einem Unterschied ähnlicher Spielprinzipien, wie sie von Bringmann genannt wurden ist spannend. Das analoge Spiel „Werwölfe“ und das Videospiele „Among Us“ haben das exakt selbe Spielprinzip. Auch Sportspiele wie Völkerball oder oben aufgeführte Nerf Battles gleichen den Spielverläufen von Shootern in vielen Punkten.

„Es sind also wie so oft zwei Seiten einer Medaille. Die eine Seite zu verurteilen würde bedeuten, die andere Seite als einzig Wahre zu betrachten. Zwei Seiten einer Medaille, die von mir als Konsumenten, aber auch von Eltern, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Politikerinnen und Politikern verlangen, sich immer wieder neu zu positionieren.“ (Ullrich 2021: 97). Um die Zwickmühle der beiden Seiten zu umgehen, bzw. ihr zu begegnen und beide Seiten zu vereinen, brauche es „Medienmündigkeit“. „Ziel der Bestrebungen von Kinder- und Jugendarbeit, aber auch von Eltern und Politik sollte also sein, die Konsumentinnen und Konsumenten (unabhängig vom Alter) ‚medienmündiger‘ zu machen. [...] Es muss also bei den Konsumentinnen und Konsumenten (bzw. bei unter 18-Jährigen natürlich bei den entsprechenden Erziehungsberechtigten) liegen, eine Entscheidung zu treffen. Die Aufgabe [der Kinder- und Jugendarbeit] sollte also deswegen darin liegen, den Konsumentinnen und Konsumenten dabei zu helfen.“ (Ullrich 2021: 98).

4.5 Digitale Spiele als Bewältigungsstrategie in der Coronakrise

An einigen Punkten in dieser Arbeit wurde die Corona-Pandemie bereits angesprochen. Für Kinder und Jugendliche in Deutschland bedeutete diese Pandemie und die damit verbundenen Einschränkungen einen harten Einschnitt in ihren Alltag. Plötzlich verbrachten sie viel Zeit zuhause und mussten ihren Alltag von dort aus bestreiten. Ihre Schulaufgaben, mit ihren Freunden kommunizieren, ihre Hobbys ausüben. Und doch entfiel vieles, es entstanden Löcher im Tagesablauf, die zuhause gefüllt werden mussten. Zwei Dinge sind durch diese „Zeitlöcher“ in ihrer

Häufigkeit stark angestiegen: Zeit mit der Familie und Zeit im digitalen Raum (Feierabend u.a. 2020: 11f). „In der Coronavirus-Pandemie stieg der digitale Spielekonsum noch weiter an: So erhöhte sich die durchschnittliche Nutzungsdauer im Jahr 2020 um 40 Minuten auf 121 Minuten pro Tag.“ (BMFSFJ 2021: 3). Vor allem kostenlose Spiele (Free2play) erfreuten sich während der ersten Beschränkungen hoher Beliebtheit. „Das Online-Partyspiel [Among Us] hat gerade während den Corona-Beschränkungen für ein gemeinschaftliches Erlebnis und viel Spaß gesorgt.“ (BMFSFJ 2021: 38). Auch Spiele wie „Fall Guys“ oder Browsergames wie „skribbl.io“ (Montagsmaler) oder „Gartic Phone“ wurden gerne gespielt. Selbst die Tagesschau berichtete darüber: „Computer- und Videospiele stehen hoch im Kurs bei den Deutschen und werden immer beliebter, seitdem es die Corona-Pandemie gibt. ‚Die Bedeutung von Video- und Computerspielen ist in diesem Jahr noch mal deutlich gestiegen‘, erklärte Bitkom-Präsidiumsmitglied Olaf May. So gaben in einer repräsentativen Umfrage des Digitalverbands sechs von zehn Gamern an, dass ihnen während der Pandemie ohne Videospiele ‚die Decke auf den Kopf gefallen‘ wäre - im Vorjahr 2020 war es lediglich knapp die Hälfte.“ (Tagesschau 2 2021). Sogar die Weltgesundheitsorganisation WHO sprach sich im Frühjahr 2020 fürs Spielen aus: „Die Weltgesundheitsorganisation (WHO) rät während der Coronakrise zu Videospiele. Spiele würden Menschen verbinden, ohne, dass sie das Haus verlassen müssten, heißt es aus der WHO. Gemeinsam mit namhaften Unternehmen der Spieleindustrie, darunter Activision Blizzard, Riot Games, Twitch und Zynga, wurde die Kampagne #PlayApartTogether gestartet“ (futurezone 2020). Dies zeigt, dass in gewissem Maße Videospiele durchaus eine Bewältigungsstrategie der Corona-Pandemie waren.

Auch an der evangelischen Jugendarbeit ist diese Krise nicht spurlos vorübergegangen. Gruppen und Kreise konnten über Monate hinweg nicht präsentisch stattfinden und mussten in andere Formen umgewandelt werden. Vor allem in den höheren Altersschichten wurde vieles in den digitalen Raum verlagert. Über verschiedenste Videokonferenzanbieter schalteten sich Woche für Woche junge Christ*innen zusammen und versuchten auf diesem neuen und herausfordernden Weg Glauben zu leben und Gemeinschaft zu teilen. Auch an diesen Punkten waren Videospiele ein häufiges Mittel, um gemeinsam Spaß zu haben und (spielerisch) Zeit

miteinander zu verbringen. „Jugendkreise nutzten Spiele wie „Among Us“ oder „Skribbl.io“, um in Verbindung zu bleiben“ (Link und Gunesch 2021: 112).

4.6 Let's Play, Streams & eSport als Chance

Livestreams und Gamingvideos versammeln regelmäßig große Mengen an Zuschauer*innen vor den Bildschirmen. Die größte Videospielestreaming-Plattform „Twitch“ riefen, nach eigenen Angaben, im Jahr 2020 jeden Tag durchschnittlich 30 Millionen verschiedene Zuschauer*innen auf. Jeden Monat gehen über sieben Millionen Streamer*innen mit ihren Inhalten live. Insgesamt wurden im vergangenen Jahr eine Billion Minuten konsumiert (Twitch 2021). Und dies sind die Zahlen einer einzelnen Plattform. Hinzu kommen die unzählbaren Stunden Videomaterial auf „YouTube“ (außerdem kann auch dort live gestreamt werden), „Facebook Gaming“ und anderen Anbietern. Die schiere Masse an Videos und Streams ist ungreifbar. Dabei geht es um viel. Influencer*innen können davon leben, dass sie Mitschnitte ihrer Spielsessions im Internet veröffentlichen. Im eSport gibt es unzählige Mannschaften, die von Sponsoren- und Preisgeldern eine Profikarriere finanzieren. Bei Preisgeldern bis 40 Millionen Euro (Statista 2021) wird hier von keiner kleinen Erscheinung gesprochen, sondern von eSport-Events, die mit ihren Preisgeldern und vor allem den Zuschauerzahlen etablierte Sportarten in den Schatten stellen (Regan 2017 und Ziegler 2018). Es scheint also eine besondere Dynamik und ein hohes Interesse vorwiegend junger Menschen (Twitch 2021) an dieser Form der Beschäftigung mit Videospiele zu bestehen. Worin diese Faszination liegt, ist nicht ganz einfach zu beschreiben. Vermuten lässt sich ein hohes Gemeinschaftsgefühl, Unterhaltung und (ähnlich wie bei klassischen Medien) das Aufschauen zu Idolen (egal ob eSportler*in oder Influencer*in). Wichtig ist dabei noch zu erwähnen, dass sich diese Begeisterung für Videospiele keinesfalls auf den digitalen Raum beschränkt. eSport-Veranstaltungen füllen (außerhalb von Coronabeschränkungen) ganze Stadien und Hallen, Hunderttausende besuchen die Gamescom in Köln oder die E3 in Los Angeles und „YouTube-Stars“ geben Autogrammstunden und machen Fotos mit ihren Zuschauer*innen.

Für die evangelische Jugendarbeit könnte in dieser Form von Videospielebeschäftigung eine große Chance liegen. Der Faktor der Niedrigschwelligkeit ist beispielsweise bei einem Livestream besonders gegeben. Bei

einem kirchlichen eSport-Turnier kann eine gewisse Wettkampffaffinität angeregt werden. „Gemeinsame Aktionen mit anderen Gruppen (oder im spielerischen Wettbewerb mit diesen) stärken das Gruppengefüge und bieten Erlebnisse, die man vor Ort nicht auf die Beine stellen kann.“ (Ilg 2021: 90) Was für den analogen Raum gilt, gilt in diesem Fall auch für digitale Wettbewerbe. Außerdem bauen viele Videospiele auf diesem Wettkampf-Charakter auf und bieten damit eine perfekte Grundlage für solche spielerischen Settings. In Kapitel 5 wird auf verschiedene Projekte im kirchlichen Kontext genauer eingegangen, viele davon nutzen diese niedrigschwelligen Zugangspunkte aus. Jede*r kann sich ganz einfach von zuhause zuschalten und zuschauen. Wer mag, kann sich im Chat beteiligen oder sogar selbst mitspielen. Außerdem lassen sich in solche Events recht einfach auch Phasen einbauen, in denen christliche Verkündigung Platz hat. Ob und wie diese Phasen dann auch wahrgenommen werden, kann noch nicht eingeschätzt und muss weiterhin beobachtet werden.

5. Konkrete Projekte mit Videospiele im kirchlichen Kontext

Dieses Kapitel beschäftigt sich nun mit ganz praktischen Beispielen für einen Einsatz von Videospiele in der evangelischen Jugendarbeit. Zunächst sollen einige Konzepte vorgestellt werden, die bereits existieren. In Kapitel 5.2 wird dann ein Blick in die Zukunft geworfen. An welchen Stellen sind möglicherweise noch Projekte in der Entwicklung oder Perspektiven offen? Im darauffolgenden Kapitel werden dann dediziert christliche Videospiele betrachtet.

5.1 Bestehende Konzepte

Seit einigen Jahren haben interessierte Christ*innen die Arbeit mit Videospiele im Blick. So entstanden an vielen verschiedenen Punkten kleinere und größere Projekte, die in diesem Kapitel beispielhaft vorgestellt und eingeordnet werden. Dabei soll auch die Vielfalt unterschiedlicher Wege aufgezeigt werden, dieses Thema im christlichen Dunstkreis aufzugreifen.

a. eSport-Camp des CVJM München

„Jugendfreizeiten sind ein absolutes Highlight.“ Aus diesem Grund entwickelte der CVJM München eine Freizeit für Gamer*innen. Die Umsetzung war dabei wohl kaum ein Problem, so Mirikian (Jugendsekretär des CVJM München), denn auch viele Jugendleitende seien selbst Gamer*innen und so von Anfang an Feuer und Flamme gewesen. Dennoch sei nicht alles reibungslos verlaufen, gerade Verantwortliche aus Gemeinden und Verbänden seien Videospiele gegenüber noch häufig verschlossen. Wichtig sei in allen (klärenden) Gesprächen der Fokus auf die Ziele gewesen, nämlich: „Jesus liebt Gamerinnen und Gamer“.

Und so führten die Verantwortlichen 2019 das fünftägige Camp durch. Ein Woche lang spielten die Teilnehmenden verschiedene Spiele wie „CS:GO“ (Counter-Strike: Global Offensive) oder „LoL“ (League of Legends). Die Teilnehmenden brachten ihre Geräte von zuhause mit und bauten die Gamingarea auf. „Während die Jugendlichen beschäftigt waren, gab es für die Eltern ein Angebot, um mehr über die Gamingwelt zu erfahren.“. Das Programm während der weiteren Tage orientierte sich im Aufbau an erprobten Sportcamps. So wurden zwei Phasen mit Gaming an den Computern verbracht und eine dritte Phase mit einem Kontrastprogramm (z.B. Gebetsspaziergang, Freizeitsport, etc.). Für Mirikian war die Form der Freizeit insofern wichtig und nicht digital ersetzbar, da die „Möglichkeit, miteinander zu leben, zu essen und Gemeinschaft zu haben“ nur in diesem Setting möglich sei. Und dennoch erkannte er einige Unterschiede zu klassischen Freizeiten an. „Wir durften feststellen, dass eine starke Gemeinschaft entstanden ist, auch wenn diese gegenüber anderen Freizeitformaten etwas schleppender anlief.“. Auf der anderen Seite gäbe es auch Vorteile, die klar für ein solches Format sprechen. „E-Sport kennt keine Grenzen von Alter und Geschlecht, was im Vergleich zu anderen Sportarten ein großer Vorteil ist.“. Auch ist sich Mirikian sicher, dass durch dieses neue und klare Profil Jugendliche erreicht werden konnten, die davor keine Berührungspunkte mit dem CVJM hatten. „Es ist eine riesige Chance, das Evangelium einem neuen Klientel mitzuteilen.“ (Mirikian 2021: 105-110)

b. EJW Spawnpoint

Ein „Spawnpoint“ ist der Punkt in einem Videospiel, an dem der Spieler in der Spielwelt auftaucht. Im EJW (Evangelisches Jugendwerk in Württemberg) wurde dieser Name für die Gamingsparte gewählt. Entstanden ist diese Arbeit hauptsächlich aus der Idee zweier BFDler (Bundesfreiwilligendienst) aus der Landesstelle des EJW. Jeremias Link und Alexander Gunesch war und ist es ein Anliegen, „Gaming in der Jugendarbeit zu verankern“. Gestartet hatte dies mit dem Sammeln von Ideen und Konzepten aus dem Bereich Gaming in kirchlicher Arbeit und mit der Vernetzung von Menschen mit Interesse an dieser Arbeit (Link und Gunesch 2021: 112-113).

Mittlerweile ist daraus schon ein kleiner Arbeitsbereich entstanden. Seit dem 26. Mai 2021 treffen sich christliche Gamer*innen wöchentlich, „um Gemeinschaft zu haben, um über Gott und die Welt zu reden und um miteinander zu zocken“, auf einem Discord-Server (Discord ist ein Programm, das verbale Kommunikation über das Internet ermöglicht). Ende des Jahres findet zudem eine Gaming-Freizeit statt. Besonderheit im Vergleich zur Freizeit vom CVJM München ist hier, dass ein Veranstaltungsort gewählt wurde, an dem Teilnehmende keine eigenen Geräte mitbringen müssen.

c. Crossnerd

„Crossnerd“ ist der Kanal eines christlichen Video-Content-Creators. Hinter dem YouTube- und dem gleichnamigen Twitch-Kanal steht Florian Bringmann, Jugendreferent beim SWD-EC, der schon in Kapitel 4.4 zu Wort kam. Mit seinem Kanal geht Bringmann einer weiteren Form der Verbindung von Glaube und Videospielen nach. Im Jahr 2020 hat er den Kanal auf YouTube eröffnet, 2021 folgte dann Twitch. „Schon seit meiner Jugendzeit bin ich Christ und Gamer. Und von Anfang an hat mir eines gefehlt: christliche YouTuber und Streamer, die sich mit Videospielen auseinandersetzen. Anfang 2020 wuchs in mir der Gedanke: Wenn ich niemanden kenne, der das macht, dann mache ich es einfach selbst.“ Damit greift Bringmann einen wichtigen Punkt auf, der in Kapitel 6 noch genauer betrachtet wird: Es braucht motivierte und engagierte Christ*innen, die Lust haben sich mit dem Verhältnis von Glaube und Videospielen zu beschäftigen und es aktiv auszuleben. Ohne diese geht es nicht. Wohin Bringmann die Reise führt, weiß er nicht. „doch mir

war immer wichtig, diese Reise mit Gott zu gehen. [...] Ganz egal, ob das Projekt ein Erfolg wird oder nicht. Solange ich Gottes Zuspruch sehe, stecke ich gern meine Energie hinein.“ (Bringmann 2021: 115-118)

5.2 Was bringt die Zukunft?

Wie im vorigen Kapitel bereits erwähnt, sind noch viele Projekte in der nahen und fernen Zukunft geplant. Freizeiten, regelmäßige Onlinetreffen und eSport-Events, die Liste der Ideen und Veranstaltungen ist lang. Vor der evangelischen Jugendarbeit liegt ein neues, großes und weitgehend unentdecktes und -erforschtes Arbeitsfeld mit viel Potential. Der noch junge Arbeitsbereich zeigt, dass Jugendliche großes Interesse an Teilnahme und Organisation solcher Angebote haben und eine besondere Dynamik auftritt, wo immer Gamingprojekte entstehen. Was braucht es, um dieses Potential zu aktivieren? Primär ist dafür Offenheit notwendig. Nur wenn Kirche offen für dieses Medium ist, kann daraus etwas wachsen. Zu dieser Offenheit gehört das Vertrauen in die Jugendlichen und ihre eigene Medienmündigkeit, die daraus entstehenden Zugeständnisse von Selbstkontrolle und die dem dienende Unterstützung der (pädagogischen) Leitung. Wer genau diese Leitung ist und was sie braucht, wird in Kapitel 6 betrachtet. Hier nur einige wenig Stichworte: Authentizität, Medienkompetenz und (medien-)pädagogische Fachkenntnis. Doch Kirche muss mehr tun als die Gamingarbeit zu billigen. Es braucht bereits angesprochene Personalressourcen, außerdem benötigt die Arbeit finanzielle Ressourcen für Geräte und weiteres Material, um wirklich niedrigschwellig und inklusiv zu sein (nicht jede*r kann eigene Geräte mitbringen). Auch die räumlichen Ressourcen müssen vorhanden sein. Wo die Räume und Möbel kein Problem sind, fehlt es häufig an der digitalen Infrastruktur. Die Gefahr besteht also, dass neue gamingspezifische Angebot rein digital geplant werden müssen, weil sie in Präsenz einfach nicht durchführbar wären. Wenn Kirche dies verhindern möchte, dann müssen die entsprechenden Ressourcen für eine hybride Gamingarbeit geschaffen werden.

Wenn all die verschiedenen Fragen geklärt sind und die Kirche ihren jungen Mitgliedern die Freiheit gibt, ihre Lebenswirklichkeit mit und in der Kirche auszuleben, dann kann viel daraus entstehen. Zum Abschluss dieses Kapitels einige Worte von Florian Bringmann: „Ich bin überzeugt davon, dass es noch weitere gute

Ideen gibt, um die Themen Gaming und Glauben miteinander zu verbinden. Du hast eine? Dann hab den Mut anzufangen. Mach dir Gedanken über dein Ziel, damit du die Richtung kennst und starte durch. Lass uns gemeinsam die Gamingwelt verändern und mit voller Power Jesus mit ins Spiel bringen und alte Grenzen sprengen!“ (Bringmann 2021: 118).

5.3 Christliche Spiele – Eine Chance?

In diesem Kapitel soll ein besonderes Spielgenre in den Blick genommen werden: Spiele, die sich mit dediziert christlichen Themen und biblischen Geschichten beschäftigen, bzw. in dieses Genre eingebettet sind. Dies geschieht primär am Beispiel eines Spiels, im späteren Verlauf des Kapitels werden weitere (positive und negative) Beispiele kurz vorgestellt.

5.3.1 „ONE of 500“

Vor drei Jahren wurde in Stuttgart ein Entwicklerstudio gegründet: „Lightword Productions ist ein interdisziplinäres Studio, 2018 gegründet und in Stuttgart beheimatet. Designer, Programmierer, Artists und Theologen bringen Exzellenz aus verschiedenen Disziplinen zusammen, um einzigartige Welten und Spielerlebnisse zu schaffen.“ (Lightword Productions 2021). Seit der Gründung entwickelt das Team rund um Gründer und Geschäftsführer Amin Josua sein erstes Videospiel „ONE of 500“. „ONE of 500 ist ein Story-basiertes Adventure-Game, in dem du die bedeutendste Geschichte aller Zeiten aus der Perspektive eines Fischerjungen erlebst: Die Geschichte rund um Jesus von Nazareth. Du wirst mit den großen Fragen des Lebens konfrontiert, musst deine eigene Positionierung finden und schwierige Entscheidungen treffen. Während du dein eigenes Abenteuer erlebst, verwebt sich deine Geschichte auf spannende Weise mit den Ereignissen der Evangelien.“ Ein spannendes und herausforderndes Vorhaben, das sich die Entwickler*innen des Studios vorgenommen haben. Und eines, das mit unterschiedlichen Gefühlen beobachtet wird. In einer schriftlichen Stellungnahme schreibt Josua auf die Frage, ob es (von kirchliche Stellen) kritische Reaktionen auf das Spiel und seine Entwicklung gegeben habe: „Es gibt Gegenwind in der Form, als dass in der Kirche das Medium Game geringgeschätzt wird, was v.a. auf Unwissenheit, wie Games eingesetzt werden können und welches Leistungsvermögen sie haben, beruht. Zudem

wird zu lokal gedacht und Kirche zu wenig als universeller Leib Christi. Auch wird zu wenig auf quantitative Aspekte geachtet [...] Zudem gibt es im Bereich von christlichen Investoren zu wenig Wissen über die Gaming-Industrie und Mut, als dass sie sich dort investieren würden.“ (Anhang 2: Josua, Zeile 32-38). Neben allem Zögern gibt es aber auch viel Unterstützung von kirchlichen Stellen. So wurde das Projekt der Stuttgarter beispielsweise von der Württembergischen Landeskirche über einen Innovationsfond gefördert (Lightword Productions 2021). Auch von „weltlicher“ Seite aus ist das Interesse durchaus groß. „Im säkularen Bereich haben wir großen Anklang gefunden. Wir sind Abgeordnete der Stadt Stuttgart als Startup im Städtepartneraustausch mit St. Louis gewesen. Wir haben zwei Förderungen des Landes erhalten. Die größte Gameentwickler Familie Europas [remote control productions] hat in unser Unternehmen investiert.“ (Anhang 2: Josua, Zeile 39-42).

„ONE of 500“ ist somit ein ambitioniertes Projekt, das sowohl in kirchlichen als auch in säkularen Kreisen auf Interesse stößt. Worin liegt die Vision dieses Spiels und birgt es wirklich eine Chance für evangelische Jugendarbeit? Josua sieht diese Perspektive durchaus: „Wir machen einen Brückenschlag zwischen religiösem Teilsystem und religiöser Kommunikation, die religiöse Erfahrungen bietet, und Entertainment-Teilsystem, in dem Menschen sich auch vorzugsweise aufhalten. Zudem weist die Qualität unseres Produkts eine so hohe Güte auf, dass man sich freiwillig und vor allem gerne diesem aussetzt. Dementsprechend haben wir eine enorme Chance in der heutigen Gesellschaft Menschen mit diesem Angebot zu erreichen. Und zwar effektiver und mehr als man mit klassischer kirchlicher Kommunikation erreichen würde.“ (Anhang 2: Josua, Zeile 21-27). Mit „One of 500“ könne die Kirche, laut Josua, ein Defizit in diesem Bereich kirchlicher Arbeit ausgleichen. „Menschen heute sind durch die funktionale Differenzierung der Gesellschaft in jedem Teilsystem der Gesellschaft daran gewöhnt, hochqualitative zielgruppenorientierte Angebote wahrzunehmen. Im kirchlichen Bereich herrscht ein großes Defizit, insbesondere im landeskirchlichen Bereich, im Mindset, dass Angebote zur religiösen Kommunikation eine gewisse Güte aufweisen müssen, die in der Güte mit den Angeboten in anderen Teilsystemen der Gesellschaft mithalten können. Denn die Zeit, die Menschen haben, können sie nur immer in einem Teilsystem (vgl. Luhmann) verbringen und wenn man in einem Teilsystem keine ausreichende Qualität vorfindet, wird man sich auch nicht für Angebote dieses

Systems entscheiden.“ (Anhang 2: Josua, Zeile 9-18). Josua kritisiert, dass Kirche zu wenig in spezifische und dadurch qualitativ hochwertige Angebote investiert. Wer Menschen erreichen wolle, der müsse diesem hohen Qualitätsanspruch genügen. In „ONE of 500“ sehe er eine besondere Chance, dies zu erreichen. Im Spiel selbst sehe er die Chance, faktisches Bibelwissen, also theologisches Wissen zu fördern und das auf eine experimentierfreudige und pädagogisch gewinnbringende, spielerische Weise (Anhang 2: Josua, Zeile 5-7). „Unser Ansatz ermöglicht dem Individuum die Ereignisse, Bedeutung und Relevanz der Evangelien spielend kennenzulernen. Gleichzeitig wahrt es die Autonomie und Souveränität des Individuums, indem keinem etwas aufgezwungen wird, sondern man sich auch immer gegen die biblische Perspektive entscheiden und positionieren kann, ohne abgestraft zu werden.“ (Anhang 2: Josua, Zeile 42-46).

Es bleibt abzuwarten, wie dieses Spiel die Verkündigungsarbeit innerhalb der evangelischen Jugendarbeit bereichern kann. Die Veröffentlichung ist aktuell für 2021/2022 geplant. Bis dahin müssen sich Kritiker wie auch Unterstützer gedulden, eine differenzierte Beurteilung kann erst dann getroffen werden.

5.3.2 Weitere Beispiele

a. „Follow JC Go“

Dieses Mobilgame war schon vor einigen Jahren in den Schlagzeilen. Nach dem überragenden Erfolg von „Pokémon Go“, schossen unzählige Handyspiele mit dem gleichen Spielprinzip aus dem Boden. Das 2018 veröffentlichte Spiel eines italienischen Entwicklers fordert Spieler*innen dazu auf, berühmte kirchliche Figuren zu sammeln. Ähnlich wie beim Vorbild „Pokémon Go“ muss der/die Spieler*in dafür in der „echten“ Welt unterwegs sein und kann dann auf dem Smartphone die Figuren finden. Im Google Playstore hat die App mit 2,4 Sternen eine eher schlechte Bewertung. Diese negativen Reviews sind nicht sonderlich überraschend, in Anbetracht der schlechten technischen Umsetzung. „Dabei ist die Idee, religiöse Inhalte in die moderne Zeit zu übersetzen, gar nicht so verkehrt. Nur haben sich die Entwickler damit übernommen, dem Platzhirsch Konkurrenz machen zu wollen, statt etwas eigenes zu wagen“ (Ullmann 2019). Eine gute Idee, die jedoch in der Umsetzung gewisse Mängel aufweist. Geringe Qualität und kaum Inhalte

machen „Follow JC Go“ zu einem Beispiel, wie die Adaption christlicher Inhalte in die Welt der Videospiele nicht funktioniert.

b. „Bibel X“

Im Winter 2022 soll mit „Bible X“ ein Spiel veröffentlicht werden, das einen vergleichbaren Ansatz wie „ONE of 500“ verfolgt. Ein Team von englischen Entwickler*innen arbeitet an dem Story-Abenteuer, in dem die Spielfigur, lebend im Jahr 2072 in einer antichristlichen Welt, mit einer Zeitmaschine in die Zeit Jesu reist und die Geschichten der Evangelien miterlebt. Eine Besonderheit bei diesem Spiel ist, dass zusätzlich zum Computer auch noch weitere Mitspieler*innen über ihre Smartphones teilhaben können. So wird die Erlebnisreise durch Jerusalem um ein kooperatives Element erweitert. Wichtig ist den Entwickler*innen des Spiels der einfache Zugang zu theologischen Themen: „Bible X’s vision: To provide simple access to the most powerful message in the history of the world through immersive experiences.“. Ende dieses Jahres soll der erste Prototyp in einer geschlossenen Testversion vorgestellt werden (BibleX 2021).

6. Die Kirche braucht Gaming-Expert*innen – Eine Zukunftsperspektive

Das wichtigste zuallererst: Diese Zukunftsperspektive soll keine Barriere für Laien sein, sich mit dem Thema zu beschäftigen und Angebote engagiert zu erschaffen oder zu begleiten. Dieses Kapitel soll keine Mindestanforderungen aufzeigen, die eine Person braucht, um im Bereich Gaming mitzumachen. Im Gegenteil, diese Menschen sind wichtig und diese Arbeit braucht sie dringend! Dieses Kapitel soll im Gegensatz dazu aufzeigen, dass Kirche und besonders die dort angegliederte Jugendarbeit Expert*innen braucht, um die Gamingarbeit gut und gewinnbringend aufzubauen.

In den letzten fünf Kapiteln konnten verschiedenste Aspekte des Gamings, der evangelischen Jugendarbeit und der Schnittpunkte beider Bereiche aufgezeigt und näher beleuchtet werden. An vielen Stellen wurden dabei Chancen und Perspektiven ausbreitet, die den Einsatz von Videospiele als sinnvoll und bereichernd erscheinen lassen. An einigen Stellen konnten jedoch auch Stolpersteine und

ungeklärte (theologische) Fragen verdeutlicht werden. Wenn nun an vielen Stellen in der evangelischen Jugendarbeit junge und motivierte Christ*innen anfangen, gamingspezifische Angebote zu planen und durchzuführen, dann passiert das häufig aus Lust an und am Videospielen. Und das ist gut so, diese Energie, die aus einer Eigenmotivation heraus erwächst, ist wertvoll. Wenn (junge) Menschen von sich aus Engagement in der Kirche zeigen, wenn sie Freude daran haben Angebote in der Kirche zu planen und zu besuchen, dann muss diese Energie genutzt werden. Und doch gibt es diese ungeklärten Fragen, die im Hintergrund stehen und die eine Antwort verlangen. Welche Spiele sind okay, welche nicht? Wie kann eine barrierefreie Umgebung, in der auch finanziell Schwächere sich wohlfühlen, geschaffen werden? Wie können, neben allem begeisterten Spielen, die christliche Religion und ihre Werte Raum finden?

Um diese Fragen allesamt gut und reflektiert beantworten zu können braucht es Expert*innen. Es braucht jene, die die theologischen Standpunkte vertreten und einordnen können. Wie wird Religion in verschiedenen Videospielen thematisiert und eingesetzt? Ist ein bestimmtes Spiel aus theologischer Perspektive einsetzbar oder nicht? Dann braucht es jene Expert*innen, die eine (medien-)pädagogische Kompetenz einbringen. Wie kann gut mit den Medien umgegangen werden? Was tun, wenn das Spielen immer exzessiver wird und droht, zu einer Sucht zu werden? In diesen beiden Dimensionen scheint die evangelische Kirche ordentlich aufgestellt zu sein, wenn auch erwähnt werden muss, dass sowohl Theolog*innen als auch Pädagog*innen innerhalb der Kirche häufig keinen engen Bezug zu Videospielen aufweisen und es ihnen trotz ihrer fachlichen Kompetenz schwerfallen könnte, die entsprechenden Fragen zu beantworten. Deshalb und auch für die meisten organisatorischen und weiteren fachlichen Fragen braucht es in der evangelischen Kirche Gaming-Expert*innen. Es braucht Menschen, die die verschiedenen Fachresorts bündeln und in Gaming-Fragen unterstützen können. Es braucht Menschen, die die Begeisterung der Gamer*innen aufgreifen und mittragen können. Es braucht Menschen, die wissen, worauf es ankommt, wenn die evangelische Jugendarbeit Videospiele einsetzen möchte.

Und diese Menschen gibt es. Es sind Menschen, die in dieser Arbeit immer wieder zu Wort gekommen sind. Jugendreferenten, (Medien-)Pädagog*innen und andere Hauptamtliche, die selbst Gamer*innen sind und diese Welt gut kennen. Diese

Menschen vereinen theologische, pädagogische und Gamingexpertise. Sie können fachlich fundierte Entscheidungen treffen und Hauptamtliche, die mit Gaming nicht so viel Erfahrung haben, unterstützen. Diesen Menschen sollte Gehör verschafft werden, mit diesen Menschen sollten Handreichungen für Mitarbeitende vor Ort gestaltet werden und diesen Menschen sollte die evangelische Kirche auch vertrauen, dass sie ihre Meinungen und Standpunkte auf fundiertem Expert*innenwissen aufbauen. Und es braucht mehr von ihnen. Es braucht mehr motivierte und mutige Pioniere, die eine ganz neue Art der evangelischen Jugendarbeit aufbauen, fundiert untermauern und kreativ erweitern.

Diese Gamingexpert*innen sind kein Ersatz für Theolog*innen und Pädagog*innen. „Der Einsatz von digitalen Medien in der Offenen Kinder- und Jugendarbeit ist nur dann gewinnbringend, wenn kompetent mit ihnen umgegangen wird. Zwar werden junge Menschen oftmals als versierter im Umgang mit mediatisierten Kommunikations- und Handlungsräumen wahrgenommen, dabei beschränkt sich der Wissensvorsprung jedoch häufig auf die Bereiche der technischen Bedienfähigkeiten und der Medienkunde. Erst die Berücksichtigung der weiteren Dimensionen von Medienkompetenz in der Medienarbeit ermöglichen es, digitale Medien selbstbestimmt, sozial verantwortlich, kritisch-reflektiert und kreativ zu nutzen und damit eine Erweiterung des Handlungsspielraums zu schaffen.“ (Slegers und Weßel 2021: 1262). Aber es braucht sie zwingend, um in der Arbeit mit Videospielen, diese fachlich kompetent bewerten und einsetzen zu können. Gamingexpert*innen und Theolog*innen/Pädagog*innen müssen Hand in Hand arbeiten und sich gegenseitig reflektieren und unterstützen. Dann können die Chancen und die Energie der Gamingarbeit aufblühen und die Stolpersteine umgangen werden. Dann kann aus der Gamingarbeit Großes wachsen und die evangelische Jugendarbeit davon profitieren.

7. Fazit

In dieser Arbeit sollten verschiedenste Kriterien für einen verantwortungsvollen Einsatz von Videospielen in der evangelischen Jugendarbeit aufgezeigt werden. Dafür wurden wichtige Eckpunkte der Teilbereiche Gaming und Jugendarbeit betrachtet, danach einige konkrete Kriterien und Leitlinien formuliert und an der Praxis aufgezeigt. Welches Fazit kann aus dieser Arbeit gezogen werden, welcher Auftrag ergibt sich daraus an Mitarbeitende in der evangelischen Jugendarbeit?

Zunächst konnte festgestellt werden, dass Videospiele weit mehr als ein kleines Phänomen einer Randgruppe sind. Sich mit Videospiele auseinandersetzen ist keine Möglichkeit, es ist Pflicht für alle Institutionen und Bereiche, die sich zielgruppenorientiert verstehen und organisieren. Es ist besondere Aufgabe des non-formalen Bildungssektors seine pädagogische Aufgabe und organisatorische Flexibilität zu nutzen, Kinder und Jugendliche in und mit den Medien zu begleiten und eine Medienmündigkeit aufzubauen. Nur wenn dieser Aufgabe nachgekommen wird, können Gefahren von Videospiele, wie beispielsweise exzessives, suchtähnliches Spielen, verhindert werden. Nur dann können Kinder und Jugendliche alle Chancen von Videospiele wahrnehmen. Wer im Jahr 2021 Jugendarbeit machen möchte, kann Videospiele und ihre Auswirkung auf die Lebenswirklichkeit Jugendlicher nicht ignorieren. Der Bereich braucht mehr Aufmerksamkeit. Und er braucht mehr offene und unvoreingenommene Auseinandersetzung. Jugendliche scheinen sich oft dem Diskurs über Gaming zu entziehen, weil sie es gewohnt sind, dass ihre Lebenswelt angegriffen und verteufelt wird. Wenn über Videospiele gesprochen wird, dann häufiger über negative Aspekte und Auswirkungen auf den/die Gamer*in oder über die Profitorientierung der Unternehmen. Weder in der Literatur noch im persönlichen Gespräch der verschiedenen Parteien scheint es um die positiven und schönen, begeisternden Seiten, das erleichternde Spielen ohne Folgen für die echte Welt, das Herumexperimentieren und kreative Ausleben und einfach den Spaß am Spiel mit oder gegen Freunde zu gehen. An dieser Einstellung zu und Wahrnehmung von Videospiele muss sich etwas ändern, um Jugendliche wieder in den Diskurs zu holen, um sie dann auch vor den Gefahren schützen zu können, sich von ihnen aber auch die oben genannten Seiten des Gaming aufzeigen zu lassen. Nur wenn das ehrliche offene Gespräch gesucht wird, kann evangelische Jugendarbeit ihren Auftrag und ihr Ziel erfüllen. „Es geht um Mut, Investitionen, neue Strukturen und die Bereitschaft Themenfelder in Angriff zu nehmen, die noch nicht in die pädagogische Arbeit Einzug gehalten haben.“ (AK-Medien 2020: 8)

Und dabei sind Videospiele, das konnte die Arbeit an vielen Punkten darstellen, nicht nur ein Mittel zum Zweck, um die Jugendlichen zu erreichen und abzuholen, dann aber auf klassische Art die christliche Botschaft zu verkünden. Das ist ein Weg, aber in Videospiele liegt viel mehr Potential. „Gamen mit Gott kann aber, wie in der Theologie des Spielens vorgeschlagen, auch bedeuten, mit aktivem Interesse,

Neugier, Intuition und Innovation auf die eigene Religion zu blicken und hart und brüchig gewordene Strukturen und Regeln spielerischer anzugehen, sie wieder leichter, freier, großzügiger zu gestalten.“ (Steffen 2017: 159). „Gamer seien aufgrund der multiplen Wege [zwischen denen sie sich in Videospiele immer wieder entscheiden müssen] nicht nur bereit für den religiösen Pluralismus, sondern aufgrund der unablässigen Vermischung und Neukombination religiöser Inhalte in Games auch offener für die Erneuerung des Glaubens, wie sie Jesus beispielhaft vorgelebt habe. Computerspiele sind zudem fähig, Welten zu erzeugen, in denen Spielerinnen und Spieler wieder zu staunenden Kindern werden (Lk. 18, 15-17).“ (Steffen 2017: 154). Computerspiele können Geschichten erzählen, wie es kein anderes Medium kann. Gamer*innen können in die Welten eintauchen und die Geschichte selbst erleben, vielleicht sogar mitgestalten. Spieler*innen haben eine Fähigkeit, mit fremden Welten zu interagieren und sich in Figuren und Geschichten hineinzudenken, verschiedene Auswirkungen ihres Handelns durchzudenken und kreative Lösungswege zu finden. Wer weiß, was uns diese Fähigkeiten offenbaren, wenn sie auf christliche Inhalte angewendet werden?

Evangelische Jugendarbeit will und muss sich an der Lebenswelt ihrer Zielgruppe orientieren. Andernfalls verliert sie ihre Glaubwürdigkeit und Relevanz. Zu dieser Lebenswelt gehört für knapp zweidrittel der Jugendlichen mehrmals in der Woche das Spielen von Videospiele. In der evangelischen Jugendarbeit kommt das Thema jedoch bisher kaum vor. Hier ist dringender Nachhol-, bzw. Ausbaubedarf. Die existierenden Projekte sind gut und müssen weiter ausgebaut werden. Zusätzlich braucht es mehr Unterstützung für die Gamingarbeit vor Ort in den Gemeinden und Verbänden. Handreichungen, Material, das ausgeliehen werden kann und Themenabende, um Mitarbeitende zu qualifizieren und ihnen Mut zu machen das Thema anzugehen. Es braucht Expert*innen, die diese Arbeit, von überregionaler Ebene ausgehend, aufbauen können und Gemeinden befähigen, dem Thema in seiner Bedeutung gerecht zu werden. Dafür braucht es Stellen, beispielsweise in den Evangelischen Jugendwerken. Dafür braucht es Material. Dafür braucht es Finanzen. Gaming weiterhin zu ignorieren, bzw. sogar aktiv zu bekämpfen oder schlecht zu machen, wird weder den Videospiele selbst noch den Jugendlichen gerecht.

Am Ende dieser Arbeit sollen fünf zentrale Erkenntnisse und Handlungsanweisungen stehen:

- a. Evangelische Jugendarbeit muss der Lebenswelt Gaming gerecht werden. Dafür braucht es eine offene, ehrliche und unvoreingenommene Auseinandersetzung mit der Thematik und den (jugendlichen) Spieler*innen.
- b. Evangelische Jugendarbeit braucht Gaming-Expert*innen, die Theolog*innen und Pädagog*innen unterstützen können, gemeinsame Perspektiven in der Arbeit mit Videospiele zu finden, um Chancen zu nutzen und Stolpersteine zu umgehen.
- c. Evangelische Jugendarbeit vor Ort braucht die Hilfe der übergeordneten Verbände. Es braucht finanzielle und materielle Ressourcen, um eine niedrigschwellige Gamingarbeit aufzubauen. Außerdem braucht es Orientierungshilfen, die Laien vor Ort befähigen, (die richtigen) Videospiele in ihrer Arbeit zu verwenden. Die (evangelische) Kirche muss Videospiele ernstnehmen und die Chancen jener für ihre Verkündigung wahrnehmen. Dafür müssen Projekte in diesem Bereich (z.B. „ONE of 500“) unterstützt werden.
- d. Evangelische Jugendarbeit braucht Menschen vor Ort, die mit Energie und Motivation, Mut und Kreativität neue Projekte erschaffen. In diesen Prozess sollten Jugendliche von Anfang an als Expert*innen der Gamingwelten mit einbezogen werden.
- e. Evangelische Jugendarbeit muss die Sorgen und Bedenken von Eltern und von Pädagog*innen wahr- und ernst nehmen. Ihnen muss aufgezeigt werden, dass evangelische Jugendarbeit um die Gefahren weiß, ihnen pädagogisch und präventiv begegnet und dass gerade darin ein gewichtiges Argument für den Einsatz von Videospiele in der evangelischen Jugendarbeit liegt.

8. Anhang

A.1 - E-Mail Florian Bringmann (Good Gaming SWD-EC)

Die E-Mail ist die Antwort auf folgende Frage: „Persönlich würde mich interessieren, ob ihr bei der Planung auf Widerstand deshalb gestoßen seid und wenn ja, wie ihr „dagegen“ argumentiert habt und jetzt damit umgegangen wird? Shooter sind ja dann doch in weiten Teilen der christlichen Bubble kritisch gesehen..“

1 Hey Jonas,
2 danke für die schöne Mail.
3 Freut mich, wenn die Arbeit so langsam unters Volk kommt.
4 Schade, dass du bei der LAN nicht dabei sein kannst. Hoffentlich beim nächsten
5 Mal.
6
7 Zu deiner Frage:
8 Wir haben in unserem Kreis eine klare Meinung dazu, dass es in Ordnung geht.
9 Wir würden die Spiele nicht bei einem Turnier anbieten, in dem wir a) Potenziell
10 U16 jährige abfangen müssten und b) das ja auch jeder sehen kann.
11 Das Thema ist für uns dahingehend erstmal eine Jugendschutzfrage. Deshalb ist die
12 LAN auch ab 16.
13 Widerstand haben wir so direkt bisher nicht gehabt. Aber wir haben die Frage für uns
14 durchdacht.
15 Wichtig ist nicht kritiklos an die Sache ranzugehen. Die Angst besteht ja meistens
16 darin, dass durch „Ballerspiele“ christliche Werte verloren gehen.
17 Es gibt aus meiner Sicht viele Nebelkerzen. „Du sollst nicht töten“ greift aus meiner
18 Sicht hier nicht. Ich töte niemanden. Ich klicke auf eine Taste und etwas passiert auf
19 einer Platine.
20 Da sind Fragen vom Umgang miteinander viel wichtiger und mehr ernst zu nehmen.
21 Im Grunde spielen wir ja auch in unseren Jungschar und Teenkreis Gruppen. Ich
22 kenne genug Gemeinden die Nerf Battles in ihren Häusern machen.
23 Das ist doch im Grunde nichts anderes. Oder Lasertag, Paintball usw. Vielleicht
24 sogar viel realer.
25
26 Das nur mal als sehr kleiner Abriss.
27 Wenn du da tiefer einsteigen willst, der CVJM hat da eine sehr gute Broschüre
28 rausgebracht:
29
30 Gaming und Glaube – Impulse für Kopf, Herz und Hand:
31 <https://www.cvjm.de/website/de/cv/themen-bereiche/gaming-und-glaube>
32
33 Ist wirklich sehr gut und beleuchtet das Thema von verschiedenen Seiten.
34
35 Wenn du noch konkrete Frage oder so hast, hau gerne raus 😊
36
37 LG Flolle

A.2 - E-Mail Interview Amin Josua (Oneof500)

1 *1. Wie kam es dazu, dass ihr euch entschieden habt, ein dediziert christliches Spiel*
2 *zu entwickeln? Seht ihr darin eine besondere Chance (jungen) Menschen christliche*
3 *Geschichten zu erzählen?*

4 - Es gibt weltweit kein Spiel, das die Evangelien in einer hohen Qualität erlebbar
5 macht. Gleichzeitig gibt es ein Defizit in Sachen Bibelwissen, theologischem Wissen
6 bei gleichzeitig größerer Offenheit für explizit religiöse Inhalte und postmoderne
7 Toleranz und Experimentierfreudigkeit dazu. Dementsprechend machen explizite
8 Angebote mehr Sinn als noch vor einigen Jahren. Dazu müssen sie niederschwellig
9 genug sein, um wieder aus der angebotenen Erfahrung aussteigen zu können.
10 Menschen heute sind durch die funktionale Differenzierung der Gesellschaft in
11 jedem Teilsystem der Gesellschaft daran gewöhnt, hochqualitative
12 zielgruppenorientierte Angebote wahrzunehmen. Im kirchlichen Bereich herrscht ein
13 großes Defizit, insbesondere im landeskirchlichen Bereich, im Mindset, dass
14 Angebote zur religiösen Kommunikation eine gewisse Güte aufweisen müssen, die in
15 der Güte mit den Angeboten in anderen Teilsystemen der Gesellschaft mithalten
16 können. Denn die Zeit, die Menschen haben, können sie nur immer in einem
17 Teilsystem (vgl. Luhmann) verbringen und wenn man in einem Teilsystem keine
18 ausreichende Qualität vorfindet wird man sich auch nicht für Angebote dieses
19 Systems entscheiden. (z.B. ich will eigentlich etwas im religiösen Teilsystem
20 machen, aber finde dort kein gutes Angebot also wechsle ich in ein anderes
21 Teilsystem und nehme dort Angebote wahr).

22 Wir machen einen Brückenschlag zwischen religiösem Teilsystem und religiöser
23 Kommunikation, die religiöse Erfahrungen bietet, und Entertainment-Teilsystem, in
24 dem Menschen sich auch vorzugsweise aufhalten. Zudem weist die Qualität unseres
25 Produkt eine so hohe Güte auf, dass man sich freiwillig und vor allem gerne diesem
26 aussetzt. Dementsprechend haben wir eine enorme Chance in der heutigen
27 Gesellschaft Menschen mit diesem Angebot zu erreichen. Und zwar effektiver und
28 mehr als man mit klassischer kirchlicher Kommunikation erreichen würde.

29

30 *2. Gab es auch Gegenwind auf eurem bisherigen Weg aus christlichen Kreisen?*
31 *Kritiker, die eine Videospieladaption biblischer Geschichte nicht gut fanden? Und*
32 *wie reagieren "weltliche" Stellen auf Oneof500?*

33 Es gibt Gegenwind in der Form, als dass in der Kirche das Medium Game
34 geringgeschätzt wird, was v.a. auf Unwissenheit, wie Games eingesetzt werden
35 können und welches Leistungsvermögen sie haben, beruht. Zudem wird zu lokal
36 gedacht und Kirche zu wenig als universeller Leib Christi. Auch wird zu wenig auf
37 quantitative Aspekte geachtet sowie die oben genannten Aspekte außer Acht
38 gelassen.

39 Zudem gibt es im Bereich von christlichen Investoren zu wenig Wissen über die
40 Gaming-Industrie und Mut, als dass sie sich dort investieren würden.

41 Im säkularen Bereich haben wir großen Anklang gefunden. Wir sind Abgeordnete
42 der Stadt Stuttgart als Startup im Städtepartnertausch mit St. Louis gewesen. Wir
43 haben zwei Förderungen des Landes erhalten. Die größte Gameentwickler Familie

44 Europas hat in unser Unternehmen investiert. Unser Ansatz ermöglicht dem
45 Individuum die Ereignisse, Bedeutung und Relevanz der Evangelien spielend
46 kennenzulernen. Gleichzeitig wahrt es die Autonomie und Souveränität des
47 Individuums, indem keinem etwas aufgezwungen wird, sondern man sich auch
48 immer gegen die biblische Perspektive entscheiden und positionieren kann, ohne
49 abgestraft zu werden.

50

51 *3. Was ist eure Perspektive für die Zukunft? Habt ihr eine Vorstellung, was ihr mit*
52 *dem Spiel erreichen möchtet und wie geht es danach weiter, gibt es schon neue*
53 *Projekte?*

54 Wir wollen ein nachhaltiges Unternehmen gründen, das sich selbst finanzieren kann
55 und nicht wie die meisten christlichen Projekte auf Spenden angewiesen ist. Unser
56 Spiel soll weltweite Tragweite haben und den Boden dafür bieten, dass weitere
57 solcher Projekte finanziert werden, weil gesehen wird, dass der Erfolg so
58 überzeugend ist.

59 Wir wollen ein führender Anbieter für christliche Games werden, der akademisch
60 reflektiert, ökumenisch anknüpfungsfähig ist und Produkte mit hohem Production
61 Value kreiert.

62 Wir können ONE of 500 noch sehr lange skalieren und erweitern.

9. Literaturverzeichnis

AK-MEDIEN, Arbeitskreis Medien Niedersachsen, 2020. *Nutzung digitaler Medien in der Kinder- und Jugendarbeit* [Online-Quelle]: *Plädoyer für Haltung und Akzeptanz* [Zugriff am 16.11.2021]. Verfügbar unter: <https://ak-medien.net/wp-content/uploads/Nutzung-digitaler-Medien-in-der-Kinder-04-08-20-2.pdf>

ALBERT, Mathias, Klaus HURRELMANN, Ingo LEVEN, Gudrun QUENZEL, Ulrich SCHNEEKLOTH, Hilde UTZMANN und Sabine WOLFERT, 2019. *Jugend 2019* [Online-Quelle]: *Eine Generation meldet sich zu Wort* [Zugriff am 20.10.2021]. Verfügbar unter: https://content-2select-1com-1dw39jsi503bc.elk-wue-han.hh-netman.de/media/moz_viewer/5c84e9c9-292c-4c4c-bfcf-646eb0dd2d03/language:de

BIBLE X, 2021. *Bible X* [Online-Quelle]: *Discover the events that changed the world forever* [Zugriff am 23.11.2021]. Verfügbar unter: <https://biblex.io/>

(BMFSFJ) Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2020. *16. Kinder- und Jugendbericht: Bericht über die Lage junger Menschen und die Bestrebungen und Leistungen der Kinder- und Jugendhilfe: Förderung demokratischer Bildung im Kindes- und Jugendalter und Stellungnahme der Bundesregierung*. 12020. Berlin: Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend.

(BMFSFJ) Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, 2021. Level 30: Gutes Aufwachsen mit Medien. *Digitale Spiele: pädagogisch beurteilt* [Online-Quelle]. (30) [Zugriff am 20.11.2021]. Verfügbar unter: <https://www.bmfsfj.de/resource/blob/176812/957ce67999216996e21990ca951c4d3b/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-band-30-data.pdf>

BRINGMANN, Florian, 2021. "Crossnerd": die Anfänge eines Channels für christliche Gamer. Aus der Praxis für die Praxis. *Themenhefte des CVJM Deutschland*. (01), 115-118.

BRINKMANN, Hannah und Wolfgang ILG, 2021. Wie geht es der Jugendverbandsarbeit nach dem Lockdown? *Deutsche Jugend* [Online-Quelle]. Beltz Juventa. **69**(4), 170-179 [Zugriff am 09.11.2021]. Verfügbar unter: https://content-2select-1com-1d5yll9zy01ff.elk-wue-han.hh-netman.de/media/moz_viewer/606378cc-fc98-45a1-990c-26e6b0dd2d03/language:de

CALMBACH, Marc, Berthold Bodo FLAIG, James EDWARDS, Heide MÖLLER-SLAWINSKI, Inga BORCHARD und Christoph SCHLEER, 2020. *Wie ticken Jugendliche? 2020* [Online-Quelle]: *Lebenswelten von Jugendlichen im Alter von 14 bis 17 Jahren in Deutschland* [Zugriff am 20.10.2021]. Verfügbar unter: <https://www.sinus-institut.de/media-center/studien/wie-ticken-jugendliche-2020>

DEINET, Ulrich, Benedikt STURZENHECKER, Larissa von SCHWANENFLÜGEL und Moritz SCHWERTHELM, Hrsg., 2021. *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* [Online-Quelle]. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden [Zugriff am 15.11.2021]. Verfügbar unter: DOI: 10.1007/978-3-658-22563-6

DUDEN, 2021. *Videospiel* [Online-Quelle] [Zugriff am 15.10.2021]. Verfügbar unter: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Videospiel>

ESPORTS CHARTS, 2019. *ESL One Cologne 2019* [Online-Quelle] [Zugriff am 21.10.2021]. Verfügbar unter: <https://escharts.com/tournaments/csgo/esl-one-cologne-2019>

EVERS-WÖLK, Michaela und Michael OPIELKA, 2019. *Neue elektronische Medien und Suchtverhalten: Forschungsbefunde und politische Handlungsoptionen zur Mediensucht bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen*. [Online-Quelle] 2. Auflage. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG [Zugriff am 28.10.2021]. Verfügbar unter: <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1225066>

FEIERABEND, Sabine, Thomas RATHGEB, Hediye KHEREDMAND und Stephan GLÖCKLER, 2020. *JIM 2020: Jugend, Information, Medien Basisuntersuchung zum Medienumgang 12- bis 19-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart.

FELDHAUS, Robin, 2021. Das Problem mit gewalthaltigen Games. *Themenhefte des CVJM Deutschland*. (01), 87-90.

FUTUREZONE, 2020. *Coronavirus: WHO rät zu Gaming* [Online-Quelle] [Zugriff am 20.11.2021]. Verfügbar unter: <https://futurezone.at/games/coronavirus-who-raet-zu-gaming/400798682>

GAME 1, 2021. *Im Durchschnitt sind Spielerinnen und Spieler über 37 Jahre alt* [Online-Quelle] [Zugriff am 21.10.2021]. Verfügbar unter: <https://www.game.de/marktdaten/im-durchschnitt-sind-spielerinnen-und-spieler-ueber-37-jahre-alt/>

GAME 2, 2021. *Rund 6 von 10 Deutschen spielen Games* [Online-Quelle] [Zugriff am 21.10.2021]. Verfügbar unter: <https://www.game.de/marktdaten/rund-6-von-10-deutschen-spielen-games/>

HEINZ, Daniel, 2021. *Gamespädagogik in der Kinder- und Jugendarbeit*.

ILG, Wolfgang, 2021. *Jugendarbeit gestalten*. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

JANTKE, Klaus P., 2006. *Eine Taxonomie für digitale Spiele* [Online-Quelle] [Zugriff am 26.05.2021]. Verfügbar unter: <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:gbv:ilm1-2008200464>

JÖCKEL, Sven, 2018. *Computerspiele* [Online-Quelle]: *Nutzung, Wirkung und Bedeutung* [Zugriff am 22.10.2021]. Verfügbar unter: <https://link-1springer-1com-1yuddndi5057e.elk-wue-han.hh-netman.de/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-16017-3.pdf>

JOHNSON, Steven, 2006. *Neue Intelligenz: Warum wir durch Computerspiele und TV klüger werden*. 1. Aufl., dt. Erstaug. Köln: Kiepenheuer und Witsch.

JUKSCHAT, Nadine, 2017. *(Sehn-)Sucht Computerspiel: Bedingungen der Entstehung und Verstetigung abhängiger Computerspielpraxis: ein rekonstruktiver Ansatz*. [Online-Quelle] Weinheim: Beltz [Zugriff am 28.10.2021]. Verfügbar unter: <http://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:bsz:31-epflicht-1125099>

KAISER, Yvonne, Matthias SPENN, Michael FREITAG, Thomas RAUSCHENBACH und Mike CORSA, Hrsg., 2013. *Handbuch Jugend: Evangelische Perspektiven*. Opladen: Verlag Barbara Budrich.

LANGENSCHIEDT, 2021. *Jugendwort des Jahres 2021* [Online-Quelle] [Zugriff am 28.10.2021]. Verfügbar unter: <https://www.langenscheidt.com/jugendwort-des-jahres>

LEVELUP, 2021. *Online-Konferenz 2021* [Online-Quelle]: *Die Konferenz: Nerds / Glaube / Vision* [Zugriff am 22.11.2021]. Verfügbar unter: <https://www.levelupkonferenz.de/>

LIGHTWORD PRODUCTIONS, 2021. *One of 500* [Online-Quelle]: *experience the gospel in a game* [Zugriff am 23.11.2021]. Verfügbar unter: <https://oneof500-game.com/de/>

LINK, Jeremias und Alexander GUNESCH, 2021. EJW-Gaming: ein Projekt zur Vernetzung von Jugendlichen und Jugendkreisen. *Themenhefte des CVJM Deutschland*. (01), 112-113.

MIRIKIAN, Simon, 2021. Eine Freizeit für Gamer: des E-Sports-Camp des CVJM München. *Themenhefte des CVJM Deutschland*. (01), 105-110.

RAUSCHENBACH, Thomas, Hans Rudolf LEU, Sabine LINGENAUER, Wolfgang MACK, Matthias SCHILLING, Kornelia SCHNEIDER und Ivo ZÜCHNER, 2006. *Non-formale und informelle Bildung im Kindes- und Jugendalter: konzeptionelle Grundlagen für einen nationalen Bildungsbericht*. unveränd. Nachdr. Berlin: BMBF, Referat Öffentlichkeitsarbeit.

REGAN, Tom, 2017. *How does Dota's prize pool compare to trad sports?* [Online-Quelle]: *The International's prize pool is jaw-dropping, but is it as big as other major sporting competitions?* [Zugriff am 22.11.2021]. Verfügbar unter: <https://www.redbull.com/gb-en/dota-international-prize-pool-vs-real-sports>

REHBEIN, Florian, Matthias KLEIMANN und Thomas MÖSSLE, 2009. *Computerspielabhängigkeit im Kindes- und Jugendalter* [Online-Quelle]: *Empirische Befunde zu Ursachen, Diagnostik und Komorbiditäten unter besonderer Berücksichtigung spielimmanenter Abhängigkeitsmerkmale* [Zugriff am 28.10.2021]. Verfügbar unter: https://kfn.de/wp-content/uploads/Forschungsberichte/FB_108.pdf

RIEMER, Nathanael, 2020. Mit den Göttern zocken - Religionen in Videospiele: Einsatzmöglichkeiten und Grenzen für den Unterricht. In: Nathanael RIEMER und Sebastian MÖRING, Hrsg. *Videospiele als didaktische Herausforderung* [Online-Quelle]. Potsdam: Universitätsverlag, 134-173 [Zugriff am 12.11.2021]. Verfügbar unter: <https://doi.org/10.25932/publishup-43068>

RIEMER, Nathanael und Sebastian MÖRING, Hrsg., 2020. *Videospiele als didaktische Herausforderung* [Online-Quelle]. Potsdam: Universitätsverlag [Zugriff am 26.05.2021]. Verfügbar unter: DOI: 10.25932/publishup-42932

ROSENSTINGL, Herbert und Konstantin MITGUTSCH, 2009. *Schauplatz Computerspiele*. [Online-Quelle] 1., Aufl. Wien: Lesethek Verlag [Zugriff am 15.11.2021]. Verfügbar unter: https://books.google.de/books?hl=de&lr=&id=Bjl4DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=Schauplatz+Computerspiele&ots=qVd6ku1Ae_&sig=VyWb6fAYw3S6JLiYmIjeUXRYFok#v=onepage&q=Schauplatz%20Computerspiele&f=false

SCHIER, Niklas, 2021. Kein Grund zur Sorge: Ein Plädoyer gegen die Dämonisierung von Gewalt in Videospiele. *Themenhefte des CVJM Deutschland*. (01), 91-95.

SCHMIDT, Daniel, 2021. Das Potenzial von Games im Jugendalter. *Themenhefte des CVJM Deutschland*. (01), 34-38.

SCHNIZ, Felix, 2020. *Genre und Videospiele* [Online-Quelle]. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden [Zugriff am 15.10.2021]. Verfügbar unter: DOI: 10.1007/978-3-658-27244-9

SCHULZ, Petra und Ilonka SOMMERFELD, 2018. Computerspiele: Religionshermeneutische und didaktische Erschließungen. *Zeitschrift für Pädagogik und Theologie* [Online-Quelle]. **70**(3), 273-283. [Zugriff am 29.11.2021] Verfügbar unter: DOI: 10.1515/zpt-2018-0033

SLEEGERS, Jürgen und André WESSEL, 2021. Mit digitalen Medien arbeiten. In: Ulrich DEINET, Benedikt STURZENHECKER, Larissa von SCHWANENFLÜGEL und Moritz SCHWERTHELM, Hrsg. *Handbuch Offene Kinder- und Jugendarbeit* [Online-Quelle]. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, 1257-1263 [Zugriff am 15.11.2021]. Verfügbar unter: DOI: 10.1007/978-3-658-22563-6_95

STATISTA, 2021. *Gesamtpreisgelder der höchstdotierten eSports-Turniere weltweit bis Oktober 2021* [Online-Quelle] [Zugriff am 22.11.2021]. Verfügbar unter:

<https://de.statista.com/statistik/daten/studie/261931/umfrage/preisgelder-der-hoehstdotierten-esports-turniere/>

STEFFEN, Oliver, 2017. *Gamen mit Gott: Wo sich Computerspiele und Religion begegnen*. Zürich: Pano Verlag.

TAGESSCHAU 1, 2021. *China beschränkt Videospielzeit für Kinder* [Online-Quelle] [Zugriff am 15.10.2021]. Verfügbar unter: <https://www.tagesschau.de/ausland/asien/china-computerspiele-101.html>

TAGESSCHAU 2, 2021. *Halb Deutschland daddelt* [Online-Quelle] [Zugriff am 20.11.2021]. Verfügbar unter: <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/unternehmen/computerspiele-bitkom-101.html>

THEUNERT, Helga, 2013. Jugend und Medien. In: Yvonne KAISER, Matthias SPENN, Michael FREITAG, Thomas RAUSCHENBACH und Mike CORSA, Hrsg. *Handbuch Jugend: Evangelische Perspektiven*. Opladen: Verlag Barbara Budrich, 105-110.

THOLE, Werner, 2000. *Kinder- und Jugendarbeit: Eine Einführung*. Weinheim: Juventa-Verl.

TWITCH, 2021. *twitch advertising* [Online-Quelle] [Zugriff am 22.11.2021]. Verfügbar unter: <https://twitchadvertising.tv/audience/>

ULLMANN, Nathanael, 2019. *"Follow JC Go"* [Online-Quelle]: *Was taugt der katholische "Pokémon Go"-Klon* [Zugriff am 23.11.2021]. Verfügbar unter: <https://www.jesus.de/nachrichten-themen/nachrichten/follow-jc-go-was-taugt-der-katholische-pokemon-go-klon/>

ULLRICH, Ruben, 2021. Gewalt in Videospielen: Der Versuch einer Vermittlung zwischen den Positionen Pro und Contra. *Themenhefte des CVJM Deutschland*. (01), 96-99.

USK, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, 2016. *Statut der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle für den Bereich Telemedien und Rundfunk: (Statut USK.online)*. Berlin.

USK, Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle, 2020. *Leitkriterien der USK für die jugendschutzrechtliche Bewertung von Computer- und Videospielen: Beschlossen und in Kraft gesetzt durch den Beirat der USK 2011*. Berlin.

ZIEGLER, Luka, 2018. *eSports stärker als der Super Bow* [Online-Quelle]: *Am Wochenende erzielte der eSports Global einen neuen Meilenstein. 205 Millionen Menschen sahen sich das League-of-Legends-WM-Finale online an*. [Zugriff am 22.11.2021]. Verfügbar unter: <https://www.sport1.de/news/esports/league-of-legends/2018/11/league-of-legends-wm-finale-knackt-die-200-millionen-marke>

Ehrenwörtliche Versicherung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig verfasst und keine anderen als die im Literaturverzeichnis angegebenen Quellen benutzt habe. Insbesondere versichere ich, dass ich alle wörtlichen und sinngemäßen Übernahmen als solche kenntlich gemacht habe. Ich versichere, dass ich kein wissenschaftliches Fehlverhalten im Sinne des § 2 der an der EH Ludwigsburg erlassenen „Richtlinien zum Umgang mit wissenschaftlichem Fehlverhalten“ begangen habe.