

Nathanael Riemer: Piasecki, Stefan (2017). *Credere et ludere. Computer- und Videospiele aus religionspädagogischer Perspektive*. Baden-Baden: Tectum Wissenschaftsverlag. 778 S., 69,95 €.

Beitrag aus Heft »2019/01: Medien, Wohlbefinden, gelingendes Leben«

Worin bestehen die Herausforderungen von Videospiele für die gegenwärtigen Gesellschaften und inwiefern sind sie für Religionsgemeinschaften, religionspädagogische und medienpädagogische Fachkräfte von Relevanz? Diese Fragen möchte das 778 Seiten umfassende Buch des Medienwissenschaftlers Stefan Piasecki beantworten, hinter dem sich die überarbeitete Habilitationsschrift verbirgt, die er als Professor an der Kasseler CVJM-Hochschule verfasste. Einleitend stellt der Autor seine Forschungsfragen vor, die erkennbar von konfessionell-kirchlichen Perspektiven geprägt sind. Insofern ist es erfreulich, dass er sich nicht nur an das wissenschaftliche Lesepublikum wendet, sondern immer auch die interessierten und fragenden Laien im Blick hat. So bietet der Autor in verständlicher Form zunächst systematische Überblicke über die Geschichte der Videospiele, die spieltheoretischen Grundlagen (Huizinga, Caillois, Weizenbaum) und die Versuche, alltagsweltliche Prozesse durch Gamification spielerisch zu gestalten. Piasecki führt ebenfalls in die gesamtgesellschaftliche Bedeutung von Videospiele ein, wobei er in seine Darstellung nicht nur die Forschungsergebnisse der Game Studies einbezieht, sondern auch auf die marktwirtschaftlichen Dimensionen der Gameindustrie aufmerksam macht. Schließlich übersteigen die Budgets großer Videospiele schon seit rund zehn Jahren die von Blockbustern der Filmindustrie. Anschließend nimmt Piasecki eine Bestimmung des Religionsbegriffes vor und erläutert im nun folgenden Herzstück seiner Arbeit die Wechselwirkungen zwischen Religionen und Videospiele. In alphabetischer Reihenfolge stellt er die mythologischen, religiösen und ethischen Aspekte von neunzehn Verkaufsschlägern der Videospieleindustrie vor, die von 1980 bis in die frühen 2010er Jahre reichen. In den letzten zwei Hauptkapiteln stellt der Autor den Bezug zu den religionspädagogischen Kontexten her. Spieleentwicklerinnen und Spieleentwickler bedienen sich vollkommen frei aus den Schatzkammern religiös geprägter Mythen und gewachsener Weltreligionen, indem sie alle Aspekte funktionalistisch einsetzen, „um eine Geschichte plausibler erzählen oder Handlungsintentionen fiktionaler Charaktere besser begründen zu können.“ (S. 677) Die vorliegende Publikation trägt wesentlich zum besseren Verständnis der Welt der Videospiele bei. Allerdings werden die Rezeptionen religiöser Motive in Games das spielende Volk kaum dazu veranlassen, Gotteshäuser zu betreten oder zu eifrigen Lesern heiliger Schriften zu werden.