

KAR am Donnerstag, den 11. April 2024

Virtuelle Welt: Unterhaltungskultur und -ethik

Stefan Piasecki lehrt Sozialwissenschaften und Soziologie an der Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung Nordrhein-Westfalen, Standort Duisburg. Zu seiner bekanntesten Veröffentlichung zählt „Credere et ludere“ (Glauben und Spielen) – über die Implikationen von Computerspielen und Religion.

Spielerisch erkundet der Mensch die Realität der Schöpfung, und damit auch die Fragen nach dem Woher und Wohin. Somit kann spielerisches Verhalten auch als Ursprung für Religion angesehen werden. Gesellschaftsspiele verfügen immer über ein Regelwerk, dem sich die Akteure unterwerfen und über das sie miteinander in Interaktion treten. Und das schon seit langem: So entstand das Schachspiel schon etwa 900 v. Chr. und Ende des 18. Jhdts wurden Spielmaschinen entwickelt, die den Gegenspieler durch Apparate ersetzen sollten – so wurde der Mensch Teil des Maschinendenkens.

Das digitale Zeitalter bestimmt seit den 60er Jahren zunehmend die Taktung unseres Alltags. Die ersten Computer wurden entwickelt – und der Nutzer konnte sich zunehmend vom Konsumenten zum Produzenten wandeln, indem er maschinengestützt kreativ wurde: z.B. durch das Erstellen von Grafiken oder Regelwerken für neue Spiele.

Mit der Verbreitung des Internets wurde ein überregionaler Austausch von Informationen möglich. So entstanden Plattformen, die eine weltweite Beteiligung an gemeinsamen Spielen / Regelwerken möglich machten. Mittlerweile kann die Technik sogar Rechenergebnisse in die Realität einblenden („augmented reality“): am Beispiel des Navigations-Bildschirms, der auf die Windschutzscheibe von LKW projiziert wird, machte Piasecki dies deutlich.

Die soziologischen Implikationen der Digitalisierung sind groß: Durch das Verhalten eines Spielers gegenüber dem Regelwerk kann durch die Auswertung der Aktivitätsprofile auf seine Persönlichkeit zurück geschlossen werden (z.B. ängstlich oder risikofreudig?). Bei online-Spielen kann der Hersteller dann ein Soziogramm über diesen Spieler erstellen. Damit wird möglich, den Spieler mit neuen, auf ihn abgestimmten Angeboten zu konfrontieren. Deshalb ist für den Spielehersteller weniger der Kaufpreis des Spieles eine Einnahmequelle, sondern viel wichtiger sind die Verhaltensdaten.

Als furchterregendes weil freiheitsberaubendes Beispiel der digitalen Überwachung auch außerhalb des Gaming-Bereiches führt Piasecki China an. Hier wirkt sich Fehlverhalten negativ auf den „social score“ eines Individuums aus. Dies kann in der Folge zur Stigmatisierung seines näheren Umfeldes (Familie, Freunde) führen – mit weitreichenden Folgen auf das tägliche Leben.

Kennt man Verhaltensmuster, so kann man Menschen auch konditionieren, also zu einem bestimmten Verhalten anregen („nudging“). Dies geschieht beim Gaming oft durch Bonuspunkte oder Erreichen eines nächsten Spiel-Levels.

Durch Einübung dieses Verhaltens können auch Werte-Einstellungen verändert werden. Als Beispiel nennt Piasecki den whistle-blower Snowden: Dieser habe durch Videospiele den Wert persönlicher Verantwortung erkannt und dies auf sein eigenes Verhalten übertragen. In der Folge verriet er Geheimdienstdaten der USA und musste flüchten.



Auch die Verwaltung überlegt, wie man Menschen anstatt mit Vorschriften oder Verboten zu einem bestimmten Verhalten anleiten kann. Prof. Piasecki ist deshalb wiederholt vom Thüringer Innenministerium angefragt worden, um Fortbildungen zu verbesserten Abläufen in der öffentlichen Verwaltung durchzuführen.

Der US-Präsident Ronald Reagan hatte schon in den 80er Jahren erkannt, dass die damals noch sehr einfachen Videospiele gute Trainingsmöglichkeiten für die US-Airforce bieten könnten. Eine Vision, die in der aktuellen Drohnen-Kriegsführung unmenschliche Wirklichkeit geworden ist.

Versuche, Spiele zu entwerfen, die auch im religiösen Sinne erziehen oder Verhalten beeinflussen, sind selten. Die Freikirchen haben hier einen Versuch gestartet (siehe „Left behind“ auf youtube), und auch die Muslime sind interessiert. Die kath. Kirche ist hier weitgehend untätig. Piasecki beklagte mangelndes Interesse.

Unter Gamern und Game-Entwicklern stößt Piasecki, der selbst praktizierender Katholik ist, bei der Frage nach Implementierung von religiösen Werten in Spielen auf Ablehnung. In dieser Szene ist Religion verpönt – wahrscheinlich auch durch die seit Jahren weltweit festzustellende mediale Agitation gegen die Institution Kirche.

In der anschließenden Diskussion wurde gefordert, dass in den Schulen das Fach „Medienbildung“ eingeführt werden müsse. Denn bedenkt man die zunehmenden Möglichkeiten der „Konditionierung“ durch die virtuelle Welt, so ist hier dringend ein Reflektionsvermögen der Schüler erforderlich.

Auch die Kirche sei gefordert, sich im virtuellen Bereich zu engagieren, um Kernbotschaften des christlichen Glaubens wieder zu vermitteln. Während dies im TV-Bereich bereits privatwirtschaftlich erfolgt (siehe K-TV, EWTN), ist die Amtskirche wenig aktiv (Wort zum Sonntag,..?) – und im interaktiven Gaming-Bereich gibt es gar kein Angebot. Vielmehr könnte man den Eindruck gewinnen, dass sich die Amtskirche an Vorwürfen abarbeitet, die von außen an sie herangetragen werden (z.B. sex. Mißbrauch in der Nachkriegszeit), anstatt von innen heraus die befreiende Botschaft des Auferstandenen auch in den neuen Medien zu verkünden.

Der Sprecher des KAR, Prof. Dr. Hans-Georg Kregel, dankte abschließend dem Referenten für den engagierten Vortrag und die Beteiligung an der regen Diskussion mit einer Flasche französischen Schaumweines.



Franz Kampmann, KAR