

Universität Bielefeld  
Fakultät für Linguistik und Literaturwissenschaft

# Masterarbeit

Im Studiengang Interdisziplinäre Medienwissenschaften

---

## Medienangst & Medieneuphorie Medienkarrieren im Diskurs

Das digitale Spiel in der gesellschaftlichen Auseinandersetzung

---

Vorgelegt von Elisa Budian

Erstgutachter: Prof. Tobias Werron

Zweitgutachter: Jan-Niklas Meier

Bielefeld, im Januar 2020

## Abstract

Medienwandel polarisiert. Singuläre Medienangebote wie auch umfassende Mediensysteme sind in verschiedenen Phasen ihrer Existenz oft harscher Kritik oder überbordender Lobpreisung ausgesetzt – dies ist eine Konstante der Mediengeschichtsschreibung. Die vorliegende Arbeit versteht sich (1) als eine Zusammenführung und Erweiterung verschiedener Ansätze, die das Phänomen ängstlich-pessimistischer sowie euphorisch-optimistischer Diskurse über Medien untersuchen und (2) als eine Anwendung dieser Ansätze auf das digitale Spiel und damit auf eines der „Neuen Medien“, das in letzter Zeit große Aufmerksamkeit sowohl in der breiten Öffentlichkeit wie auch in der wissenschaftlichen Beschäftigung genießt.

In einer kurzen historischen Rückschau wird aufgezeigt, dass Medienbetrachtungen oftmals aus demselben eingeschränkten Argumentationsfundus schöpfen, um ihre Einstellung zu Medien und insbesondere den jeweils neuen Medien zu legitimieren. Unter anderem mit Susanne Keuneke, Katrin Passig und Werner Faulstich werden typische „Medienkarrieren“ und „Standardsituationen der Technologiekritik und des -optimismus“ untersucht. Es wird die Frage aufgeworfen, welche individuellen und gesamtgesellschaftlichen Hintergründe und Zielsetzungen die Angst vor sowie die Euphorie über neue Medien prägen und welche gesellschaftlichen Funktionen diese Diskurspositionen übernehmen.

In einem zweiten Schritt werden die gewonnenen Erkenntnisse über die Formen der Medienangst und -euphorie exemplarisch auf das Medium der digitalen Spiele angewendet. Dieses Medium befindet sich aktuell in einer ereignisreichen Übergangsphase seiner Medienkarriere. Anhand der Täuschungsthese wird analysiert, inwiefern der Diskurs um digitale Spiele und ihre Medienkarriere früheren Medien gleichen und welche Besonderheiten digitale Spiele in diesem Kontext mit sich bringen.

# Inhalt

1. Einführung.....	1
2. Neue Medien im Diskurs: Von der Ablehnung zur Aneignung .....	5
2.1 Medienkarrieren im Spannungsfeld von Angst und Euphorie.....	5
2.1.1 Medienkarrieren .....	6
2.1.2 Medienangst .....	8
2.1.2.1 Die Frühphase der Medienangst .....	9
2.1.2.2 Die Hauptphase der Medienangst: „Populäre Thesen“ .....	11
2.1.2.3 Das Ende der Medienangst.....	15
2.1.2.4 Hintergründe von Medienangst.....	17
2.1.3 Medieneuphorie .....	24
2.1.3.1 Erscheinungsformen von Medieneuphorie .....	24
2.1.3.2 Hintergründe von Medieneuphorie.....	29
2.1.4 Zwischenbetrachtung: Funktionen von Medienangst und Medieneuphorie	30
2.2 Exemplarische Analyse des Diskurses um digitale Spiele .....	34
2.2.1 Übersicht „Populärer Thesen“ in Anwendung auf digitale Spiele .....	35
2.2.2 Die Täuschungsthese im Diskurs digitaler Spiele .....	37
2.2.2.1 Vorbetrachtungen zur Täuschungsthese im digitalen Spiel.....	38
2.2.2.2 Die negative Erzählung.....	44
2.2.2.3 Die positive Erzählung.....	53
2.2.2.4 Neutrale Darstellungen .....	59
2.2.3 Stand der Medienkarriere digitaler Spiele.....	65
3. Ausblick .....	71
Bibliographie .....	74
Quellenverzeichnis der Analyse des Diskurses .....	78
Gameographie .....	80

# 1. Einführung

Eine persönliche Anekdote zu Beginn: Vor einigen Jahren hörte ich, wie sich ein junges Paar angeregt darüber unterhielt, wie innerhalb kürzester Zeit das Mobiltelefon Einzug in den Alltag gehalten hatte und mittlerweile nicht mehr aus dem gesellschaftlichen Leben wegzudenken sei. Die beiden waren sich darüber einig, dass die letzten Jahre zwar riesige technische Fortschritte mit sich gebracht hätten, nun aber nicht mehr viel zu erwarten sei. Sie gingen davon aus, dass sich die Menschheit mehr oder weniger am Ende ihrer technischen Entwicklung befände.

Dieses Gespräch versinnbildlicht meines Erachtens einen bedeutenden Aspekt des menschlichen Umgangs mit Medienwandel: Zwar ist die letzte große mediale Umwälzung noch frisch im Gedächtnis und wird als große Veränderung wahrgenommen. Doch abgesehen davon wird, was die Aussichten auf Zukunftstechnologien anbelangt, von einem sich erhaltenden Status quo ausgegangen. Scheint es dem Menschen allgemein schwer zu fallen, zu erkennen und sich immer wieder bewusst zu machen, dass ständiger und fortlaufender Medienwandel die Norm ist und nicht die Ausnahme?

Auf der Suche nach einer theoretischen Fassung dieses persönlichen Eindrucks stieß ich auf Susanne Keunekes Theorie der „Medienkarrieren“. Darin beschreibt sie in einem vierstufigen Modell den typisierten Verlauf der gesellschaftlichen Akzeptanz eines Mediums. Die zweite Phase einer Medienkarriere, die Phase der „Medienangst“ erregte mein besonderes Interesse: Sei es das Buch, das Radio oder das Internet – Medienrevolutionen werden der Theorie nach oftmals als einschneidend wahrgenommen und mehrheitlich als bedrohlich empfunden. Kurz nach ihrer Einführung sind Medien demzufolge stets heftiger Kritik ausgesetzt, und nicht nur die Tatsache, dass jedes neue Medium<sup>1</sup> zunächst heftig kritisiert wird, auch die Art der Kritik ähnelt sich epochenübergreifend.<sup>2</sup> Komplementär dazu existieren aber immer auch medieneuphorische Positionen, die die Vorzüge des neuen Mediums preisen und für die gesellschaftliche Aneignung des Mediums plädieren.

Aus dem geschilderten Erkenntnisinteresse heraus verfolgt die vorliegende Arbeit den Ansatz der Darstellung und Weiterentwicklung der Theorie der Medienkarrieren

---

<sup>1</sup> Hier nicht im Sinne der sog. „Neuen Medien“, wie die digitalen Medien oft genannt werden.

<sup>2</sup> Diese These gilt zunächst übergreifend auf die Länder des globalen Nordens. Inwiefern kulturelle Unterschiede hierbei eine Rolle spielen, wäre Gegenstand einer anderen Untersuchung.

mitsamt der Phänomene der Medienangst und der Medieneuphorie, sowie deren Anwendung auf ein konkretes Beispiel: dem Medium des digitalen Spiels.<sup>3</sup>

Im ersten Teil der Arbeit wird die bestehende Theorie der Medienkarrieren vorgestellt und um eigene Aspekte erweitert. Das Hauptaugenmerk liegt dabei auf dem Phänomen der Medienangst, das in seinem zeitlichen Verlauf dargestellt wird. In Form eines Exkurses wird zudem auf die Hintergründe von Medienangst eingegangen. Anschließend wird das gegensätzliche Phänomen der Medieneuphorie beleuchtet. In einer Zwischenbetrachtung werden eigene Hypothesen zur gesellschaftlichen Funktion beider Phänomene angeführt.

Der zweite Teil (2.2) wendet die gewonnenen theoretischen Erkenntnisse exemplarisch auf das Medium der digitalen Spiele an. Wie sich zeigen wird, befindet sich dieses Medium momentan in einer sehr ereignisreichen Phase seiner Medienkarriere. Der Stand des Diskurses wird beispielhaft an einer der häufig gegen neue Medien angeführten These, der Täuschungsthese, untersucht. Diese besagt, dass ein Medium ein falsches Bild der Realität vermittle und so die Medienkonsument\*innen von der Realität entferne. Neben der Analyse des Diskurses wird der Institutionalierungsgrad digitaler Spiele in Deutschland untersucht. In einer Zusammenführung beider Aspekte werden Schlüsse auf den Stand der Medienkarriere digitaler Spiele gezogen.

Das Erkenntnisinteresse dieser Arbeit ist dreifach gestaltet: erstens wird eine Überprüfung von Keunekes Theorie der Medienkarrieren angestrebt, indem die Theorie auf ein Medium angewandt wird, das sie selbst nur ganz am Rande erwähnt. Zweitens wird nach dem Stand der Medienkarriere digitaler Spiele gefragt, wodurch interessante Einblicke in die aktuelle gesellschaftliche Wirkung des Mediums erwartet werden. Drittens soll die Untersuchung dabei helfen, die Phänomene der Medienangst und Medieneuphorie besser zu verstehen.

Die vorliegende Arbeit verknüpft soziologische und medienwissenschaftliche Theorien, um das Gesamtphänomen Medienwandel multiperspektivisch betrachten zu können. Die Soziologie wird dabei befragt, inwiefern und auf welche Weise die Medien als essenzielle Ordnungsgeber für soziale Prozesse fungieren und wie unsere

---

<sup>3</sup> In dieser Arbeit meint der Begriff des „digitalen Spiels“ die Gesamtheit aller auf digitalen Geräten ausgeführten Spiele, bspw. Computerspiele, Mobile Games („Handyspiele“) und Konsolenspiele.

Mediengesellschaft strukturiert ist (vgl. Ziemann 2006, S. 9). Die Medienwissenschaften können helfen die Bedingungen von Generierung, Verbreitung, Verarbeitung und Speicherung von Informationen bzw. Kommunikation zu verstehen und behandeln Fragen der Ästhetik und Sinnproduktion von Medien (vgl. ebd., S. 5f, 14). Aufgrund der „medialen Durchdringung letztlich aller Gesellschaftsbereiche“ (ebd., S. 8) werden somit die Gründe und Bedingungen aller medialen Phänomene in einer interdisziplinären Perspektivierung – mit Blick auf die interdependente Beeinflussung von Medien und Gesellschaft – am besten aufgegriffen.

Doch vorab einige Hinweise zur Konzeptualisierung des Medienbegriffs dieser Arbeit: Durch einen allmählichen Prozess, dessen Beginn man vielleicht auf die Veröffentlichung Marshall McLuhans Werke in den 60er Jahren ansetzen könnte, erweitert das Wissen um das mediale A-priori mittlerweile viele klassische akademische Disziplinen, wie die Mediensoziologie und die Medienphilosophie. Auffällig ist jedoch, dass all diese Disziplinen mit sehr unterschiedlichen Medienbegriffen arbeiten. Gemeinsamkeit und gleichzeitig etymologischer Ursprung des Wortes ist die Idee des Mediums als Mittel zur Informationsübertragung (vgl. Münker 2008, S. 322). Darüber hinaus gehen die Medienbegriffe aber mitunter diametral auseinander und es scheint, als gäbe es so viele Medienbegriffe wie Medientheorien. Dabei hat sich die wissenschaftliche Verwendung „vom alltäglichen Verständnis des Mediums als Kommunikationsmittel bedenklich entfernt [...]“ (Wiesing 2008, S. 235). Das heutige Alltagsverständnis von Medium meint bekanntermaßen technische Kommunikations- und Unterhaltungsangebote, doch mit Marshall McLuhan können wir einen Spiegel als Medium verstehen, mit Vilém Flusser ein Wartezimmer, mit Jean Baudrillard das Wahlsystem, mit Paul Virilio einen Elefanten und mit Niklas Luhmann gar so abstrakte Konzepte wie Liebe und Kunst (vgl. Münker/Roesler (Hg.) 2008, S. 11). Viele Autor\*innen warnen daher von einer zunehmenden Beliebigkeit und einer „Entwertung des Medienbegriffs“ (Wiesing 2008, S. 239) und einer „semantischen Entgrenzung [...], deren Tendenz am Ende jede sinnvolle Verwendung fragwürdig macht“ (Münker 2008, S. 324).

Die Wirkmächtigkeit all dieser Medientheorien soll hier natürlich nicht in Abrede gestellt werden. Wenn McLuhan Medien als Körperextensionen beschreibt, können Medien als selbstgeschaffene Erweiterungen des mangelgeplagten Menschen verstanden werden. Luhmann hilft Medien als Möglichkeitsräume zu verstehen und phänomenologische

Medientheorien (bspw. von Boris Groys) weisen auf die Tendenz von Medien hin, sich selbst verschwinden zu lassen und trotz ihrer enormen Prägung auf den Inhalt transparent zu werden (vgl. Wiesing 2008, S. 240). Diese Erkenntnisse über das Wesen und die Wirkungen von Medien sind wertvoll und prägen unser heutiges Denken über Medien.

Es ist deutlich geworden, dass die Bedeutung des Begriffs Medium nicht selbsterklärend ist und eine gedankenlose Verwendung höchstens im alltäglichen, nicht aber im wissenschaftlichen Kontext akzeptabel ist. Insofern ist es ein Anliegen, deutlich zu machen, dass diese Arbeit mit einem engen Medienbegriff arbeitet<sup>4</sup>: Angelehnt an Siegfried J. Schmidts „Medienkompaktbegriff“ werden Medien als viergeteilte Mediensysteme verstanden, die sich in die Komponenten (1) Kommunikationswerkzeuge, (2) (Medien-)Technologien<sup>6</sup>, (3) Medieninstitutionen und (4) Medienangebote differenzieren. Der Begriff des Mediums meint die Gesamtheit eines Mediensystems, beispielsweise das Mediensystem Schrift – Buchdruck – Verlag – Buch (vgl. Schmidt 2008, S. 147). Die Folge der Systemorientierung des Medienkompaktbegriffs ist, „dass nicht ein Einzelaspekt – sei es eine Technologie oder ein Medienangebot – zum ‚Medium‘ hochstilisiert wird, sondern dass er in den Wirkungszusammenhang struktureller Kopplung durch das Prozessieren von Mediensystemen integriert wird“ (ebd., S. 155).

Es gilt diese praxisnahe und systemorientierte Ausrichtung des Medienbegriffs im Hinterkopf zu behalten, wenn im Folgenden über die Ablehnung und die Aneignung neuer Medien gesprochen wird.

---

<sup>4</sup> Diese bewusste Einengung des Medienbegriffs entspricht nicht der klassischerweise sehr breiten mediensoziologischen Sichtweise auf Medien. Ziemann spricht bei Anwendung eines engen Medienbegriffs von Forschung im Sinne einer *speziellen* Mediensoziologie (vgl. Ziemann 2006, S. 24).

<sup>6</sup> Durch die Eingliederung der technischen Dispositive in den Medienbegriff wird auch das Dilemma behoben, dass Medien und Technik/Technologie oftmals synonym gebraucht wird, bspw. bei Keuneke: „Da ein neues Medium stets mit einer neuen Technik verbunden ist, sei es im Sinne einer neuen Verfahrensweise („Kulturtechnik“), sei es im Sinne eines neuen Apparats, lassen sich die Ausführungen zur Technikphobie direkt auf den Erkenntnisgegenstand Medium übertragen“ (Keuneke 2011, S. 278).

## 2. Neue Medien im Diskurs: Von der Ablehnung zur Aneignung

Eines steht fest: Medien sind in aller Munde. Ob in Form von sozialen Netzwerken oder im Kontext aktueller Digitalisierungsinitiativen der Bundesregierung (vgl. Bundesregierung 2020). Wir leben in einer durch und durch mediatisierten Gesellschaft, die sich in den letzten Jahrzehnten ihrer medienbestimmten Situiertheit bewusst wird.<sup>7</sup>

Viele Fragestellungen sind möglich, um die Bedingungen dieser mediatisierten Gesellschaft zu beleuchten. Diese Arbeit fokussiert Susanne Keunekes Theorie der „Medienkarrieren“, um zu verstehen, wie Medienwandel mit der gesellschaftlichen Anerkennung eines Mediums zusammenhängt, und führt dabei die Erscheinungsformen, Phasen, Hintergründe und Funktionen von Medienangst und Medieneuphorie ins Feld. Anhand des Beispiels der digitalen Spiele wird anschließend untersucht, inwiefern sich die theoretischen Erörterungen im praktischen Diskurs wiederfinden lassen.

### 2.1 Medienkarrieren im Spannungsfeld von Angst und Euphorie

Laut Keuneke lässt sich ein medienübergreifendes Muster erkennen, wie sich die gesellschaftliche Bewertung eines neu eingeführten Mediums über die Zeit ändert. Dieses Muster nennt sie „Medienkarrieren“.

Zunächst wird die Theorie der Medienkarrieren und die darin enthaltenen vier chronologischen Phasen dargestellt. Anschließend wird mit der Medienangst ein Phänomen untersucht, das insbesondere in der zweiten Phase der Medienkarriere virulent ist. Wie bereits erwähnt, macht eine medienvergleichende Betrachtung sichtbar, dass sich die Argumente gegen Medien häufig ähneln. Mit Keuneke und Kathrin Passig wird der Versuch unternommen, diese Argumente zu systematisieren und so ein Set populärer Thesen gegen Medien zu erhalten, das im späteren Teil auf digitale Spiele angewendet wird.

Stets vorhanden und zu unterschiedlichen Zeitpunkten einer Medienkarriere stark ist das gegensätzliche Phänomen der Medieneuphorie, das im Anschluss beleuchtet wird. Obwohl beide Phänomene zunächst irrational und überflüssig anmuten könnten, wird in

---

<sup>7</sup> Oft auch schmerzhaft bewusst, bspw. wenn die Einsicht in die Bedeutungsgenerierung und Deutungsmacht von medialen Angeboten zu der Angst vor „Lügenpresse“ und „Fake News“ führen.



einer den Theorieteil abschließenden Zwischenbetrachtung die Argumentation verfolgt, dass Medienangst und Medieneuphorie sowohl individuelle als auch gesellschaftliche Funktionen innewohnen, denn sie treiben den gesellschaftlichen Aushandlungsprozess um die Nutzungsweisen und Bedeutungskonzeptionen eines neuen Mediums voran.

### 2.1.1 Medienkarrieren

Einer der gedanklichen Ausgangspunkte dieser Arbeit ist Susanne Keunekes Konzept der idealtypischen „Medienkarrieren“. Damit beschreibt sie, wie Medien nach ihrer Erfindung/Einführung geschichtsübergreifend vier Phasen durchlaufen. Der Übergang zwischen den Phasen ist dabei fließend, und abhängig davon, welche gesellschaftlichen Gruppen betrachtet werden, kann sich das Medium in mehreren Phasen gleichzeitig befinden.

Bevor in den anschließenden Kapiteln untersucht werden soll, warum diese Phasen auftreten und welche Faktoren dabei eine Rolle spielen, werden sie zunächst kurz einführend vorgestellt werden: Zu Beginn seiner Karriere, d.h. nach seiner Erfindung bzw. Einführung gilt das Medium Keuneke zufolge zunächst als *Faszinosum*. Es bietet völlig neue Möglichkeiten, die nicht selten zuvor im Reich der Science-Fiction angesiedelt waren. Keuneke schreibt:

„Solange von einem neuen Medium nur wenige Exemplare in exklusiven Besitzverhältnissen existieren, wird es als Fortschritt bzw. *Faszinosum* euphorisch begrüßt“ (Keuneke 2011, S. 279, Herv. im Original).

Zu diesem Zeitpunkt ist das Medium Attraktion auf Zukunftsmessen, und nur ein kleiner Teil der Bevölkerung kann sich vorstellen, dass das Medium eines Tages einen echten Einfluss auf die Gesellschaft ausüben könnte.

Sobald das Medium allerdings stärkere Verbreitung in der Gesellschaft erhält, wechselt die gesellschaftliche Bewertung. Es wird klar, dass das Medium Veränderungen auf der individuellen Ebene mit sich bringt und so letztendlich die gesamte Kultur beeinflusst. Die schon geschehenen bzw. abzusehenden Veränderungen machen Angst, und so gerät es ins Kreuzfeuer der öffentlichen Kritik (die konkreten Kritikpunkte werden in 2.1.2

besprochen). Nun wird es von Keuneke als *Angstmedium* bezeichnet.<sup>8</sup> Medienangst definiert sie als

„ein überhistorisch und -kulturell auftretendes Gefühl der Bedrohung [...], das von einem Medium ausgelöst, von mehreren Mitgliedern einer Gesellschaft geteilt und durch skeptische, besorgte oder ablehnende Äußerungen zum Ausdruck gebracht wird“ (vgl. ebd.).

Allmählich gewöhnen sich die Menschen schließlich an das neue Medium und die neuen Gesellschaftskonfigurationen, die es mit sich bringt. Während das Medium meist zunächst von der jüngeren Generation angenommen wurde, findet es langsam auch den Weg in die Wohn- und Arbeitsstätten der Generation 30+, und so wird es für die meisten zum *Alltagsmedium*. Keuneke schreibt:

„Auf der Stufe des Alltagsmediums verschwindet ein Medium nach und nach aus der öffentlichen Diskussion; man begegnet ihm zunehmend mit Gleichmut: Es ist da, es hat Vor- und Nachteile. Es erscheint weder förderungs- noch verdammungswürdig“ (ebd., S. 280).

Ab dieser Phase gilt nun auch, was viele Medientheorien als die „Transparenz“ von Medien oder „Medienvergessenheit“ beschreiben: Das Medium wird so selbstverständlich und selbstvergessen genutzt, dass seine spezifischen Wirkungsweisen und seine Auswirkungen auf das eigene Denken und Handeln selten ins Bewusstsein geraten. Es scheint, als sei es schon immer dagewesen.

Wenn nun noch mehr Zeit verstrichen ist, geht das Medium in seine letzte Phase über – die des *Kulturguts*. Denn nun werden die Stimmen lauter, die das Medium als herausragende kulturelle Leistung preisen. Mittlerweile sind noch neuere Medien erschienen, denen das Medium als altehrwürdig gegenübersteht. Seine gesellschaftliche Wirkmächtigkeit wird diesmal in der Rückschau als wegweisend gedeutet und seine Nutzung gilt umstandslos als ein Zeichen von hochkultureller Bildung und Geschmack. Keuneke schreibt:

„Ist schließlich ausreichend Zeit verstrichen, wird der Blick auf das Medium abermals pauschalisiert, diesmal jedoch nicht unter negativen, sondern unter positiven Vorzeichen: Es wird zum *Kulturgut* erklärt, seine (tatsächlichen oder angeblichen) Vorzüge werden in den Fokus gerückt und unerwünschte Inhalte bzw. Wirkungen ausgeblendet“ (Keuneke 2011, S. 280, Herv. im Original).

---

<sup>8</sup>Keuneke weist daraufhin, dass sich stets auch positive Stimmen zu Wort melden, aber in dieser Phase weniger ins Gewicht fallen (vgl. Keuneke 2011, S. 279).

Ohne dass es in dieser Arbeit Gegenstand der Untersuchung ist, soll hier erwähnt werden, dass der Umgang mit Medien und Technologien generell in den verschiedenen Kulturen der globalisierten Welt sehr verschieden sein kann. Beispielsweise stehen Roboter und künstliche Intelligenz in Asien in einem ganz anderen Bedeutungskontext als sie es in Europa tun. Obwohl Keuneke dies nicht explizit macht, ist die vorliegende Arbeit also als Betrachtung der westlichen Industrienationen konzipiert. Eine eventuelle Übertragbarkeit wäre Teil einer eigenen Untersuchung.

Wie wir im weiteren Verlauf der Arbeit deutlich wird, kann Keunekes skizzierte Theorie der Medienkarrieren aufschlussreich auf die Entwicklung der digitalen Spiele in Deutschland angewendet werden. Zunächst wird aber weiter das Phänomen der Medienangst untersucht.

### 2.1.2 Medienangst

Mediengeschichtsschreibung ist Teil jeder größeren Medientheorie. Es liegen mittlerweile viele Medienanalysen vor, die Medien(r)evolutionen<sup>9</sup> miteinander vergleichen. Und so fällt auf, dass neue Medien stets harscher Kritik ausgesetzt waren. Schon Sokrates kritisierte die Schriftkultur (vgl. Schneider 2012), Platon das antike Theater und als vielleicht erstes Massenmedium war das Buch heftigster Anfeindungen ausgesetzt. Keuneke schreibt:

„[...] faktisch waren fast alle Medien, die heute als harmlos oder gar wertvoll gelten, in einer bestimmten Phase ihrer Entwicklung massiver Kritik und Abwehr ausgesetzt“ (Keuneke 2011, S. 279).

Einige der vergleichenden Analysen stellen fest, dass sich viele der medienkritischen Argumente geschichtsübergreifend ähneln. Dieter Roß schreibt:

„Im Zeitraffer zeigen sich [...] vielfältige Verwandtschaften und Analogien. Sie nähren die Hypothese, dass die Medienkritik von einem relativ überschaubaren und stabilen Repertoire an Denkmodellen und Argumentationsmustern geprägt ist. Ungeachtet der rapiden Veränderungen und der grundlegenden Umbrüche in der Medienszenarie der vergangenen 200 Jahre scheinen die Motive, Absichten und

---

<sup>9</sup> „Zur Beschreibung der Medienentwicklung und des Medienwandels bietet sich [...] die Kategorie der Revolution wie auch jene der Evolution an. Im ersten Fall wird betont, dass es zwischen verschiedenen Medienerfindungen regelrechte Sprünge und geringe oder keine Abhängigkeiten gibt. Im zweiten Fall zielt die Analyse auf mediale Veränderungen als Prozessgeschehen von Variation, Selektion und Restabilisierung“ (Ziemann 2006, S. 27).

Parameter der Medienkritik im Kern weitgehend unverändert geblieben zu sein“ (Roß in Keuneke 2011, S. 280).

Das Intensitätsspektrum der kritischen Auseinandersetzung mit Medien reicht dabei von Medienskepsis bis hin zur Mediendämonisierung. Die Reichweite bzw. der\*die Adressat\*in von Medienkritik ist mindestens dreifach aufgefächert: (1) als textbezogene Einzelkritik an einem singulären Medienangebot, bspw. in Form einer Rezension, (2) als Kritik an einem gesamten Mediensystem, bspw. das „Fernsehen“ als solches und (3) als Ausdruck einer soziologischen Struktur- oder Ideologiekritik. Die kritischen Akteur\*innen sind mannigfaltig: Kritik geschieht in Form alltäglicher Äußerungen wie „Das Fernsehprogramm wird auch immer schlechter“, als journalistische Medienkritik in der Presse, institutionalisierte Medienkritik wie Alterskennzeichen für einzelne Medienangebote, fiktionale Medienkritik wie in dystopischen Romanen und Filmen und nicht zuletzt akademische Medienkritik.

Kathrin Passig bezeichnet das stabile Argumentationsrepertoire als „Standardsituationen der Technologiekritik“<sup>10</sup>, die in einer festen zeitlichen Abfolge vom gesellschaftlichen Kanon geäußert werden (vgl. Passig 2014). Eingegliedert in Keunekes Medienkarrieren kann davon ausgegangen werden, dass sie mitunter in der ersten Phase des Faszinosums, vor allem aber in der zweiten Phase des Angstmediums auftreten und gesellschaftlich virulent werden. Wir haben es also vorrangig mit einer weiteren zeitlichen Ausdifferenzierung der Phase des Angstmediums zu tun.<sup>11</sup> Im Folgenden wird dieser zeitliche Ablauf beschrieben.

#### 2.1.2.1 Die Frühphase der Medienangst

In der Frühphase der Medienangst wird laut Passig zunächst der allgemeine Nutzen des Mediums in Zweifel gestellt. Das Medium ist noch so neu und unerforscht, dass die Menschen sich nicht vorstellen können, wofür es gebraucht werden könnte. Interessant

---

<sup>10</sup> Diese Arbeit macht zwar einen Unterschied zwischen Medium und Technik, die referenzierten Autor\*innen hingegen verwenden beide Begriffe oftmals synonym. Passigs „Standardsituationen der Technologiekritik“ beziehen sich daher ebenso auf Medien.

<sup>11</sup> Einen weiteren interessanten Hinweis gibt Passig mit der Beschreibung eines „Hype Cycles“ aus dem Brockhaus 1838 am Gegenstand der Eisenbahn: „Gleichgültigkeit, Ungläubigkeit, Widerstreben, Bedenken, Zugeben, Theilnehmen, eifriges Entbrennen, endlich phantastischer Schwindel waren die Phasen der Meinung hinsichtlich der Eisenbahnen, welche im Laufe kaum zweier Jahre ein großer Theil der Bewohner des gebildeten Europas durchgegangen ist“ (Brockhaus in Passig 2014).

ist hierbei die These, dass Medien oftmals keine direkten Leerstellen füllen, sondern zuerst erfunden werden und ihre Funktion und ihre medienfunktionale Nische erst nach einiger Zeit herausbilden. Ziemann schreibt:

„Kein Medium setzt sich [...] bereits völlig ausgebildet und streng kompensatorisch an die Stelle eines anderen; erst langsam entfaltet es seine eigenen Möglichkeiten und (Gebrauchs-)Funktionen“ (Ziemann 2006, S. 27).

Passig betont, dass zu diesem Zeitpunkt aber auch schon Abneigung gegen das neue Medium im Spiel sei, „weil Veränderungen immer erhöhten Denkaufwand und Unbequemlichkeiten mit sich bringen“ (Passig 2014). Es wird infrage gestellt, wer Gebrauch von diesem „unnützen“ neuen Medien machen wolle und wer den zusätzlichen Aufwand zum Erlernen der Funktionsweise des Mediums auf sich nähme. Die Antwort auf diese Fragen ist schnell gefunden: Einerseits zieht das Medium in der frühen Phase (Faszinosum) vor allem Mitglieder der sozioökonomisch starken Bildungselite an. Es wird daher unterstellt, dass nur dieser Bevölkerungsteil einen Nutzen aus dem neuen Medium ziehen könne und dass sich dies auch niemals ändern wird. So hieß es beispielsweise in den 1990er Jahren vom Internet,

„es werde ausschließlich von weißen, überdurchschnittlich gebildeten Männern zwischen 18 und 45 genutzt. Und es hätte auch keine Chance, breitere Bevölkerungsschichten zu erreichen [...]“ (ebd.).

Andererseits käme das Medium kriminellen Geistern zugute, die es einsetzten, um Recht und Gerechtigkeit zu hintergehen. Auch wird unterstellt, dass das Medium vorrangig zu fragwürdigen Zwecken, z.B. zur Vermittlung verwerflicher Inhalte genutzt werde. Wieder am Beispiel Internet erläutert Passig, wie die frühe Kritik regelmäßig darauf hinwies, „dass insbesondere Terroristen, Nazis sowie Pornographiehersteller und -konsumenten sich des Internets bedienten“ (ebd.)

In einem weiteren Schritt wird die Hoffnung gehegt, dass das Medium nur eine vorübergehende Modeerscheinung sein könnte. Vielleicht könne das Medium wieder verschwinden, wenn es nur lange genug ignoriert wird. Doch Passig weist daraufhin, dass „[n]atürlich [...] hin und wieder irgendwas tatsächlich wieder [verschwindet]. Aber wenn eine Neuerung erst mal so weit ist, dass Zeitungen ihr sorgenvolle Artikel widmen, dann hat sie sich schon so weit festgesetzt, dass das nicht mehr passieren wird“ (ebd.).

Wenn nach einiger Zeit klar wird, dass das Medium nicht mehr verschwindet oder „wegdiskutiert“ werden kann, kommt die Phase der Verneinung der Auswirkungen des Mediums auf Kultur und Gesellschaft.

Passig unterteilt diese Standardsituation in drei Unterformen: Dem neuen Medium wird mitunter unterstellt, nur ein Spielzeug zu sein, dass „ohne praktische Relevanz“ sei (ebd.).

<sup>12</sup> Oft wird dem neuen Medium auch der kommerzielle Nutzen abgesprochen, denn es wird davon ausgegangen, dass damit schlichtweg kein Geld zu verdienen sei. Alternativ wird argumentiert, dass die Nutzer\*innen sich nichts mitzuteilen hätten. So schrieb Henry David Thoreau 1854:

„Wir beeilen uns stark, einen magnetischen Telegraphen zwischen Maine und Texas zu konstruieren, aber Maine und Texas haben möglicherweise gar nichts Wichtiges miteinander zu besprechen“ (Thoreau in Passig 2014).

Dieses Argument zielt ins Herz eines Mediums, das seine Daseinsberechtigung ja nur als Informationsverarbeitungs- und -übertragungsmittel genießt.

#### 2.1.2.2 Die Hauptphase der Medienangst: „Populäre Thesen“

Das neue Medium erfreue sich in dieser letzten Phase der Medienangst bereits vieler Nutzer\*innen, und so können seine Auswirkungen nicht mehr geleugnet werden. Doch vielen, die es nur weigerlich oder gar nicht nutzen, erscheint das Medium trotzdem als mangelhaft. Es wird beispielsweise als zu teuer, zu langsam oder zu unzuverlässig kritisiert. Passig führt aus:

„Allen Vorwürfen ist gemein, dass die Probleme als naturgegeben, unvermeidlich und unbehebbar gelten. Wenn eine Veränderung vorhergesagt wird, dann in Richtung einer weiteren Verschlechterung der Lage, obwohl dafür historisch gesehen eher wenig spricht“ (Passig 2014).

Ein stark kritizierter Teil der Mangelhaftigkeit des Mediums ist seine negative Auswirkung auf die „Schwächeren“ der Gesellschaft. Kinder und Jugendliche, Frauen und soziokulturell schwächere Gruppen könnten nicht kompetent mit dem Medium umgehen und müssten als Risikogruppe unter Schutz genommen werden. Die Schutzbedürftigkeit von Kindern ist ein überaus bekanntes und beliebtes Argument und

---

<sup>12</sup> Dieses Argument wird natürlich insbesondere in der Analyse der Karriere digitaler Spiele interessant werden.

hat als solches sogar Eingang in popkulturelle Satire gefunden, beispielsweise in Form des Simpsons-Charakters Helen Lovejoy, die in vielen Folgen der US-amerikanischen Zeichentrickserie fragt: „Kann denn nicht ein einziges Mal jemand an die Kinder denken?!“. Deutlich wird diese Art der Argumentation auch in Bestseller-Kritiken, wie „Verschwinden der Kindheit“ (1983) von Neil Postman.

Ein weiterer Kritikpunkt ist die Art der Nutzung des Mediums. Es wird sich echauffiert über die Nutzung des Mediums zu unpassenden Zeiten oder an unpassenden Orten, in unpassender Gesellschaft etc. Bei der Feststellung der schlechten Manieren der Nutzer\*innen geht es Passig zufolge im Grunde darum, dass der „Anblick des Neuen irritiert“ (Passig 2014).

Zuletzt wird dem neuen Medium eine negative Wirkung auf die kognitiven Fähigkeiten der Nutzer\*innen und die Lese- und Schreibfähigkeit im Allgemeinen nachgesagt. Sie würden durch das Medium ihre Imaginations- und Konzentrationsfähigkeiten verlieren.

Wie beschrieben, geht Passig davon aus, dass zu Anfang einer Medienangstdebatte die Auswirkungen des neuen Mediums auf die Gesellschaft ignoriert bzw. verneint werden. In dieser letzten Phase, in der die Auswirkungen – und zwar ausschließlich die negativen – letztendlich wahrgenommen werden, setzen Keunekes „Populäre Thesen“ an, die ihren Analysen nach häufig gegen neue Medien ins Feld geführt werden. In all diesen Thesen werden von den Medienkritiker\*innen negative Auswirkungen auf Individuum oder Gesellschaft behauptet. Betrachten wir nun diese „Populären Thesen“ gegen Angstmedien, wie Keuneke sie in einer Vorlesung von 2006/2007 referiert, sowie zusätzliche Beispiele zur Veranschaulichung:

- Trivialitätsthese: „Das Medium ist im Vergleich mit errungenen kulturellen Gütern, insbesondere älteren Medien, minderwertig und gefährdet damit das kulturelle Niveau der Gesellschaft.“

So wurde dem Telefon vorgeworfen, es bewirke den „Verfall der Briefkultur“ und ein Sich-Gehenlassen, weil sich die Gesprächsbeteiligten nicht sehen könnten (vgl. Faulstich 2000, S. 181). In „Wir amüsieren uns zu Tode“ (1985) beschreibt Neil Postman, wie die Prämisse der Unterhaltung anspruchsvolle Formate im Fernsehen verhindere und so alles zur „Show“ oder zum „Event“ verkomme.

- (Miss-)bildungsthese: „Das Medium wirkt sich negativ auf die Denk-, Sprach- und Imaginationsfähigkeit der Rezipienten aus.“

Günther Anders beschreibt in seiner berühmten Fernseh- und Radiokritik, die „in allen Kultursprachen stattfindenden Sprachvergröberung, -verarmung, und -unlust“ (Anders 2010 [1956], S. 349).

- Suchtthese: „Das Medium löst bei den Rezipienten Suchtsymptome aus.“

Zu Beginn des Aufkommens der Zeitungen wurde von einer regelrechten „Zeitungssucht“ geschrieben (vgl. Faulstich 2000, S. 179), und das Fernsehen wird als „Droge im Wohnzimmer“ bezeichnet, die es erlaube, in einen passiven, weltvergessenen Zustand zu versinken (vgl. ebd., S. 182).

- Pathologiethese: „Die Rezeption des Mediums führt zu körperlichen Schäden oder Fehlentwicklungen (Haltungsschäden, Augenleiden, Kopfschmerzen, Schäden durch Bewegungsmangel etc.). Die Rezeption des Mediums führt zu psychosomatischen Schäden (Nervenüberreizung, Hysterie, Neurosen etc.). Die Rezeption des Mediums führt zu psychischen Schäden (Verunsicherung, Angst, Aggression etc.).“

Bekannt sind die Kritik an Haltungsschäden durch die Nutzung von Computern und neuerdings Smartphones. Psychische Schäden vermutet Günther Anders bei Radio- und Fernsehkonsum. Er kritisiert, dass diese im Vergleich zum älteren Medium des Kinos, die Menschen in ihren Wohnungen vereinsamen ließen und voneinander abschneiden würden (vgl. Anders 2010 [1956], S. 350). Eine nervliche Überlastung wurde bei der rasanten Medienrevolution befürchtet, die die Zeitung durchlebte (1583 erschien das erste Jahresperiodika, schnell monatliche, dann wöchentliche Zeitungen und schon 1650 die ersten Tageszeitungen) (vgl. Faulstich 2000, S. 179). Wie in der aktuellen Internetdebatte wurde befürchtet, die unüberschaubare Menge an Informationen sei nicht zu bewältigen, und die ständige Aktualität führe zu Hektik und Symptomen, die man heute als „Burnout“ bezeichnet.

- Tabubruchthese: „Das Medium zeigt Bereiche der Wirklichkeit, deren Veröffentlichung die gesellschaftliche Ordnung gefährden und/oder zu Werteverfall führen.“



So waren Oswald Kolles Filme zur sexuellen Aufklärung in den 1960er und 70er Jahren Anlass allgemeiner Empörung (vgl. Tagesthemen 2010).

- (A-)sozialisationsthese: „Das Medium führt zu Störungen/Pathologien in der Identitätsentwicklung, dies insbesondere bei Jugendlichen. Folge sind charakterliche Defizite, mangelnde Alltagskompetenz und Anpassungsschwierigkeiten.“

So warf Platon dem neu geschaffenen Theater vor „die Seelen der Menschen durch Emotionen, Betrübnis, Freude und Leid zu verwirren“ und die „um Tugend bemühten Menschen zu verderben“ (Faulstich 2000, S. 173).

- Violenzthese: „Das Medium führt zu einem Anstieg von Gewalt in der Gesellschaft (körperliche Gewalt gegen andere, Kriminalität von Diebstahldelikten bis Mord, Selbstmord), dies insbesondere bei Jugendlichen.“

Zu Beginn der Kino-Ära wurden die Payne Fund Studies in Auftrag gegeben, die ergaben, dass Filme die Jugend kriminalisierten (vgl. Wulff 2015).

- Verantwortungslosigkeitsthese: „Die Medienmacher verbreiten ihre Produkte, obwohl sie sich bewusst sind, dass dessen Inhalte die gesellschaftliche Ordnung, die physische und psychische Gesundheit bzw. die Identitätsentwicklung ihrer Rezipienten gefährden.“

Im Falle der Geiselnahme von Gladbeck 1988 gab es im Nachhinein eine große gesellschaftliche Auseinandersetzung zu der Frage, ob die Presse über laufende Verbrechen berichten sollte und inwiefern die Täter heroisiert werden dürfen (vgl. Goebel 2006).

- Defizitthese: „Die Medienmacher handeln verantwortungslos, weil sie kognitive (mangelnde Reflexion, keine Weitsicht etc.) oder charakterliche Defizite (Profitgier, Unaufrichtigkeit, Geltungssucht etc.) aufweisen.“

So hat sich Facebook gerade verweigert, für den Wahrheitsgehalt politischer Kampagnen, die über ihre Plattform laufen, in irgendeiner Weise verantwortlich zu sein. Dies führte zu einer Kritik an den Entscheidungsträger\*innen, bspw. Mark Zuckerberg (vgl. Zeit Online, 2019a).

- Täuschungsthese: „Das Medium vermittelt dem Rezipienten ein falsches Bild von der Wirklichkeit und entfernt ihn vom wahren Leben.“

Die Medien werden in diesem Argument als Täuschungswerkzeug entlarvt, und es ist die Rede von einer „Scheinwelt“ der Medien. Günther Anders kritisiert Fernsehen und Radio, indem er schreibt, dass dem Anschein nach das gemeinsame Fernsehschauen oder Radiohören eine soziale Aktion sei, aber eigentlich unterhalte sich hier niemand miteinander, sondern man lasse sich von „Phantomen“ unterhalten (vgl. Anders 2010 [1956], S. 350f). In den „Heimen“ herrsche zwar noch der Anschein von „trautem Familienleben“ (ebd.), aber eigentlich fungiere das TV als „gemeinsamer Fluchtpunkt der Familie“ (ebd.). Auch Platon kritisiert das zu seiner Zeit neugeschaffene Theater, das im Gegensatz zu den in allem Ernst durchgeführten dionysischen Maskentänzen, nur Schein, eine Nachbildung, ein „gefährliches Spiel mit der Identität“ (Faulstich 2000, S. 174) sei, das zur bloßen Unterhaltung diene.

Fragen wir nun nach den Bedingungen für den Übergang der Phase der Medienangst in die Phasen des Alltagsmediums und des Kulturguts.

### 2.1.2.3 Das Ende der Medienangst

Wie in Kapitel 2.1.1 erörtert wurde, ist Medienangst laut Keuneke nur eine vorübergehende Phase innerhalb einer typischen Medienkarriere. Auf die gesellschaftliche Ablehnung des Mediums als Angstmedium folgt seine Akzeptanz als Alltagsmedium. Ausschlaggebend ist hierbei der Übergang des „fremden“ Mediums zum wohlbekanntem. Auch Keuneke betont, dass ein Medium dann zum Alltagsmedium wird, wenn es seine Fremdheit bzw. Neuheit verloren hat, denn „[...] selbst wenn es noch an Verbreitung hinzugewinnen sollte, hat es ohne den Faktor Novität seinen beängstigenden Charakter verloren“ (Keuneke 2011, S. 280). Neue Mediendisruptionen können diesen Prozess der Normalisierung beschleunigen, denn das vorherige Angstmedium erscheint auf einmal relativ vertraut im Vergleich mit dem noch Neueren (vgl. ebd.). In der Phase des Alltagsmediums begegnet die Öffentlichkeit dem Medium mit Gleichgültigkeit, akzeptiert Vor- und Nachteile, sieht aber auch keinen besonderen Förderungsbedarf.

Die gesellschaftliche Haltung gegenüber dem Medium ändert sich wiederum einige Zeit später, wenn das Alltagsmedium zum Kulturgut erklärt wird und seine Vorzüge in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit rücken. Negative Inhalte, Formen oder Auswirkungen werden nun ausgeblendet.<sup>13</sup> Die Angstdebatte ist über die Zeit und den Generationswechsel in Vergessenheit geraten und das Medium erscheint als altherwürdig (vgl. ebd.).

Ein aufschlussreicher Indikator für den Stand eines Mediums innerhalb seiner Karriere ist die Frage, ob das Medium als kunstfähig angesehen wird. Die Debatte, ob künstlerische Inhalte in dem Medium erstellt werden können, wird vorrangig im Übergang vom Alltagsmedium zum Kulturgut virulent. Vor der weitreichenden Etablierung der Fotografie wurde ihr mitunter vorgeworfen, sie sei nur ein „Abklatsch der Malerei“ und nicht für Darstellung von Kunst geeignet. Faulstich wertet:

„Darin äußert sich unübersehbar der verzweifelte Versuch obermittelschichtiger Abgrenzungsästhetik gemäß Kunstkriterien einer Gruppe, deren Elitecharakter und Wertekanon verlorengegangen war“ (Faulstich 2000, S. 180).

Die Bezeichnung als „Kunst“ ist eine der größten Auszeichnungen, die einem einzelnen Medienangebot oder gar einem gesamten Mediensystem widerfahren kann. Diese hängt mit einer großen Reputation und Wertschätzung des Mediums zusammen, zeigt sich aber auch in der Ansicht, etwas müsse besonders gefördert werden. Zudem gewährt das Gesetz Kunstwerken besondere Freiheiten zu, bspw. die Darstellung verfassungsfeindlicher Symboliken.

An diesem Punkt haben wir mit der Theorie der Medienkarrieren, der Aufzählung der „Standardsituationen“ und „Populären Thesen“ gegen Medien sowie den Indikatoren für ein Ende der Phase der Medienangst das theoretische Analysewerkzeug kennengelernt. Dieses wird später auf digitale Spiele angewendet. Doch zunächst fragen wir nach den Hintergründen von Medienangst.

---

<sup>13</sup> Eine kleine Anekdote: Bei einem Besuch der Stadtbibliothek Bielefeld zeigte sich eine Freundin sichtlich erfreut über die jungen Besucher\*innen: „Es macht mich richtig glücklich, Kinder mit Büchern in den Händen zu sehen“. Nur standen wir viel zu weit weg, um beurteilen zu können, um welche Bücher es sich handelt. Ob die Kinder also „Pippi Langstrumpf“ oder eine Anleitung zum Bombenbau lasen – es machte für die positive Beurteilung meiner Freundin offensichtlich keinen Unterschied. Sie hätte sicher anders geurteilt, wenn die Kinder anstatt der Bücher Smartphones oder Gamepads in der Hand gehalten hätten. Die Form des Mediums wurde von ihr pauschal als gut bzw. schlecht bewertet, unabhängig von seinem eigentlichen Inhalt.

#### 2.1.2.4 Hintergründe von Medienangst

Bisher wurde beschrieben, in welcher Phase einer Medienkarriere Medienängste vermehrt auftreten und welche Thesen in Medienangstdebatten besonders beliebt sind. Aufschlussreich ist die Frage nach den Auslösern und Ursachen von Medienangst, die im Folgenden gestellt werden soll.

Keuneke beschreibt zwei Kriterien, die ihrer Auffassung nach erfüllt sein müssen, damit ein Medium zum Angstmedium wird. Dies geschehe, wenn ein Medium a) neu sei und b) potentiell gesellschaftliche Machtstrukturen transformiere. Wenn die gesellschaftliche Penetration fehle, das heißt es nur wenige Exemplare des Mediums gibt, gelte es als Novum und Kuriosum und wird als dieses durchaus begrüßt (dies ist die Phase des Faszinosums) (vgl. Keuneke 2006/07). Keuneke schreibt: „Neue Medien lösen i.d.R. keine Medienangst aus, bis sie massenhafte Verbreitung erfahren“ (ebd.). Gleichermaßen löse sich Medienangst auf, wenn es nicht mehr fremd ist oder sich seine transformative Kraft abschwächt (vgl. Keuneke 2011, S. 279).

Werner Faulstich nennt mit der Totalität, Entropie und Irreversibilität von Medien drei Faktoren („Strukturmomente“), die Mediendisruptionen zu wirklichen „Kulturschocks“ machten (vgl. Faulstich 2000, S. 172). Die totalitäre Omnipräsenz eines Mediums mache die Nutzung des Mediums quasi alternativlos. Diese Ausweglosigkeit erhöhe die Wahrscheinlichkeit für das Aufkommen von Medienängsten. Auch Julia Schönborn nennt als einen Grund für die Kritik am Internet die Unausweichlichkeit der digitalen Medien. Das Internet durchdringe heute alle Lebensbereiche, wodurch das Individuum das Gefühl habe, keine Wahl zu haben (vgl. Schönborn 2014, S. 8).

Wenn die Umwälzungen durch das neue Medium zudem eine entropische, d.h. eine wert- und ordnungserlöschende Wirkung auf die Gesellschaft ausübten, sei dies laut Faulstich ein weiterer Faktor für Medienangst. Etablierte Machtstrukturen und Wertsysteme würden hier infrage gestellt, was zu einer tiefen Verunsicherung führe.

Dritter Faktor sei die Unumkehrbarkeit von Verbreitung und Entwicklung des Mediums, die nicht hoffen ließe, dass sich das Rad der Zeit zurückdrehen ließe und das Gefühl der Ausweglosigkeit und die Verunsicherung der Menschen wieder verschwinden könnte.<sup>14</sup>

Zudem weist Passig darauf hin, dass sich die Kritikkreisläufe verschiedener Medien gegenseitig ablösen. Das heißt, dass Neuerungen innerhalb eines Mediums dazu veranlassen, dass der Kreislauf von vorne beginne. Sie beschreibt am Beispiel des Webs:

„Im selben Moment, in dem die Kritik am 1994 aufgetauchten World Wide Web in ihren Endphasen ankam, bewegten sich diverse Neuerungen wie Twitter und Facebook gerade wieder durch die ersten Stufen der Kritik. Und sobald sich alle an soziale Netzwerke gewöhnt haben, wird es wieder andere schlimme Neuerungen geben, die die Kritikphasen von vorn durchlaufen“ (Passig 2014).

Auslöser für eine Zunahme von Medienkritik seien zudem häufig singuläre Katastrophen-ereignisse wie Amokläufe (vgl. Sutter 2010, S. 21).

Nachdem nun über die auslösenden Faktoren von Medienangst geschrieben wurde, kommen ihre eigentlichen Gründe zur Sprache. Es stellt sich die Frage, warum Medienangst bei jedem neuen Medium erneut auftritt, d.h. was so angsteinflößend an neuen Medien ist. Da Angst, wie wir im Anschluss sehen werden, in erster Linie ein irrationaler Prozess ist, zielen diese aufgeworfenen Fragen nicht auf die Selbstaussagen der Menschen ab, sondern fragen nach den internen und oft auch unbewussten Gründen von Medienangst.

Keuneke untersucht das Phänomen der Angst und stellt fest, dass Angst epochen- und gesellschaftsübergreifend Teil der menschlichen Grundbedingung ist. Dabei ist Angst ihrem Verständnis nach nur auf die *Möglichkeit* einer Bedrohung zurückzuführen (bei einer konkreten Bedrohung spricht sie von „Furcht“). Angst ist in diesem Sinne irrational und unbegründet. Dennoch tendieren Menschen dazu, ihre irrationalen Ängste zu rationalisieren, d.h. sie durch einen scheinbar rationalen Grund zu erklären (vgl. Keuneke 2011, S. 274ff). Keuneke definiert Angst daher als „eine auf die gegenwärtige oder auf die zukünftige Situation gerichtete kognitive und emotionale Einstellung, nämlich der Erwartung, bedroht zu werden“ (Bräutigam/Senf 1996 in Keuneke 2011, S. 274).

---

<sup>14</sup>Der vorgestellten Theorie nach verschwinden diese negativen Gefühle allerdings, wenn das Medium zum Alltagsmedium wird.

Eine der Ängste, die am tiefsten im Menschsein verwurzelt scheint, ist laut Keuneke die Angst vor dem Fremden; Keuneke spricht von einer xenophoben Gesellschaft. Diese Xenophobie richte sich auch gegen neue Techniken (damit meint sie sowohl Apparate als auch Verfahrensweisen). Sie schreibt: „Die gegenstandsbezogene Xenophobie [scheint] ebenso Konstante der Menschheitsgeschichte zu sein wie eine menschenbezogene“ (vgl. Keuneke 2011, S. 276). Auch Dietmar Seher schreibt im Kontext von Medienwandel: „Das Fremde ist der Feind“ (Seher 2017).

Wenn die Angst vor dem Fremden in Bezug auf Medien untersucht wird, ließe sich fragen, welche Bedrohung hier befürchtet wird. Lisa Fritscher vertritt die Ansicht, dass eine der zentralen Ursachen für Medienängste die Angst vor dem Kontrollverlust ist. Sie schreibt:

„[...] one of the most basic technology fears is rooted in the loss of control. We don't necessarily understand exactly how a new piece of technology works, so our imaginations fill in the details. It's human nature to want to be in control of our environment, and it's scary to think that we might not have as much control as we had hoped“ (Fritscher 2018).

Friedrich Kittler schreibt: „Medien bestimmen unsere Lage“ (1987).<sup>15</sup> Im Detail beschreibt Schmidt die strukturierende Funktion und Wirkung von Medien:

„Konstruktion und Normierung des Zeitgefühls; Etablierung der Zeichenhaftigkeit aller Welterfahrung; Aufmerksamkeitssteuerung; Formierung von Emotionalität; Hierarchisierung von Wichtigem und Unwichtigem; Angebote von Modellen und Mustern von Verhaltensweisen; Steuerung der Sozialisationsfunktion und gesellschaftlichen Anpassung“ (Schmidt 2008, S. 146).

Wenn Medien also unsere Lage bestimmen, ist es offenkundig, dass Medienwandel unsere Lage verändert. Neue Medien wären dann gleichbedeutend mit neuen Ordnungsprinzipien der Wahrnehmung, Kommunikation und Handlungsweisen eines Individuums sowie ganzer Gesellschaften (vgl. Ziemann 2006, S. 8). Das bedeutet, dass „[...] die kulturellen Leit- und Begleitmedien unsere Wissens- und Symbolsysteme und die Produktion wie Auslegung von Sinn“ (ebd., S. 29f) fortwährend variieren. Auch Keuneke schreibt, neue Medien störten „die Ordnung der Dinge“ (Keuneke 2006/07) und

---

<sup>15</sup> Eine der wohl frühesten Formulierung einer verwandten Idee ist Friedrich Nietzsches „Unser Schreibzeug arbeitet mit an unseren Gedanken“ von 1882 (vgl. Münker 2008, S. 329). Ähnliches meint auch Niklas Luhmanns berühmte Aussage: „Was wir über unsere Gesellschaft, ja über die Welt, in der wir leben, wissen, wissen wir durch die Medien“ (Luhmann 1996). Auch wenn Jo Reichertz darauf hinweist: „Der Satz legt [...] das Missverständnis nahe, als sei uns das, was wir wissen — und zwar alles — von den Medien überbracht worden, er klingt danach, als könnten wir ohne Medien in der heutigen Zeit nichts mehr wissen“ (Reichertz 2009).

Jochen Hörisch formuliert: „[...] die jeweils diensthabenden Medien [sorgen] für gänzlich unterschiedliche Raum-Zeit-Strukturen [und] Aufmerksamkeitsfokussierungen [...]“ (Hörisch 2004 (2001), S. 72f). Schmidt schreibt:

„Ein Blick auf die Geschichte der Medienentwicklung zeigt, dass jedes Medium die Wahrnehmungsmöglichkeiten seiner Nutzer in spezifischer Weise erweitert, aber auch diszipliniert hat“ (Schmidt 2008, S. 146).

Faulstich zufolge hat dieses Erlebnis gar die Intensität eines Schocks. Ihm zufolge entsteht ein Medienschock „wenn einem der Boden unter den Füßen weggezogen wird, wenn die vertrauten, traditionellen Maßstäbe, Weltperspektiven und Handlungsregeln auf einmal nicht mehr gelten“ (Faulstich 2000, S. 172). Desorientierung sei das Resultat.

Als Beispiel für die erschütternde Wirkung von Medienwandel nennt Münker Walter Benjamins Plädoyer für eine Neudefinition der „Kunst“ im Angesicht der technischen Reproduzierbarkeit. Benjamin schreibt dort in den Worten Paul Valéry's:

„Man muß sich darauf gefaßt machen, daß so große Neuerungen die gesamte Technik der Künste verändern, dadurch die Invention selbst beeinflussen und schließlich vielleicht dazu gelangen werden, den Begriff der Kunst selbst auf die zauberhafteste Art zu verändern“ (Benjamin 2008 [1955]).

Auch Jürgen Habermas rekonstruiert den Bedeutungswandel eines gesellschaftsstrukturierenden Konzepts ausgelöst durch mediale Wandlungsprozesse: Seinen Ausführungen nach änderte sich das gesellschaftliche Verständnis und Verhältnis zu der „Öffentlichkeit“ im 19. und 20. Jahrhundert durch massenmediale Entwicklungen (vgl. Habermas 2002 [1962]).

Zuletzt seien die aktuellen Bedeutungsumschichtungen erwähnt, die unsere Erfahrungen mit der virtuellen Realität auslösen. Wie wir in Kapitel 2.2.2 bei der Untersuchung der Täuschungsthese analysieren werden, erschüttern Medien immer wieder unser Verständnis von Wirklichkeit, und die aktuellen Entwicklungen im Bereich virtueller und augmentierter Realität treiben dies auf eine neue Höhe (vgl. Münker 2008, S. 328f).

Der von Fritscher beschriebene Kontrollverlust könne aber nicht nur durch die Neu-Ausrichtung gesellschaftlicher Konzepte und der daraus resultierenden Desorientierung perspektiviert werden. Es ginge auch um die Angst vor dem Abgehängt-werden. Hier

kommt der schon beschriebene Auslöser von Medienangst, die drohende Machtverschiebung ins Spiel. Keuneke schreibt:

„Tatsächlich bringt jede technische Innovation Gewinner und Verlierer hervor – sei es auf wirtschaftlicher, sei es auf politischer oder sei es auf normativer Ebene, wo es um die Verteilung von Definitionsmacht geht. Die (potenziellen) Verlierer neigen dazu, an den bestehenden Techniken festzuhalten und die neuen abzulehnen“ (Keuneke 2011, S. 278).

Die Angst sei in diesem Falle also nicht ganz unbegründet. Wer den Anschluss an immer wieder neu entstehende mediale Standards verliere, wer also mediale Kompetenzentwicklung vernachlässige oder sich ihr willentlich verweigere, der verliere den Anschluss an gesellschaftliche Machtkonstellationen, denn „technische Vorsprünge bedeuten wirtschaftliche und/oder normative Macht“ (ebd., S. 277).

Medienwandel steht in diesem Sinne in enger Verbindung mit dem gesellschaftlichen Generationenkonflikt. Diesen beschreibt Keuneke als „stete [...] Macht- und Autoritätsverschiebung zwischen der älteren und der jüngeren Generation, wobei sich die ältere zunächst [...] in einer superioren Position befindet, um nach und nach in eine inferiorere zu geraten“ (ebd.).

Die ältere Generation habe sich, Keuneke zufolge, ihre gesellschaftliche Position überwiegend bereits erarbeitet. Für die meisten sei nun vorrangig der Erhalt des Erlangten von Bedeutung. Zudem schauten ältere Menschen auf viele Jahrzehnte von Mediensozialisation zurück. Sie hätten sich in ihren Gewohnheiten und eben auch in ihrem Medienkonsum eingerichtet und Zeit und Mühen investiert, um Medienkompetenzen zu erwerben und ihre Mediennutzung auf externe Anforderungen, aber auch den eigenen Geschmack anzupassen. Keuneke geht davon aus, dass die medialen Gewohnheiten und Vorlieben der älteren Generation bereits zutiefst die Identität der Individuen prägten. Dies sei der Grund für die ablehnende Haltung der älteren Generation gegenüber neuen Medien (vgl. Keuneke 2006/07). Anders formuliert: Neue Medien können als Konkurrenz in dem Feld begriffen werden, das bereits von der älteren Generation beherrscht wird.

Im Gegensatz dazu müssten junge Menschen ihren Platz in der Gesellschaft erst noch finden und mitunter auch erkämpfen. Sie hätten meist noch keine Position, auf der sie sich „ausruhen“ könnten. In gewisser Weise sei alles fremd für sie (dies beträfe natürlich vor allem Kinder, da ihr (Medien-)sozialisationsprozess gerade erst beginne). Geschmack



und Gewohnheiten von Mediennutzung habe sich bei jungen Menschen noch nicht in dem Maße etabliert und müsse deshalb auch nicht mit großer Anstrengung geändert werden. Das Fremde und Neue sei für jüngere Menschen daher oft deutlich einfacher zu akzeptieren. Sie sähen darin häufig sogar die Möglichkeit, sich gegenüber ihren älteren Mitmenschen durch eine kompetente Mediennutzung einen Vorteil zu verschaffen und so ihren Platz in der Gesellschaft zu erarbeiten.<sup>16</sup> Der gesellschaftliche Generationenkonflikt verstärke also die medienbezogene Fremdenangst bei älteren Menschen (vgl. Keuneke 2006/07).<sup>17</sup>

Trotz ihrer Feststellung, dass es oft ältere Menschen sind, die die größten Medienängste plagen, merkt Passig an, dass die Bereitschaft zur Auseinandersetzung mit neuen Medien nicht eigentlich etwas mit dem Alter der Menschen zu tun habe, sondern mit der Motivation:

„Die Begeisterung für das Neue oder die reflexartige Abwehrhaltung hängt nur indirekt mit dem Lebensalter zusammen. [...] [Es ist] die Motivation [...], die zählt. Die Motivation, über die Zukunft nachzudenken oder wenigstens in Kontakt mit der Gegenwart zu bleiben. Wenn wir jünger sind, sind wir sehr motiviert, die Gegenwart zu verstehen, weil es uns an Geld fehlt, an sozialem Status, und wir deshalb jede neue Möglichkeit nutzen müssen, gerade wenn Leute in etablierten beruflichen Positionen von diesen neuen Möglichkeiten wenig verstehen. Sobald wir einigermaßen erfolgreich sind, werden wir träge und es ist nicht mehr so wichtig, jedes Detail der Veränderungen zu verfolgen, deshalb investieren wir nicht mehr so viel Zeit wie früher“ (Passig 2014).

Laut Schönborn seien die Ängste Teil einer „Präkonditionierung“, d.h. die „Angst vor den digitalen Medien ist bereits Teil des kollektiven Gedächtnisses, und kann als solcher mit wenigen Schlagwörtern abgerufen werden“ (Schönborn 2014, S. 7). Denn wer Medienkritik übe, sei als Mensch eingebettet in eine Kultur und in eine Kulturgeschichte von Medienkulturkritik. Zwar drücke Kulturkritik laut Faulstich „jeweils die subjektive Unfähigkeit ihrer Verfasser aus, mit den neuen Phänomenen, den neuen Medien, einer neuen Kultur umzugehen“, aber „als Gesamterklärung für Kulturkritik im Sinne eines

---

<sup>16</sup> Bei unterschiedlich ausgeprägten Medienkompetenzen sprechen wir heutzutage gerne vom sogenannten „Digital Divide“ (vgl. Schönborn 2014, S. 8f).

<sup>17</sup> Als Beispiel für einen Generationskonflikt im Kontext der Medienangst beschreibt Keuneke die Interventionen älterer Ingenieure, die die Einführung der Dampflokomotive um Jahre verzögerten (vgl. Keuneke 2011, S. 277).

Kulturschocks wäre das zu wenig“ (Faulstich 2000, S. 185). Der tieferliegende intersubjektive Grund für Medienkulturkritik sei ein

„theologisches Bewußtsein, eine Sehnsucht nach Transzendenz, ein ganz und gar religiöses Bedürfnis. Jeweils im Anschluß an eine vollzogene Medienrevolution, einen durchgesetzten kulturellen Paradigmawechsel wird verzweifelt Ausschau gehalten nach einem weltanschaulichen Halt [...], um die brüchig gewordene Identität doch noch zu retten“ (Faulstich 2000, S. 185f).

Medien würden oft als Sündenbock genutzt, um auf gesellschaftliche Probleme wie Vereinsamung und Bildungsdefizite zu reagieren (vgl. Sutter 2010, S. 18). Faulstich zufolge sind die Medien in diesen Debatten daher nur als Ablenkungsmanöver (vgl. Faulstich 2000, S. 185) zu verstehen; die Medienkritik meine aber „den alten Wertemaßstab, der durch das neue Medium hinfällig wurde“ (ebd., S. 180).

Als Beispiel nennt er die Kritik am Buchdruck, dessen Grund die Angst der Eliten um den Verlust des „Monopol im Buchbesitz, im Lesenkönnen und Auslegen der Texte“ (ebd., S. 178) und die davon angeblich ausgehende „Gefahr einer Destabilisierung der bestehenden Ordnung“ sei. Er schreibt:

„Der Zugang zu den Speichern des Wissens bleibt nicht länger bestimmten Schichten vorbehalten. ‚Selbst-schreiben‘ und ‚selbst-lesen‘ wird von einer ständischen zu einer ‚gemeinen‘ Tätigkeit. Letztlich ist es diese Entwicklung, die Ängste erzeugt [...]“ (Michael Gieseke 1991 in Faulstich 2000, S. 178).

Nach dieser skizzenhaften Erörterung der Hintergründe von Medienangst, wird nun das gegenläufigen Phänomen der Medieneuphorie untersucht.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup> Zuletzt noch eine politische Implikation des bisher Gesagten: Politische Randgruppen haben in den etablierten Medien keine Reichweite, daher bieten neue Medien ihnen Möglichkeiten, die gewünschte Reichweite doch zu erlangen. Das bedeutet, Machtverschiebungen in den Medien führen zu politischen Machtverschiebungen. D.h. aber auch, dass Minderheitenmeinungen überproportional in den neuen Medien vertreten sind, was das Bild verstärkt, das neue Medium würde nur fragwürdige Inhalte vermitteln. Das Medium wird (fälschlicherweise) mit seinen Inhalten identifiziert. Aktuelles Beispiel ist die starke Nutzung sozialer Medien durch neo-konservative Parteien und das dadurch entstandene Image dieser Plattformen als Sprachrohr entsprechender politischer Gesinnungen.

### 2.1.3 Medieneuphorie

Als das Gegenteil zu Medienangst beschreibt Medieneuphorie eine optimistische bis hin zu einer begeisterten Einstellung gegenüber (neuen) Medien. Eine medieneuphorische Haltung stellt die Vorteile eines Mediums heraus, was sich sowohl auf die gegenwärtige Situation als auch auf eine in die Zukunft projizierte Vision der Wirkungen des Mediums beziehen kann.

Bedauerlicherweise scheint das Phänomen im Gegensatz zu Medienangst wenig erforscht zu sein. Zumindest konnten die Recherchen zur Arbeit keine wissenschaftlichen Modelle zu dem Thema zutage fördern. Lediglich bei Rudolf Maresch finden sich ausgehend vom „Internethype“ einige allgemeine Aussagen zu der Funktion und den Hintergründen von Medienhypes. Allerdings trifft er keine klare Unterscheidung zwischen Hypes um neue Medien einerseits und Hypes, die in Medien aufgegriffen und bearbeitet werden andererseits (vgl. Maresch 2001). Aufgrund der geringen Datenlage fällt die folgende Erörterung zu Erscheinungsformen und Hintergründen von Medieneuphorie deutlich kürzer aus als im Kapitel zu Medienangst.

#### 2.1.3.1 Erscheinungsformen von Medieneuphorie

Laut Keuneke kommt Medieneuphorie in allen Phasen einer Medienkarriere vor, hauptsächlich in der ersten Phase des Faszinosums und in der letzten Phase als Kulturgut. Aber auch in den Phasen Angstmedium und Alltagsmedium sei Medieneuphorie stets als Minderheitsmeinung vertreten (vgl. Keuneke 2006/07).

Wie auch Passig war ich überrascht über die geringen Resultate, die eine Recherche zum Thema Medieneuphorie ergab.<sup>19</sup> Ein mögliche Begründung ist, dass der medieneuphorische Diskurs weniger öffentlich stattfindet und weniger Aufmerksamkeit bindet als Medienangst und -dystopien. Angela Spahr unterstützt diese These:

„[...] Weltuntergangsszenarien [sind] bei weitem bekannter und populärer als ihre freundlicheren Antipoden. Die totale Überwachung oder der Untergang der Kultur werden stets aufs Neue in den Feuilletons beschworen. Neil Postmans Bücher sind fast so populär wie die von Stephen King. Medienutopien geraten seltener in die öffentlichen Kultur-

---

<sup>19</sup> Konkret hat Passig nach falschen Vorhersagen der Technikooptimist\*innen gesucht und war in ihrer Internetrecherche auf deutlich weniger Beispiele gestoßen als für falsche Vorhersagen der Technikpessimist\*innen (vgl. Passig 2014).

und Wissenschaftsdebatten, sie werden eher fachintern und unter Computer- und Netzaktivisten diskutiert“ (Spahr 2002).<sup>20</sup>

Keuneke schreibt in diesem Kontext:

„Zwar nimmt ein Teil der Gesellschaftsmitglieder stets eine positive Haltung ein, die Stimmen derer, die sich an der Medienangstdebatte beteiligen, fallen jedoch stärker ins Gewicht – sei es, weil sie sich in der Mehrheit befinden, sei es, weil negative Positionen mehr Aufmerksamkeit binden als positive“ (Keuneke 2011, S. 379).

So förderte die Internetrecherche zum Stichwort „Medieneuphorie“ hauptsächlich Aussagen zutage, die sich von einer „übertriebenen oder unreflektierten“ Medieneuphorie absetzen wollen (bspw. in Artikeln wie „Ja zur Medienkompetenz – Nein zur Medieneuphorie“ (Scout Magazin 2016).

Es scheint so, dass gerade in gesellschaftlichen Machtpositionen unserer Zeit Medieneuphorie bis hin zur -utopie eine bedeutende Rolle spielt. Die Rede ist von großen IT-Konzernen wie Google und Co., die oft auch mit dem Stichwort „Silicon Valley“ in Verbindung gebracht werden. Zumindest ihrer öffentlichen Selbstpräsentation nach, scheinen diese Unternehmen von einer großen Medien- und Technologieeuphorie angetrieben. Wichtige Positionen innerhalb der Unternehmen sind durch Personen besetzt, die für ihre utopisch anmutenden Technologievisionen bekannt sind (zu nennen wäre hier unter anderem Ray Kurzweil, der seit 2012 „Director of Engineering“ bei Google ist).<sup>21</sup>

Doch in der Erforschung dieser Positionen, bspw. in der Frage, welche übergreifenden Muster sich in medieneuphorischen Ansichten erkennen lassen, findet sich wenig. Lediglich Passig stellt den Ansatz eines Modells zu Medieneuphorie vor. Diesen nennt sie

---

<sup>20</sup> Spahr macht eine interessante Beobachtung, die an dieser Stelle nur kurz erwähnt werden soll: Ein Aspekt von Medienutopien sei nicht selten die Freiheit des Spiels, der sich der durch Medien und Technologien befreite Mensch gänzlich hingeben kann. Als Beispiel nennt sie Vilém Flussers Utopie der „Telematischen Gesellschaft“, die er in „Ins Universum der technischen Bilder“ beschreibe. Er schreibt darin: „Eine derart miteinander durch Bilder hindurch dialogisierende Gesellschaft wäre eine Gesellschaft von Künstlern. [...] Eine Gesellschaft von ›Homines ludentes‹, in der sich dem menschlichen Dasein ungeahnte Horizonte öffnen“ (Flusser 1996 in Spahr 2002).

<sup>21</sup> Maresch zufolge sind es seit den 90er Jahren die „Ingenieure und Genetiker, Programmierer und Softwaredesigner“, die die „Speerspitze der sozialen und kulturellen Evolution“ darstellen und nicht mehr die „Künstler, Literaten und Poeten“ (Maresch 2001, S. 235). Er schreibt: „Sie sind die Abenteurer und Kundschafter, die mit flotten, forsch und kess formulierten Sprüchen an den neuen Mythen, Legenden und Heilslehren der postmodernen Wissensgesellschaft schreiben und die Frontier weiter verschieben, während sich die einstigen Avantgarden, vor allem in Zentraleuropa, zu einer Kaste von Mahnern, Warnern und Bedenkenträgern entwickelt [...]“ (ebd.).

parallel zu ihren „Standardsituationen der Technikkritik“ (siehe 2.1.2.2) die „Standardsituationen des Technologieoptimismus“. Hiermit betitelt sie häufig verwandte Argumentationsmuster aus dem technikoptimistischen Lager. Aufgrund der geringeren Datenlage geschieht dies allerdings ohne chronologischen Ablauf der Argumente (vgl. Passig 2014).<sup>22</sup> Passigs Standardsituationen des Technologieoptimismus sind:

- Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit, garantierte Redefreiheit

Durch neue Kommunikationsformen ermögliche das neue Medium Prozesse, die freien und aufgeklärten Bürger\*innen zugutekämen. Wie schon bei der Telegrafie, war das Aufkommen des World Wide Webs mit großen Visionen der „allgemeinen Überwindung von Verstehens- und Verständigungsschwierigkeiten“ verbunden. Es wurde mehr Teilhabe, Transparenz und offener Zugriff auf Informationen prognostiziert (vgl. Maresch 2001, S. 239).

- Ende des Verbrechens

Trotz dessen, dass Freiheit und Sicherheit in politischen Debatten oft gegeneinander ausgespielt werden, sagen medienoptimistische Positionen neben größerer Freiheit auch ein Aussterben von Kriminalität vorher. Durch bessere Überwachungs- und Strafverfolgungsmöglichkeiten hätten Kriminelle schlicht keine Möglichkeiten mehr, ihren dunklen Geschäften ungestraft nachzugehen.

- Weltfrieden

Durch die allgemeine Verbreitung über das Wissen von Kriegsgräueltaten würden Kriege immer seltener. So wurde die „völkerbindende“ Bedeutung der Telegrafie immer wieder betont, und ein populäres Schlagwort der Zeit

---

<sup>22</sup> Im Vergleich zu den falschen Befürchtungen der Medienkritiker\*innen habe sie hier zwar viel weniger Beispiele gefunden, doch dies liegt ihrer Vermutung nach schlicht daran, dass sie hauptsächlich im Internet danach recherchiert habe. Technikskeptische Positionen, die die überhöhten Erwartungen der Technikoptimist\*innen rügen, seien in diesem neuen Medium weniger häufig zu erwarten (vgl. Passig 2014).

versprach, dass das Kabel „Musketen zu Kerzenständern“ transformieren würde (vgl. Spangenberg 2001, S. 217).

- Lernen wird ganz einfach

Neuen Medien wird sehr gerne nachgesagt, dass sie Lehr- und Lernprozesse revolutionieren würden. Da dieser Punkt, wie wir sehen werden, im Diskurs um digitale Spiele besonders beliebt ist, schauen wir hier auf das Beispiel „Film“, das Passig anführt. Sie schreibt:

„Thomas Edison sagte 1922 vorher, der Film werde ‚unser Bildungssystem revolutionieren‘ und ‚schon in wenigen Jahren das Lehrbuch weitgehend, wenn nicht vollständig ersetzen.‘ D.W. Griffith schrieb 1915 in der ‚New York Times‘: ‚Die Zeit wird kommen, und es wird keine zehn Jahre dauern, da werden die Kinder in der Schule praktisch alles aus Filmen lernen (...) Man setzt sich vor ein korrekt eingestelltes Fenster in einem wissenschaftlich ausgestatteten Saal, drückt einen Knopf und kann sehen, was wirklich passiert ist“ (Passig 2014).

- Ende der Knappheit

Ein weiteres Motiv der Medieneuphorie ist die Vorhersage eines durch die neuen Technologien hervorgebrachten Wohlstands für alle. So wurde im Zuge der Digitalisierung Wachstum für Unternehmen und Chancen für neue Arbeitsplätze prophezeit, die zu einem allgemein wachsenden Wohlstand führen würden (vgl. marketing Börse 2017).

- Überwindung des Todes

In diesem Argument der Medieneuphorist\*innen geht es um die Erweiterung der menschlichen Lebens- und Wirkungsdauer bis hin zur Unsterblichkeit. Fotografie und Film hielten das Abbild und bei letzterem auch die Stimme des Menschen für alle Ewigkeit fest. Heute ist dieses Argument im transhumanistischen Sinn erweitert: Kurzweil (u.a. Autor des Buches „Fantastic voyage: Live long enough to live forever“ (2005)) und andere Transhumanist\*innen sagen die nächste Evolutionsstufe des Homo sapiens vorher, in der dieser mit den selbstgeschaffenen Technologien derart verschmelze, dass Gehirn-Uploads und andere Techniken ein ewiges Leben ermöglichen.

Die von Passig formulierten Standardsituationen des Technikoptimismus stellen eine Variante von utopischen Heilsversprechen dar, die aller Voraussicht nach niemals von einem neuen Medium erfüllt werden können. Doch obwohl es legitim und sinnvoll ist zu erwähnen, dass medieneuphorische Positionen oft übers Ziel hinausschießen, ist es auch wichtig zu betrachten, dass medialer und technologischer Wandel tatsächlich in kurzer Zeit „Wunder wahr werden lassen kann“. Die meisten tragen heute tagtäglich kleine Minicomputer in ihrer Tasche, mit denen sie von überall Zugang zu Information und Kommunikation haben – Was vor wenigen Jahrzehnten noch nach entfernter Science-Fiction klang, ist heute alltägliche Wirklichkeit.

Wirkmächtig werden Medienhypes laut Maresch oft im Unbewusstsein der Menschen. Er schreibt:

„Gelingt es, die verborgenen Anliegen, Wünsche und Sehnsüchte der Menschen anzusprechen, sie eventuell sogar mit vorhandenen und in der Gesellschaft ziellos herum vagabundierenden Mythen, Träumen und Geschichten zu verbinden, ist die Wahrscheinlichkeit groß, dass Wahrnehmung, Aufmerksamkeit und Bewusstsein der Adressaten erreicht, Teile des Kollektivkörpers in Erregung versetzt und ein Massenpublikum zum Kauf oder zur Kommunikation, zum Mitmachen oder zur Verhaltensänderung stimuliert werden“ (Maresch 2001, S. 236).

Dabei unterscheidet Maresch Medienhypes von Medienutopien:

„Hypes funktionieren nur kurzfristig und erstrecken sich meist auf ein überschaubares Feld oder Gebiet. Von Utopien unterscheiden sich Hypes dadurch, dass sie kürzere Halbwertszeiten besitzen und Orte, Namen und Adressen haben. [...] Utopien operieren hingegen stets mit langen Zeiträumen. Weder durch Enttäuschungen noch durch das Leerlaufen von Zukunftsversprechen lassen sich Utopien falsifizieren. Ihr Nichteintreten ist sozusagen Bedingung und Beweis für ihr Anhalten und ihren Fortbestand“ (ebd.).

Medienutopien verstünden die alte Welt als „defizient, böse und verdorben, die neue dagegen als eine Welt des Glücks, der Freude und des Lebens dargestellt“ (ebd.).

Maresch schreibt:

„Das Hier und Jetzt verliert seine zwanghafte Gestalt über die Menschen; die Gegenwart wird zum Übergang für den ‚beständigen Fortgang zum Besseren‘ (Kant). Wachsender Wohlstand, Beseitigung der Armut und technischer Fortschritt sollen die Menschheit dorthin katapultieren und zum Ende der Entfremdung, zur Beseitigung und Aufhebung aller Gegensätze und Widersprüche zwischen den Klassen, Geschlechtern und Ethnien oder zum Anbrechen des ‚Ewigen Friedens‘ führen“ (ebd., S. 237).

Das Ende eines Medienhypes sei gekommen, wenn

„er Mainstream wird, Massenware und Massengeschmack, Alltagsmeinung. Das publizistische Fieber, das ihn umgeben und begleitet hat, ebbt dann merklich ab. Mangels Neuheit und sozialen Interesses verschwindet er von der Agenda der Massenmedien“ (ebd., S. 236).

Angewendet auf das Beispiel des Internets schreibt Maresch:

„Mit seiner Veralltäglicung, Banalisierung und Kommerzialisierung hat das Internet [...] seinen subkulturell-romantischen Charme verloren, seinen inner-akademischen Charakter aufgebraucht“ (ebd., S. 241).

### 2.1.3.2 Hintergründe von Medieneuphorie

Über die (Hinter-)gründe von Medieneuphorie kann an dieser Stelle nur spekuliert werden, da es – wie schon erwähnt – schwierig war, in der Literatur Hinweise zum Stichwort „Medieneuphorie“ (bzw. Medienhype, Medienutopie, Technikeuphorie, Technikoptimismus, Technophilie) zu finden.

Möglich wäre es beispielsweise, dass neben der Angst vor dem Fremden und dem damit verbundenen Verlust der bisherigen Ordnung eine andere menschliche Grundemotion eine entscheidende Rolle spielt: die Neugier. Für viele Menschen könnte die Identifikation mit und die Teilhabe an zukunftsweisenden Erfindungen eine Motivation sein, sich für neue Medien zu begeistern.

Dies deckt sich mit Faulstichs Anmerkungen zu Medieneuphorie. Genau wie bei medienkritischen Positionen missfalle die Gegenwart, nur würde hier der Ausweg nicht in der Rückbesinnung auf das Alte erhofft, sondern in einem Streben nach dem Neuen. Medieneuphorie ist in seinem Sinne auch eine Form von Medienkritik. Diese nehme

„[...] nicht nur die Form der Klage gegenüber dem Neuen an, im Blick zurück auf das Alte, das Gestern, sondern auch die Form der Euphorie über ein hypostasiertes, extrapoliertes Futur – dann aber als Kritik am Präsens, am Alten, am Bisherigen“ (Faulstich 2000, S. 186f).

In diesem Sinne sei die empfundene Euphorie für neue Medien nur eine andere Ausdrucksmöglichkeit für „die Sehnsucht nach der magischen, der mythischen Welt“ (ebd., S. 187). Faulstich schreibt:

„Insofern ist Kultureuphorie, gleichermaßen wie Kulturkritik, die Abwehr von Kultur selber. Es ist nicht die Welt, die hier zugrunde geht, sondern es



fehlt nur die Fähigkeit und Bereitschaft, sich mit ihr gestaltend auseinanderzusetzen“ (ebd.).

Um angemessen mit Medienwandel umzugehen, sei Medieneuphorie Faulstich zufolge also auch „nicht das geeignete Mittel“ (ebd., S. 188).

Wolfgang Klafki kritisiert im Kontext der Pädagogik, dass hinter einer unreflektierten Medieneuphorie nicht selten

„entweder wirtschaftliche Absatzinteressen der Hersteller und Vertreiber von Medienhardware und/oder -software stehen oder aber der Wunsch, sich als Vordenker neuer pädagogischer ‚Wenden‘ zu profilieren“ (Klafki 1998, S. 194).

Auch Rudolf Maresch weist daraufhin, dass Medienhypes (d.h. Hypes um neue Medien, aber auch Hypes, die in Medien vermittelt werden) dazu dienen „um Firmen, Verbände und Individuen zu etwas zu verleiten, was sie zuvor weder tun noch denken wollten“ (Maresch 2001, S. 235).

Inwiefern Medieneuphorie und Medienangst trotz der geschilderten Kritik als gesellschaftlich zuträglich perspektiviert werden könnten, wird im nächsten Kapitel diskutiert.

#### 2.1.4 Zwischenbetrachtung: Funktionen von Medienangst und Medieneuphorie

Im bisher Gesagten wurden die Fehlschlüsse und Irrationalitäten von Medienangst und Medieneuphorie dargestellt; die immer gleichen Argumente, die angebracht werden. All diese Ausführungen könnten als eine umfassende Ablehnung medienkritischer und -euphorischer Positionen gelesen werden.<sup>23</sup> Sowohl utopische als auch dystopische Visionen könnten somit als verblendet, gar als lächerlich erscheinen. Zudem haben zeitgenössische Betrachtungen der Medienwirkung auf eine Gesellschaft keine großen Aussichten, die Auswirkungen einer neuen Mediendisruption richtig zu erfassen. Diese können erst im zeitlichen Abstand festgestellt werden. Dennoch gibt es stets zeitgenössische Positionen, die über Chancen und Risiken des neuen Mediums diskutieren. Es ließe sich fragen, welchen gesellschaftlichen Zweck diese direkte Auseinandersetzung hat.

---

<sup>23</sup> Und so kann auch Faulstich verstanden werden, wenn er klarmacht, dass Kulturkritik & Kultureuphorie seiner Ansicht nach Abwehr von Kultur selbst sind (vgl. Faulstich 2000, S. 187).

Die vorliegende Arbeit möchte den Gedanken ausführen, dass sowohl (zeitgenössische) Medienkritik als auch (zeitgenössische) Medieneuphorie gesellschaftlich notwendige Funktionen übernehmen. Dabei geht die positive Einschätzung weiter, als wenn Passig darauf hinweist, dass Medienangst und -euphorie mitunter zufällig richtig liegen können:

„Natürlich kann jedes dieser Argumente auch richtig sein. Als die Druckerpresse neu war, hieß es, sie würde Kriege auslösen und dazu führen, dass die Menschen der Religion den Rücken kehren, und beides ist eingetreten. Die Skeptiker hatten recht. Auch die Optimisten haben ab und zu recht. Gelegentlich endet wirklich irgendeine Knappheit. Zumindest in Erstweltländern sind Hungersnöte kein Problem mehr. Das war für unsere Vorfahren noch vor ein oder zwei Jahrhunderten ein unrealistischer Traum. Aber auch wenn man hin und wieder zufällig richtig liegt, befördert man mit diesen Argumenten die Auseinandersetzung nicht“ (Passig 2014).

Medien haben großen Einfluss auf die Entwicklung einer Gesellschaft. Im Prozess dieser Veränderungen, d.h. bevor ein Medium am Ende seiner Medienkarriere angekommen ist, ist es kaum abschätzbar, wie das Medium Gesellschaft verändern wird, welche Funktionen es einnehmen wird und wie es sich ggf. weiterentwickeln wird.

Zunächst soll betont werden, dass begründete Medienkritik durchaus angebracht ist. Vorsichtige und einschränkende Überlegungen sind sinnvoll, weil jedes neue Medium formbedingt oder durch seine Nutzungspraxis nachteilige Aspekte mit sich bringt. Keuneke schreibt dazu:

„Tatsächlich besitzen Medien (wie alle kulturellen Errungenschaften) auch empirisch erwiesene Schattenseiten: Sie können durch falsche Informationen desorientieren, als Suchtmittel dienen, bei übermäßigem Gebrauch gesundheitliche Schäden nach sich ziehen, destruktive Handlungen auslösen, Persönlichkeitsrechte verletzen, u.v.m.“ (Keuneke 2011, S. 278).

Nur kritische Untersuchungen können die schädlichen Seiten einer Technologie oder eines Mediums aufdecken. Nicht umsonst ist „Medienkritik“ in Gefolge von Dieter Baacke und Co. eine wichtige Komponente von Medienkompetenz. Sie gilt

„mithin als Leitziel medienpädagogischen Handelns und zugleich als Fähigkeit jedes einzelnen, kritisch, selbstreflexiv und verantwortlich mit den Medien und den eigenen Mediengewohnheiten umzugehen“ (Kübler 2006, S. 17).

Leitbild ist der „kritische Rezipient“ (ebd.), der besonders von den Cultural Studies stark gemacht wurde und dem\*der massenverführten Konsument\*in der Kulturindustrie

entgegengestellt wurde. Die Möglichkeit der Widerständigkeit des Individuums durch eigensinnige Aneignungsprozesse ist erst durch Medienkritik möglich.

Doch warum braucht es die extremen Positionen der Medienangst und Medieneuphorie? Extreme Positionen sind in der Lage das Diskursfeld abzustecken, d.h. das Spektrum für eine gesellschaftliche Auseinandersetzung zu öffnen. Erst durch extreme Positionen wird zuvor Undenkbares denkmöglich. Dabei fungiert die Angst als ein hilfreicher Schutzmechanismus vor übertriebenem Aktionismus und Umwälzungen, die die Gesellschaft überfordern würden. Bedenkenträger\*innen bringen ein retardierendes Moment in den Prozess mit ein, der Zeit verschafft eine neue Balance zu finden. So schreibt Johannes Schneider im Tagesspiegel:

„Die Mahner, so viel ist sicher, tragen mit ihren Sorgen zum konstruktiven Nachdenken über die kulturelle Bedeutung technischer Errungenschaften bei – und damit, ob gewollt oder nicht, zu deren Nutzen“ (Schneider 2012).

Die Euphorie wiederum gibt die Kraft, den schwierigen und aufwendigen Prozess medialen Wandels anzustreben und gesellschaftlichen Stillstand zu verhindern. Einzelpersonen können einseitig eine Seite vertreten, aber in der Gesamtheit braucht der Diskurs beides. Maresch schreibt, die Funktion von Medienhypes sei „der Gesellschaft Blaupausen für eine ‚kollektiv erwünschte Zukunft‘ zu liefern“ (Maresch 2001, S. 235).

Dies scheint den gesunden Umgang mit Neuem allgemein zu kennzeichnen: In der Aneignung von Neuem ist sowohl dessen Problematisierung als auch Visionierung notwendig. Utopie und Dystopie sind beide Teil desselben notwendigen Verdauungsprozesses. In Form eines zivilisatorischen Reifungsprozesses müssen Gesellschaft und Individuum lernen, mit dem Neuen umzugehen. Dass dieser Prozess Zeit braucht, kann eine Analogie aus der Biologie verdeutlichen. Wenn wir unsere mediale Umwelt als ein Ökosystem betrachten, bedeutet das Auftauchen eines neuen Mediums (einer neuen Art) oftmals die Verdrängung einer eingelebten Art. Das System ist zunächst aus dem Gleichgewicht und es dauert, bis eine neue tragfähige Struktur entsteht. Das verdrängte Medium sucht sich analog zu einer biologischen Art eine Nische, in der es (unter anderen Vorzeichen als zuvor) existieren kann. So beschreibt auch das Rieplsche Gesetz, dass Medien

„nachdem sie einmal eingebürgert und brauchbar befunden worden sind, auch von den vollkommensten und höchst entwickelten niemals wieder gänzlich und dauernd verdrängt und außer Gebrauch gesetzt werden“ (Riepl 1913 in Ziemann 2006, S. 32).

Stattdessen werden sie sich „neben diesen erhalten, nur daß sie genötigt werden, andere Aufgaben und Verwertungsgebiete aufzusuchen“ (ebd.). Der Wandel der Kommunikationsweisen einer Gesellschaft ist laut Luhmann kein bloßer „Prozess der Verdrängung und der Substitution des einen durch das andere“ (Luhmann 1981 in Ziemann 2006, S. 28). Luhmann schreibt:

„Eher handelt es sich um einen Prozeß des Hinzufügens von voraussetzungsvolleren Formationen, die dann die Bedingungen des Möglichen neu definieren und von da her umfunktionieren, was an älterem Strukturgut schon vorhanden ist“ (Luhmann 1985 in Ziemann 2006, S. 29).

Das Angstmedium Buch von damals und das Kulturgut Buch von heute sind nur oberflächlich betrachtet die gleiche Entität. Die gesellschaftlichen Funktionen, die Bücher damals und heute übernommen haben bzw. übernehmen, sind unterschiedlich, denn durch den zivilisatorischen Aushandlungsprozess sind dem Buch Funktionen zugewachsen, die es zuvor nicht hatte. Heute ist es integriert in Prozesse, d.h. es ist Teil des Medien-Ökosystems.

Neue Medien sind also immer Anlass zur Diskurserneuerung und -bearbeitung. Diese Sichtweise führt zu einem weiteren relevanten Punkt: Da Medien Gesellschaft so stark beeinflussen, ist der Diskurs um das Für und Wider bestimmter Medien und die Frage nach unserem Umgang mit Medien eine Möglichkeit, grundsätzlich die Frage zu stellen, in was für einer Gesellschaft wir leben wollen. Der Mediendiskurs stellt einen Weg dar, wie sich Gesellschaft selbst reflektieren kann. Dies geschieht durch Fragen wie: Was verändert das Medium? Welche dieser Änderungen tun uns gut? Macht das unsere Gesellschaftsordnung labil? Stellt es unsere Ideale von Menschwerdung, Erziehung, ethische Überzeugungen etc. infrage? Maresch schreibt: „In ihnen [Medienhypes, Anm. d. Verf.] verrät die Gesellschaft nicht nur wie sie ist, in ihnen befindet sie auch darüber wie sie sein will“ (Maresch 2001, S. 235).

So muss es nicht unbedingt verwundern, dass medienkritische Positionen immer wieder dieselben Argumente anbringen, denn die grundlegenden gesellschaftlichen Fragen bleiben die gleichen. Aus diesem Grund lesen wir auch heute noch Platon und Aristoteles,

obwohl die Gesellschaft der griechischen Antike und unsere zunächst so unterschiedlich anmuten.

Und obwohl Medienwandel so grundlegend in unsere Denkstrukturen eingreift, dass nach kurzer Zeit sowohl die Angst und die Euphorie um ein neues Medium nicht mehr nachvollzogen werden kann, war es ein gesellschaftlicher Aushandlungsprozess, der zu der gegebenen Situation geführt hat. Denn im Vorhinein ist nicht absehbar, welche Medien sich in welcher Art durchsetzen, und es kann nur der gesellschaftliche Diskurs entscheiden.

## 2.2 Exemplarische Analyse des Diskurses um digitale Spiele

Im ersten Teil dieser Arbeit wurde das theoretische Rüstzeug vorgestellt und entwickelt, das die Phänomene einer sich wandelnden Akzeptanz neuer Medien und insbesondere einer gesellschaftlichen Medienangst und -euphorie zu erklären versucht. Die gewonnenen Erkenntnisse werden im folgenden Teil einer konkreten Anwendung unterzogen. Dies geschieht beispielhaft am Medium des digitalen Spiels.

Zunächst wird ein grober Überblick über die Medienangstdebatte digitaler Spiele angestrebt. Dies geschieht durch die Strukturierung mithilfe der „Populäre Thesen“ Keunekes (siehe 2.1.2.2). Im Rahmen der Arbeit kann dies nur exemplarisch stattfinden. Näher eingegangen wird anschließend auf die Täuschungsthese, da diese durch die medienspezifischen Eigenschaften digitaler Spiele besondere Relevanz zu haben scheint. Aus diesem Grund ist sie auch eine sehr beliebte These in der Kritik digitaler Spiele.

In der Analyse des Diskurses um digitale Spiele mit Hinblick auf die Täuschungsthese werden Positionen von spiele-affinen Akteur\*innen wie Spielezeitschriften und Spieler\*innen selbst, aber auch Positionen der breiten Öffentlichkeit und Positionen aus der Wissenschaft heraus untersucht. Wie sich zeigt, kann der Diskurs in der Nachempfindung drei typischer Erzählungen/Darstellungen zugänglich gemacht werden: der negativen (medienängstlichen), der positiven (medieneuphorischen) Erzählung, sowie von neutraleren Darstellungen. Die Analyseergebnisse werden anschließend mit

den im Theorieteil erörterten Ausformungen, Bedingungen und Funktionen von Medienangst und Medieneuphorie (siehe 2.1) kontextualisiert.

Im Anschluss geht es um den Stand der Medienkarriere digitaler Spiele, wobei zunächst der Etablierungsstand digitaler Spiele in Deutschland skizziert wird. Dabei wird u.a. nach der Kunstfähigkeit des Mediums gefragt, um auf die gesellschaftliche Akzeptanz des Mediums als Kulturgut zu schließen.

### 2.2.1 Übersicht „Populärer Thesen“ in Anwendung auf digitale Spiele

Die Medienangstdebatte um digitale Spiele blickt auf eine Jahrzehnte lange Existenz zurück und hat mannigfaltige Facetten entwickelt. Sie kann im Rahmen dieser Arbeit nicht vollständig erörtert werden. Dennoch soll mithilfe der Keunekeschen „Populären Thesen“ (siehe 2.1.2.2) ein grober Überblick über häufige Ängste im Kontext digitaler Spiele vermittelt werden. Denn wie sich zeigt, finden sich alle Populären Thesen auch im Gaming-Diskurs wieder.

In der *Trivialitätsthese* wird Medien eine Minderwertigkeit gegenüber anderen (hoch-)kulturellen Gütern vorgeworfen. Wie in Kapitel 2.2.2.1 noch weiter erörtert wird, haftet Spielen generell oft der Beigeschmack bloßer Ablenkung vom eigentlichen Ernst des Lebens an. Daher trifft dies natürlich auch auf digitale Spiele zu. Games werden oftmals als reines Unterhaltungsmedium aufgefasst, das keinen Nutzen oder Wert jenseits des Zeitvertreibs hat.

„Zocken macht dumm“ – das ist eine weitere verbreitete Auffassung zu den Wirkungsweisen digitaler Spiele, die Keuneke als *(Miss-)bildungsthese* bezeichnet. Kognitive und kommunikative Fähigkeiten verkümmern laut dieser These, wenn Menschen (zu viel) Computer spielen. Gerade bei Kindern und Jugendlichen würde der (übermäßige) Konsum digitaler Spiele zu Bildungsdefiziten führen. Einer der bekanntesten Vertreter dieser These im deutschsprachigen Raum ist Manfred Spitzer, Autor des Buches „Digitale Demenz“ (2012). In einem Interview mit der Zeit Online sagt Spitzer beispielsweise:

„Wer am Nachmittag vor dem Computer drei Stunden herumballert, hat das meiste, was er vormittags in der Schule gelernt hat, wieder vergessen. Denn das Geschehen am Bildschirm verdrängt die Gedächtnisinhalte aus dem Unterricht“ (Spiewak 2012).

Die *Pathologiethese* schlägt in eine ähnliche Richtung aus. Hier werden körperliche und psychische Fehlentwicklungen und Krankheiten durch den Medienkonsum befürchtet. Im Falle der digitalen Spiele ist es häufig der Bewegungsmangel, der kritisiert wird. Durch das stundenlange Verharren vor dem Computer, der Konsole etc., werden Haltungsschäden erwartet. Wie bei allen Bildschirmmedien wird zudem vor Kopfschmerzen und einer Verschlechterung der Augen gewarnt.

Zu den psychischen Folgeschäden wird oft die Vereinsamung und Absonderung der Spielenden konstatiert. Hier geht die *Pathologiethese* fließend in die *(A-)sozialisationsthese* über. Es werden charakterliche Fehlentwicklungen befürchtet, die insbesondere die „Kellerkinder“ bedrohten. So kam eine Bitkom-Studie 2015 zu der Feststellung, dass ein Drittel aller Bundesbürger\*innen der Ansicht sei, dass digitale Spiele soziale Kontakte verhinderten (vgl. Focus Online 2015).

Einer dieser charakterlichen Defizite betrifft die Angst vor einer gesteigerten Gewaltbereitschaft durch das Spielen gewalthaltiger Games. Die *Violenzthese* ist einer der Klassiker in der Kritik digitaler Spiele. Im deutschsprachigen Raum hat sich dafür die Bezeichnung „Killerspieldebatte“ etabliert. Wiederkehrendes Motiv bei Gewaltverbrechen, insbesondere bei Amokläufen, sind Erklärungsversuche, die zwischen den Taten und den Gaming-Aktivitäten des Täters\*der Täterin einen Zusammenhang sehen. Prominent geschah dies zuletzt im Kontext des Anschlags auf die jüdische Gemeinde in Halle 2019 (vgl. Biermann/Hommerich 2019).

Obwohl die *Violenzthese* durch solche Ereignisse immer wieder aufflammt, scheint sie sich in Bezug auf digitale Spiele im Rückgang zu befinden. Man könnte argumentieren, dass ihren Platz mittlerweile die *Suchtthese* einnimmt. Computerspielsucht ist aktuell eines der meist diskutierten Themen, wenn es um die negativen Auswirkungen von digitalen Spielen geht. Gamingsucht wird mit dem ICD-11 ein anerkanntes Krankheitsbild in Deutschland sein, wobei in der Besprechung selten eine Abgrenzung zur Internetsucht unternommen wird, die sich stärker mit der Sucht nach sozialen Netzwerken beschäftigt.

Im Bereich der Medieninhalte setzt die *Tabubruchthese* an. Zwar werden digitalen Spielen wie allen anderen Medien die Darstellung von Gewalt und Sexualität vorgeworfen, medienspezifischer Ansatzpunkt für die Kritik ist bei digitalen Spielen aber die Tatsache, dass die Spielenden hier oftmals selbst in die Rolle der

„Täter\*innen“ schlüpfen. Dabei richtet sich die Kritik nicht nur gegen die Normalisierung von Tötungsdelikten in digitalen Spielen. Prominentes Beispiel für extreme Tabubrüche in digitalen Spielen ist die *GTA-Reihe* (seit 1997). So foltern die Spielenden in *GTA 5* (2013) einen Menschen, um Informationen aus ihm zu bekommen, und im Onlinemodus erlaubte eine Modifikation, dass ein\*e Spieler\*in mehrfach andere Spielende vergewaltigte, ohne dass diese sich wehren konnten (vgl. *Computerbild Spiele*, Datum unbekannt). Dass die Spielenden diese Aktionen selbst durch Tastendruck ausüben, wird als Einübung dieser tabuisierten Verhaltensweisen kritisiert. Eine Übertragung auf das Verhalten im „wirklichen“ Leben der Spielenden wird befürchtet.

Sowohl bei der *Verantwortungslosigkeitsthese* als auch bei der *Defizitthese* geht es um das Verhalten der Medienmacher\*innen. Gamedesigner\*innen, Game-Studios oder -produzent\*innen wird eine verantwortungslose Geldmacherei vorgeworfen. Aktuell sind vor allem die Prinzipien von Loot Boxen, Minitransaktionen und Pay-to-Win in Verruf geraten. Den Gamesmacher\*innen wird vorgeworfen, die Spiele absichtlich so zu designen, dass die Spielenden süchtig werden, damit diese länger und kostenintensiver spielen. Interessant ist, dass diese Kritik vor allem von innerhalb der Gaming-Szene laut wird (vgl. Willeken 2019).

### 2.2.2 Die Täuschungsthese im Diskurs digitaler Spiele

Wie vorangehend aufgezeigt wurde, kommen alle der von Keuneke aufgestellten populären Thesen gegen neue Medien auch im Diskurs um digitale Spiele vor. Um die Komplexität der Analyse zu verringern und zu beleuchten, wie sich eine der Thesen konkret im Diskurs niederschlägt, wurde exemplarisch eine These ausgewählt, die im Folgenden näher untersucht wird.

Die Wahl fiel aus mehreren Gründen auf die Täuschungsthese. Wie sich zeigen wird, ist die Täuschungsthese facettenreich und wird in verschiedenen Abwandlungen im Gaming-Diskurs angebracht bzw. abgelehnt. Zudem wird in ihr sowohl die individuelle Täuschung des einzelnen Menschen wie auch eine gesamtgesellschaftliche Täuschung befürchtet. Sie tangiert also Individuum und Gesellschaft gleichermaßen, was erneut eine interessante Perspektivierung verspricht. Zuletzt wurde es vorgezogen, einen



gegenüber der prominenten Gewalt- und Suchththese weniger erforschten Diskursstrang zu untersuchen.

Bei der Analyse handelt es sich nicht um eine vollständige Diskursanalyse. Ein solches Vorhaben hätte einen deutlich größeren Zeitaufwand und Umfang bedeutet und kann nicht als ein Unterkapitel einer Masterarbeit abgehandelt werden. Die vorgestellten Ergebnisse sind daher als Skizze zu verstehen, die einen Überblick über die Täuschungsthese in Diskurs um digitale Spiele vermitteln soll. Aus der Untersuchung ergeben sich zwar keine belastbaren statistischen Werte, bspw. zur historischen Entwicklung des Diskurses oder der quantitativen Häufigkeit bestimmter Narrative. Dennoch liefert die Untersuchung Hinweise, welche Themen im Diskurs eine Rolle spielen und in welcher Weise Diskursteilnehmer\*innen ihre Positionen vertreten.

Zunächst werden einige Vorbetrachtungen angestellt, inwiefern die medienspezifischen Eigenschaften des digitalen Spiels sich auf die Täuschungsthese auswirken. Danach werden die Ergebnisse der Analyse des Diskurses vorgestellt.

#### 2.2.2.1 Vorbetrachtungen zur Täuschungsthese im digitalen Spiel

Zwar kann mit Keuneke davon ausgegangen werden, dass jedes neu auftretende Medium dem Verdacht der Täuschung ausgesetzt ist, doch wie genau sich dieser Verdacht artikuliert und auf welche konkreten Aspekte des Mediums dabei abgezielt wird, dürfte von Medium zu Medium unterschiedlich sein. Betrachten wir daher die medienspezifischen Eigenschaften des digitalen Spiels in Bezug auf die Täuschungsthese.

Es könnte argumentiert werden, dass das digitale Spiel in zweifacher Hinsicht dem Verdacht der Täuschung ausgesetzt ist: als Spiel (unabhängig welcher Art), sowie als digitales Medium. Beide Wesenskategorien digitaler Spiele werden nun nacheinander betrachtet, wobei mit dem Wesen von Spielen begonnen wird.

Nach Johan Huizingas klassischer Auffassung ziehen Spiele einen magischen Kreis zwischen einem äußeren Nicht-Spiel und einem inneren Spiel (vgl. Huizinga 2017 [1938/39]). Obwohl Huizinga dies seiner Zeit nur auf sportliche Wettkämpfe und analoge Spiele, wie Schach und das kindliche Rollenspiel beziehen konnte, gilt die Idee einer

Differenz zwischen digitalem Spiel und „Echtwelt“<sup>24</sup> in gleicher Weise. Die Spielwelt und die Echtwelt unterscheiden sich essenziell, denn in ihnen herrschen unterschiedliche Regeln. Dies führt beispielsweise dazu, dass der „Tod“ im Spiel im Gegensatz zur Echtwelt üblicherweise nicht endgültig ist, sondern nur den Beginn einer neuen Spielpartie erfordert.

Diese Eigenart von Spielen ist Ursache für die Auffassung des Spiels als *irrealem* Ort oder Prozess. Die Echtwelt wird als Realität verstanden, die Spielwelt als Erfindung. Beide Welten sind durch klare Grenzen voneinander abgetrennt.

Wie Huizinga anmerkt, kann ein Spiel nur existieren, wenn es eine freiwillige Handlung ist (vgl. Huizinga 2017 [1938/39]). Die Grenzen bzw. Regeln des Spiels sind nicht von außen her aufgezwungen, sondern die Spielenden akzeptieren sie aus eigener Entscheidung. Sie erkennen die Regeln an, damit diese ihr Spiel steuern können. Dabei können sie jederzeit sagen, dass sie „nicht mehr mitspielen wollen“, dass sie aus den geregelten Zusammenhängen austreten, sodass die Regeln nicht mehr für sie gelten. Das ist in der Echtwelt nicht möglich.<sup>25</sup>

Dem\*der hingebungsvoll Spielenden erscheint die Realität ihrer Spielwelt jedoch als allumfassend. Sie gehen in ihr auf und der Verlauf und das Ergebnis eines Spiels wird unter Umständen als existentielle Erfahrung erlebt. Man denke an große Sportereignisse und die Hingabe der Zuschauer\*innen. Die reinigende Katharsis-Erfahrung, die Spiele auslösen können, hat hier ihre Ursachen. Das bedeutet, dass vollständig Immersierte die Spielwelt als real empfinden, Außenstehende oder nur teilweise Immersierte, die sich nicht auf die Eigenlogik des Spiels einlassen, nehmen die Spielwelt hingegen als unreal wahr. Die Spielwelt ist in dieser Wahrnehmung nur ein eingekapseltes Regelsystem innerhalb der übergeordneten Realität.

---

<sup>24</sup> Der Begriff der „Echtwelt“ wird verwendet, um die aktuelle „physikalische“ Realität zu beschreiben, die von einer virtuellen Realität unterschieden wird.

<sup>25</sup> Man könnte über den Begriff der Realität weiterführend philosophisch nachdenken, ob bspw. die Naturgesetze Regeln sind, die als etwas zu denken sind, dem man sich im Prinzip entziehen kann. Die Wirklichkeit zu verlassen ist auch ein Motiv verschiedener Religionen. Zum Beispiel könnte man die Idee des Samsara im Buddhismus so betrachten, dass die alltägliche Wirklichkeit insgesamt eine Regelwelt ist, die der\*die Erleuchtete zu Gunsten des Nirvanas hinter sich lassen kann. Andere Möglichkeiten unsere Realität zu hinterfragen, kommen aus der Erkenntnistheorie, so aus den Überlegungen über die Unterscheidbarkeit zwischen Traum- und Wachwirklichkeit bzw. zwischen (spielähnlicher) Simulation und Wirklichkeit oder dem Konzept des Solipsismus.

Ausgehend von der so empfundenen Irrealität des Spiels werden Spiele manchmal auch als Ablenkung vom Ernst des Lebens kritisiert. Im Sinne der Trivialitätsthese führt die Irrealität der Spiele zu ihrer Irrelevanz, denn die Spielwelt sei „Nur ein Spiel“. Schönborn schreibt:

„Wie eng unsere Vorstellung von dem ‚Nicht-Realen‘ mit der Vorstellung vom ‚Nicht-Ernsthaften‘, von Prokrastination und Zeitvertreib gekoppelt sind, merken wir spätestens, wenn wir die digitalen und sozialen Medien als Spielzeuge abtun. Was nicht real ist, ist Spiel und stiehlt damit lediglich den ‚ernsthaften Dinge‘ die Zeit“ (Schönborn 2014).

Die harte Realität der Echtwelt (bspw. der Tod als ultimatives Ende des Lebens) verschwindet hinter der erlebten Intensität der Spielwelt und sie wird ausgeblendet. Die Spielwelt ist damit auch ein attraktiver Fluchtpunkt vor alltagsweltlichen Herausforderungen. In suchartigen Phänomenen verlieren die tatsächlichen Herausforderungen des alltäglichen Lebens für Spielende unter Umständen vollständig ihre Bedeutung. Die Spielenden investieren all ihre tatsächlichen Ressourcen (Zeit, Geld, geistiges Potential, soziale Strukturen) in die Belohnungsstruktur des Spiels und verlieren darüber die Fähigkeit zur Bewältigung ihres realen Lebens. Von außen gesehen ist das Spielen nach wie vor die freie Entscheidung der Spielenden, ihre reale Kompetenz zu Gunsten der Spielwelt aufzugeben. Man müsste betrachten, über welche Handlungsverläufe diese Aufgabe des realen Selbst erfolgen kann. Vermutlich spielen dabei Motive einer allmählichen Verführung die entscheidende Rolle. Der\*die Spielende hat nicht die Absicht, sich zu verlieren und die Echtwelt zu verlassen, sondern er\*sie wird langsam in sie hineingezogen und lässt dies Schritt für Schritt zu, bis irgendwann alle Abwehr unmöglich wird.

Da in Spielen andere Regeln und Gewinnoptionen als im Nicht-Spiel herrschen, könnte im Sinne der Täuschungsthese behauptet werden, dass sie von der „Wirklichkeit“ entfernen. Für das Erreichen der Spielziele sind bestimmte Fähigkeiten notwendig, die sich oft von den notwendigen Fähigkeiten der realen Welt unterscheiden. Genauso gilt dies für Fähigkeiten, die in der realen Welt notwendig sind, aber in der Spielwelt irrelevant sind. Zum Beispiel ist die Fähigkeit zum skrupellosen Mord in der realen Welt fehl am Platz, kann aber in Spielwelten sehr nützlich sein, umgekehrt bedarf es in der realen Welt großer Fähigkeiten zum gesitteten Verhalten, die in vielen Spielwelten unwichtig sind. Die Bewältigungsstrategien aus Spielwelten lassen sich nicht

unbedingt in die Realität übertragen, bzw. wäre eine Übertragung oftmals unerwünscht. Wenn die Spielenden dies dennoch versuchen, kann das zu einer Distanzierung der Spielenden von ihrer sozialen Umgebung in der Realität führen.

Weitere Hinweise zum Verhältnis zwischen Spiel und Wirklichkeit kommen aus der Psychoanalyse. Sigmund Freud schreibt:

„Jedes spielende Kind benimmt sich wie ein Dichter, indem es sich eine eigene Welt erschafft oder, richtig gesagt, die Dinge seiner Welt in eine neue, ihm gefällige Ordnung versetzt. Es wäre dann unrecht zu meinen, es nähme diese Welt nicht ernst; im Gegenteil, es nimmt sein Spiel sehr ernst, es verwendet große Affektbeträge darauf. Der Gegensatz zu Spiel ist nicht Ernst, sondern – Wirklichkeit. Das Kind unterscheidet seine Spielwelt sehr wohl, trotz aller Affektbesetzung, von der Wirklichkeit [...]“ (Freud 1987).

Sigmund Freud unterscheidet zwischen einer äußeren materiellen und einer inneren imaginären Realität. Die Spielwelt stellt eine dritte Realität da, die dazu hilft zwischen den beiden ersteren zu vermitteln (vgl. ebd.).

Als digitale Entitäten trifft ein Großteil der Kritik, die an digitalen und rechenbasierten Medien im Allgemeinen geübt wird, auch digitale Spiele. Als Bildschirmmedium werden ihnen beispielsweise die Verursachung von Haltungsschäden und Kopfschmerzen nachgesagt. In Bezug auf die Täuschungsthese ist insbesondere eine empfundene Scheinhaftigkeit und Irrealität von virtuellen Welten relevant.<sup>26</sup>

Die Simulation von Realität, deren Ergebnisse selbst wieder Teil von Realität werden, sind häufiger Anknüpfungspunkt für die Täuschungsthese. Zur Bedeutung des Simulationsbegriffs schreibt Knut Hickethier:

„Der Begriff der Simulation im Zusammenhang mit Medien geht auf medientheoretische Überlegungen im Kontext der 1970 und 80er Jahre, vor allem auf Thesen von Jean Baudrillard (1978), zurück. Die Simulationsthese geht letztendlich davon aus, dass die Realität durch eine Welt referenzloser oder zumindest sich wiederum nur auf die Zeichen der Medien selbst beziehender Zeichen verstellt sei. Die Medien seien, vereinfacht gesagt, letztlich nur Instrument der Lüge und der Täuschung. Im ‚Simulakrum‘ (Trugbild, Blendwerk, Schein) und in der ‚Simulation‘ (Vortäuschung, Verstellung, Heuchelei) werden medienspezifische Eigenschaften gesehen“ (Hickethier 2003, S. 98).

---

<sup>26</sup> Schöne Darstellungen der Thematik finden sich im Sammelband „Digitaler Schein“ (Rötzer (Hg.) 1991).

Sutter beschreibt Baudrillard's Simulationstheorie weiterhin:

„Wir können nichts wissen, was nicht immer schon von Medien formatiert, gespeichert und übertragen wird. Dies führt zu einem Kollaps des Realen: Die Medien haben eine Kultur der Simulation und Täuschung zur Folge, der nichts mehr entgeht. Die Wirklichkeit vollzieht sich auf dem Bildschirm und die Aufklärungsmöglichkeiten verlieren sich in den medialen Inszenierungen“ (Sutter 2010, S. 22).

Hickethier geht von einer Zunahme der Debatten um die Täuschungsthese im theoretischen Rahmen aus, woraus er schließt, „dass das Verhältnis von Realität und Zeichen offenbar komplex und widersprüchlich geworden ist“ (Hickethier 2003, S. 96). Tatsächlich nimmt die direkte menschliche Kontrolle über die digitale Sphäre durch Maschinenlernen und einer zunehmenden Selbstoptimierung künstlicher Intelligenzen ab. Dies könnte zu einer noch stärker empfundenen Bedrohung führen, da die unterstellte Täuschung des Digitalen nicht mehr von Menschen, sondern von Maschinen selbst vorgenommen wird.

„Die Zäsur des Digitalen“ und der „Einbruch des Virtuellen“ (Maresch 2001, S. 237) sind aber natürlich nicht nur Anlass zur Sorge. Die Entwicklungen förderten laut Maresch auch die Euphorie über das „Downloaden des menschlichen Bewusstseins auf resistenterer und weniger störanfällige Datenträger“ und „virtuelle Räume, in die Menschen über kurz oder lang mittels holografischer Modelle, interaktiver Medien, maschineller Biofeedbacksysteme und Gehirnimplantaten aufbrechen würden“ (ebd.).

Hickethier gibt einen weiteren wichtigen Hinweis, wenn er schreibt, dass unterschieden werden muss, ob den Medien bzw. den durch sie wirkenden Akteur\*innen eine *bewusste* Täuschung vorgeworfen wird oder ob es sich um eine „strukturelle, in den Medien selbst angelegte Täuschung“ handele (vgl. ebd.).

Abschließend kann festgestellt werden, dass digitale Spiele auch aufgrund ihrer hohen Immersivität leicht den Verdacht der Täuschung erregen. Während Bücher noch über einen distanzschaffenden Dekodierungsprozess des Buchstabensystems interpretiert werden müssen, Filme audiovisuell schon viel direkter wirken, steigern digitale Spiele diese direkte Wirkung durch ihre Interaktivität weiter. Doch wo starke und direkte Wirkungen vorherrschen, ist die Angst vor Irreführung nicht weit. Daher scheint die Täuschungsthese besonders bei digitalen Spielen virulent.

Im Folgenden wird analysiert, wie sich die Täuschungsthese konkret im Diskurs um digitale Spiele zeigt: Zur Analyse wurden 27 Quellen betrachtet – davon zwölf journalistische Formate, fünf wissenschaftliche Quellen und zehn persönliche Meinungsbeiträge wie Blogs.<sup>27</sup> Methodisch wurden solange neue Quellen hinzugezogen, bis die Analyse gesättigt erschien, d.h. das Auftreten neuer Argumente oder Argumentationsweisen als unwahrscheinlich eingeschätzt wurde. Die Quellangaben sind separat zur Bibliographie aufgelistet.

Eine erste Erkenntnis der Analyse zeigt, dass die Mehrheit der untersuchten Diskursfragmente starke Meinungen entweder zugunsten digitaler Spiele oder gegen digitale Spiele vertreten. Das Thema polarisiert offensichtlich, und neutrale Positionen oder Positionen, die Vor- und Nachteile digitaler Spiele gegeneinander abwägen, kommen seltener vor.<sup>28</sup> Auffällig war, dass neutralere Auseinandersetzungen mit dem Thema in jüngerer Zeit zugenommen zu haben scheinen. Dies könnte ein erster Hinweis auf das Ende der Hauptphase der Medienangst sein, deren Gegenbewegung die Medieneuphorie gleichermaßen abflauen würde, denn mit Keuneke können wir davon ausgehen, dass insbesondere in der Phase des Alltagsmediums neutrale Beiträge zu erwarten sind, die Vor- und Nachteile eines Mediums gegeneinander abwägen und keine Seite eindeutig präferieren.

Große Unterschiede zwischen den Akteursgruppen konnten in der Analyse nicht gefunden werden: Sowohl in den journalistischen als auch in den persönlichen und den wissenschaftlichen Beiträgen kamen pro und contra Positionen in ähnlicher Anzahl vor, und auch die genutzten Argumente ähnelten sich. Daher wird die Analyse im Folgenden nicht akteurs- oder themenzentriert dargestellt, sondern es werden die zwei Haupterzählungen (negativ und positiv) skizziert.<sup>29</sup> Dabei wurden jeweils die deutlichsten und typischsten Zitate ausgewählt, um aufzuzeigen, wie die Erzählungen typischerweise strukturiert werden. Neutrale Darstellungen verfolgen im Gegensatz zu

---

<sup>27</sup> Diese Einteilung ist natürlich nicht unstrittig. So wurden Quellen von dem Online-Gaming-Magazin „Rock Paper Shotgun“ unter journalistische Formate gezählt, obwohl sie auch zu den persönlichen Meinungsbeiträgen hätten eingeordnet werden können.

<sup>28</sup> Einziges Gegenbeispiel war Gibson 2016. Dieser Artikel wägte verschiedene Positionen ab und kommt daher in allen drei Kategorien (negativ, positiv und neutral) vor.

<sup>29</sup> Dies deckt sich bspw. mit Rolf Nohrs Vorgehen, der als einer der ersten im deutschsprachigen Raum für die Fruchtbarmachung diskursanalytischer Methoden am Gegenstand digitales Spiel plädierte. U.a. in seiner Analyse zur Gewaltdebatte im digitalen Spiel strukturierte er 43 gefundene Teilargumente, indem er sie nach *pro* und *contra* digitales Spiel ordnete (vgl. Nohr 2013, ca. 32:00).

den bewertenden Erzählungen keine Agenda, die Leser\*innen/Zuschauer\*innen etc. von den eigenen Ansichten zu überzeugen. Deshalb wird bei den neutralen Quellen nicht von einer „Erzählung“, sondern von Darstellungen gesprochen. Andere Ansätze zur Diskursstrukturierung wären selbstredend möglich gewesen.

#### 2.2.2.2 Die negative Erzählung

Wird die Keunekesche Täuschungsthese für digitale Spiele umformuliert, lautet diese: *Digitale Spiele vermitteln den Rezipient\*innen ein falsches Bild von der Wirklichkeit und entfernen sie vom wahren Leben.* In der negativen Erzählung wird erstens von der Richtigkeit dieser These und zweitens von durch die Täuschung verursachten konkreten Gefahren für Individuum und Gesellschaft ausgegangen.

Im folgenden Abschnitt wird in einer Montage verschiedener typischer Positionen nachvollzogen, wie das Argumentationsrepertoire der untersuchten medienpessimistischen Diskurs-Akteur\*innen gestaltet ist, wie diese ihre Argumente zu einer zusammenhängenden Erzählung strukturieren und wie andere „Populäre Thesen“ herangezogen werden, um die Täuschungsthese zu stützen.

Der erste Teil der Täuschungsthese geht von einer verfälschten Darstellung der Wirklichkeit aus. Im Kontext digitaler Spiele wird hier häufig auf die Diskrepanz einer schillernden virtuellen Welt und einer Echtwelt hingewiesen, die mitunter langweilig, enttäuschend, herausfordernd, widersprüchlich und kompliziert ist. So ist der Titel eines kurzen Artikels in den Aachener Nachrichten „Spiele täuschen tolle Welt vor“ (Vallot 2009).

Eine Quelle beschreibt diese Diskrepanz und die damit verbundene Enttäuschung bei den Spielenden<sup>30</sup>:

„[...] the child grows disappointed with real life and ends up by quitting in real life. He says, ‚This is too hard,‘ and runs back to the games. [...] Going on quests and planning cities is all very exciting, and when you go back to real life there’s what? Parents telling you to go sweep the floor, do your homework, do the dishes, and eat at the table; talk with your sister. And then parents are surprised when their children say ‚life is so depressing,‘ ‚everything is boring,‘ ‚I have no friends.‘ It is all because they are spending

---

<sup>30</sup> Häufig sind die Argumentationen nur auf Kinder und Jugendliche bezogen und nicht auf die Gesamtheit der Spielenden.

all their time on games and not experiencing real life; if children had activities, their own groups and friends, real life would be interesting for them" (TFP Student Action 2015).

Einer der meistgenannten Aspekte in diesem Zusammenhang ist, dass digitale Spiele auf Belohnungsmechanismen setzen, um den Spielenden schnelle Erfolgserlebnisse zu suggerieren. Dies beschreibt ein Youtube-Video der TFP Student Action mit dem Titel „What’s wrong with videogames“:

*„Video games are designed to give the player a sense of instant gratification whenever a virtual goal is achieved. The player gets a rush and strives to get more and more“ (TFP Student Action 2016, ca. 0:50).*

Die positiven Emotionen, die mit den immer neuen Herausforderungen verknüpft sind, beschreiben sie in der verschriftlichen Form des Videos, das leicht von den Inhalten des Videos abweicht:

*„[...] in the games there are always more ‚missions‘ and more interesting challenges. The gamers get an adrenaline rush to be able to attain the next level and figure out what to do next“ (TFP Student Action 2015).*

In der negativen Erzählung wird weiterhin davon ausgegangen, dass sich die Spielenden an die im Spiel erlebten schnellen Erfolge gewöhnen und diese auch in der Echtwelt erwarten. Dies führe zu einer abwartenden, lethargischen Haltung:

*„In a videogame, challenges are overcome with mental acuity and results are reached quickly. The nature of this process translates to lethargy or apathy in real life“ (Pacific Quest 2016).*

Die Spielenden gewöhnten sich auch an die Möglichkeit bei einem Fehlschlag wieder anzufangen:

*„One of the main dangers is precisely that it is so very easy to get worth and accomplishment from a game. And if you don’t succeed or like what you did you can just restart until you get it right. Well, real life isn’t like that. Real life isn’t easy and you don’t often get do-overs“ (TFP Student Action 2015).*

Der zweite Teil der Täuschungsthese spricht von einer Entfernung der Spielenden vom wahren Leben. In diesem Kontext spielt das Konzept des Eskapismus eine besondere Rolle. Für viele der analysierten Quellen ist dieses eine der Hauptmotivationen, in die digitalen (Spiele-)Welten einzutauchen. So beschreibt ein Beitrag mit dem vielsagenden Titel „Escaping Reality: The Very Real Dangers of Video Games“ Gaming als Flucht vor realweltlichen Problemen:



„The concept of digital reality is enticing in that it offers teens a way to retreat from their everyday problems. Video games are the high-octane version of virtual escapism” (Pacific Quest 2016).

Neben der Flucht vor den eigenen Problemen, bieten Computerspiele zudem „an easy escape from the limitations of the real world and offers a virtual reality” (TFP Student Action 2016, ca. 0:50). Die Begrenztheit der Echtwelt wird in der virtuellen Welt vermeintlich überwunden, doch die psychologischen Folgen einer solchen Weltflucht seien verheerend. Es findet sich eine Anlehnung an die Keunekesche (A-)sozialisationsthese, wenn geschrieben wird:

„[...] constant retreat into these game has been found to in turn perpetuate isolation and depression. Long-term effects can be destructive financially, academically and in some cases have been seen to stretch to influencing future jobs” (Pacific Quest 2016).

Die Isolation von der Gesellschaft sei eine große Gefahr für die Spielenden, insbesondere für Kinder und Jugendliche. Es verunmögliche das Erlernen von Strategien mit der Echtwelt zu interagieren und sich darin zurecht zu finden:

„This poses a huge danger to the child’s social life. Instead of satisfying his desire for things like worth and accomplishment through social interaction, he obtains it through the game. Then he fails to get the experience he needs in real life, especially by suffering and learning how to deal with the bad as well as the good times. Real life isn’t easy for anybody, but allowing a child to use games as a drug to escape reality is not going to teach him how to cope with real life” (TFP Student Action 2015).

Ein weiterer Schritt in Richtung der Entfremdung von der Echtwelt sei die übersteigerte Identifikation der Spielenden mit ihrer Online-Präsenz bzw. ihrem virtuellen Avatar. Der Verlust der Identifikation mit dem Echtwelt-Ich wird befürchtet:

„By escaping reality, teens shirk the responsibilities and can begin to glorify their online presence. Some end up beginning to identify more as their avatar than their true identity in the real world” (Pacific Quest 2016).

„Gamers addicted to these types of games [multiplayer games, Anm. der Verf.] get lost in their ‚virtual world.’ They find a way to escape their own reality and become one with their online character and the people in it” (P. 2019).

„[One player] attached far too much importance to being a very powerful person in this game and wanted to stay in it because of all the fake power and attention he was getting” (TFP Student Action 2015).

Ein *kontrollierter* Eskapismus wird zwar mitunter als eine legitime Strategie der Lebensbewältigung angesehen, Computerspiele (insbesondere Online-Gaming) seien durch ihren großen Effekt auf Körper und Geist dazu jedoch ungeeignet:

„Taking a mental break from the hustle and bustle of the everyday grind is understandable for all people to a certain extent. Many people enjoy reading new fiction books, gardening, or going for long solitary bike rides. Though these actions can be taken as minor forms of escapism, the effects of those actions on the human mind and body pale in comparison to the influence of online gaming” (Pacific Quest 2016).

Einer der analysierten Beiträge geht weiterhin auf die Komponente der Zeitverschwendung ein. Digitale Spiele seien eine Ablenkung ohne Bedeutung im echten Leben, die den Spielenden die Zeit für ihre Bildung und Arbeit nimmt. Hier wird die Täuschungsthese mit der (Miss-)bildungsthese verknüpft:

„If most of your time is spent in games there isn't enough time to enhance real life education, skills or friendships. Anyone who wants real accomplishment needs to get out of gaming and get working in real life” (Donlon 2015).

„Another problem with video gaming is the tendency to spend inordinate amounts of time doing nothing meaningful. One could argue that video gaming is simply a pastime or a way to combat boredom but what's the point of engaging in a pastime that has no palpable accomplishment or any deeper meaning?” (TFP Student Action 2016, ca. 1:10).

„Why pretend to be a fake hero on a screen when you can admire real heroes and actually strive to become one in real life?” (TFP Student Action 2016, ca. 6:30).

Äußerst beliebt ist auch eine Anlehnung an die Pathologie- und die Suchttthese. Dabei wird in der negativen Erzählung selten zwischen exzessivem Spielen und Computerspielsucht unterschieden. Beschrieben wird, wie sich Spieler\*innen von der Echtwelt abkehren:

„Anything other than video games,’ Robin said, ,he called ,a waste of time‘” (Gibson 2016).

„He no longer cared about how he would spend his real life; he no longer saw a real future; and he had no more goals or principles. He just stopped thinking about reality and became depressed” (TFP Student Action 2015).

Verwahrlosung sei eine der Folgen von einem überhöhtem bzw. krankhaftem Computerspiel-Konsum:

„Obsessive gamers exhibiting signs of video game addiction frequently have poor personal hygiene, and are prone to fatigue from irregular sleep patterns. Eating issues become prevalent in some, on both ends of the spectrum. Either poor health results from a diet of convenience, or from a lack of attention to nutrition” (Pacific Quest 2016).

In ausgeprägter Form wird diese Verwahrlosung als Verlust der Menschlichkeit des\*der Spielenden gewertet:

„[...] he becomes dehumanized, giving less importance to his senses, not going outside, getting exercise or sunshine eating good food; he turns into a human shell” (TFP Student Action 2015).

In extremen Fällen könne die Computerspielsucht sogar bis in den Tod führen:

„Video game addiction can be so overpowering that players sometimes lose their instinct of self-preservation. Dozens of people have injured and killed themselves while playing video games. A young man was found slumped over his keyboard at an internet cafe after playing over 15 hours. He died of a heart attack caused by the lack of sleep and dehydration” (TFP Student Action 2016, ca. 4:10).

Als mögliche Lösung wird ein strikter Computerspiel-Entzug vorgestellt:

„[...] summerlong wilderness therapy program, where he could reconnect with himself and the real world around him, and then to a boarding school. He had to start over, in a place with strict structure, where he couldn't spend his days immersed in video games” (Gibson 2016).

In einer anderen Quelle werden aber auch die möglichen Gefahren hervorgehoben, die ein unkontrollierter Entzug mit sich bringen kann. Dies geschieht erneut, um die Bedrohung durch Computerspielsucht zu verdeutlichen. Hier können Anleihen an der Violenzthese festgestellt werden:

„When forced to leave this fantasy world, the addict can become irritable and/or aggressive” (P. 2019).

„A 13-year-old boy shot his own mother multiple times and killed her after his Call of Duty game was taken away. A 16-year-old boy killed his mother with a hammer while she was sleeping after she took his PlayStation away. An eight-year-old hung himself after he was scolded for spending too much time playing video games” (TFP Student Action 2016, ca. 3:50).

Nicht direkt in der Täuschungsthese formuliert, aber dennoch im starken Zusammenhang zu ihr, steht die Auffassung, dass Nutzer\*innen digitaler Spiele eine

illegitime Übertragung von Spielinhalten und -mechanismen in die Echtwelt unternähmen. So schreibt eine Quelle:

„One college student stole a car, kidnapped a woman and slammed into nine parked vehicles. He said, he wanted to play the Grand Theft Auto game in real life” (TFP Student Action 2016, ca. 3:00).

„Video gaming allows the imagination to cloud the intellect and then weaken the will. The player sees a virtual world on screen but interacts with it as if it were real. Most people would never murder or rape but if you routinely do these things in virtual reality, it's going to influence your attitudes in everyday life. Even in simple games like Angry Birds impulse and imagination rule. The distinction between real and imaginary is blurred” (ebd., ca. 5:00).

Gestärkt wird das Argument durch den Hinweis auf die zunehmende Annäherung der virtuellen Spielwelten an die Echtwelt, insbesondere im Hinblick auf die grafische Repräsentation:

„Grand Theft Auto 5 is so realistic that they used actual Google Maps of real-life locations in Los Angeles with pictures of buildings and places of interest to make the game more lifelike” (ebd., ca 5:50).

Für besondere Aufregung führte dieses Thema im Kontext einer Studie um das Game Transfer Phenomena (GTP). Auf diese Studie, die später im Abschnitt zu der neutralen Erzählung näher ausgeführt wird, nahm die Metro UK unter dem Titel „Gamers can't tell real world from fantasy” Bezug. Darin wurde festgehalten:

„Hardcore gamers become so immersed in virtual worlds that they turn to imaginary consoles to ‚zoom in’ to people in crowds or to pick things up from the floor [...]” (Attewill 2011).

Auch an anderer Stelle wird auf das GTP Bezug genommen:

„Nicholas Kardaras, a New York psychotherapist and author who specializes in addiction, still remembers the very first gamer he treated who suffered from GTP: a teenage boy in a Metallica T-shirt who appeared frightened and confused as he sat in Kardaras's office. The boy blinked, looking up at the ceiling, then down at the floor. ‚Do you know where you are?’ the psychotherapist asked him. The boy was quiet for a moment. Then he asked: ‚Are we still in the game?’” (Gibson 2016).

Im Buch „Der virtuelle Krieg – Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel“ beschäftigt sich Hartmut Gieselmann mit der Frage, „ob die Computerspiele als Simulation von Realität verstanden werden müssen und welche

Wirkungen der virtuelle Krieg auf die reale Vorstellung von Krieg beim Spieler auslöst“ (Gieselmann 2002, S. 8).

Gieselmann bilanziert ein sehr komplexes Verhältnis zwischen Spielwelt und Echtwelt. So unterscheidet er zunächst in drei unterschiedliche Realitätsgrade von digitalen Spielen mit Kriegsthematik: abstrakte Spiele wie *Command & Conquer* (1995-2018), semi-realistische Spiele wie *Counterstrike* (2000) und Militär-/Kriegssimulationen wie *Falcon 4.0* (1998).<sup>31</sup>

Und auch bei der Frage nach dem Transfer zwischen Echt- und Spielwelt differenziert er.<sup>32</sup> Angelehnt an Jürgen Fritz unterscheidet er die möglichen Transfers in unterschiedliche Ebenen und Arten. Beispielsweise vollziehe sich ein informationeller Transfer hauptsächlich auf der Fakt-Ebene (vgl. Gieselmann 2002, S. 142-154).

Die größte Täuschung sieht Gieselmann bei den realistischen Militärsimulationen. In ihnen sieht er eine große Gefahr, da die Spielenden mitunter nicht zwischen den virtuellen Darstellungen und dem „echten“ Krieg unterscheiden können:

„Die realistischen Simulationen [...] versuchen den Spieler glauben zu machen, es handele sich nicht um ein Spiel, sondern um ein möglichst detailliertes Abbild der Realität. Spielt der Spieler beispielsweise einen wirklich stattgefundenen Krieg nach, kann dies seine Einstellung zu diesem Krieg und das Militär nachhaltig beeinflussen“ (Gieselmann 2002, S. 8).

Gieselmann wendet das Freudsche Konzept des Spiels als dritte Realität auf *digitale* Spiele an: „Im Computerspiel findet genau wie im ‚normalen‘ Spiel eine Vermittlung zwischen der inneren und äußeren Realität statt“ (ebd., S. 13). Seiner Ansicht nach treffe dies aber nicht auf Simulationen bzw. sehr realitätsnahe digitale Spiele zu, die im Gegenteil den Versuch eines *Realitätsersatzes* darstellten:

„Die Simulation besitzt nicht die Funktion, zwischen innerer und äußerer Realität des Spielers zu vermitteln, sondern sie versetzt den Spieler in eine

---

<sup>31</sup>An dieser Stelle soll ausnahmsweise ein eigener Hinweis gegeben werden: Gieselmann untersucht digitale Kriegsspiele in den drei beschriebenen Realitätsgraden. Dabei könnte der Eindruck erweckt werden, dass damit alle relevanten digitale Spiele mit Kriegsthematik abgehandelt sein. Dies ist aber nicht der Fall, denn Gieselmann ignoriert Spiele, die sich durchweg kritisch mit Krieg auseinandersetzen, bspw. *This war of mine* (2014) oder Spiele, die während ihrer Erzählung eine kritische Perspektive auf Krieg einnehmen, bspw. *Spec Ops – The Line* (2012).

<sup>32</sup>Er nennt diese Transfers „intermondial“: „Von einem ‚intermondialen‘ Transfer spricht man, wenn Schemata aus der einen Welt in eine andere übertragen werden, wobei je nach Spielkontext eine mehr oder weniger große Transferleistung vom Spieler erbracht werden muss“ (Gieselmann 2002, S. 142).

Umwelt, zu der er sonst in der Wirklichkeit keinen Zugang haben würde“ (ebd., S. 14).

Gieselmanns Kritik an realistischen Militärsimulationen wie Falcon 4.0 wird deutlich:

„In der Kriegssimulation am Computer wird jede Waffe und jede Kugel mit einem komplexen mathematischen Modell berechnet. Dadurch suggeriert die Simulation, ‚echter als echt‘ zu sein. Sie konzentriert sich auf technische Details, und das technische Detail verbaut den Blick auf den Gesamtzusammenhang, die politischen und sozialen Auswirkungen, Hintergründe und Interessen. [...] Die Simulation verdeckt die Auswirkungen des Krieges und wird so selbst zu dessen Bestandteil als Kriegspropaganda“ (ebd., S. 15).

Das Spieltraining in Falcon 4.0 umfasse das Durcharbeiten des 600-seitigen Handbuchs und das Absolvieren von 31 Trainingsmissionen. Gieselmann weist daraufhin, dass dieses Training große Ähnlichkeiten zu einer realen Pilot\*innenausbildung habe (vgl. ebd., S. 144). Er schreibt:

„Im Zusammenspiel mit der realistischen Präsentation lernt der Spieler [...] Handlungsmuster, die auch das reale Militär prägen: Gehorsam und Pflichterfüllung“ (Gieselmann 2002, S. 146).

Gieselmann beschreibt, wie die Simulationen zur Welterklärung herangezogen würden:

„Bei der Simulation werden die Eindrücke aus der Spielwelt wegen der scheinbaren ‚High Fidelity‘ direkt dazu verwendet, um sich Vorgänge in der Realität zu erklären. Die Bilder auf dem Computermonitor gleichen Fernsehbildern aus realen Kriegen, sodass es zusätzlich noch zu einem assoziativen Transfer kommt: Der Fernsehbericht über einen realen Krieg wird mit einer Militärsimulation am Computer assoziiert und umgekehrt [...]“ (ebd., S. 147).

Gieselmann macht aber auch deutlich, dass nur ein kleiner Teil der Spielenden Interesse an realistischen Militärsimulationen habe. Spiele, die Komplexität stark verringern seien viel beliebter (vgl. Gieselmann 2002, S. 145). Doch auch bei digitalen Spielen, die Teil des Mainstreams seien, sieht Gieselmann gewisse Gefahren:

„Bei Counterstrike ist es zum Beispiel völlig unerheblich, ob man Terrorist oder Polizist ist, wichtig ist nur der Waffentyp, den man gerade ausgewählt hat. Wie einige Diskussionen in den Spielerforen gezeigt haben, interessiert zum Beispiel an einem realen Überfall mehr, welche Waffen eingesetzt wurden, als die Beweggründe des Täters oder die Verletzungen des Opfers“ (ebd., S. 148).

Und obwohl abstrakte Kriegsstrategiespiele wie Command & Conquer keine Simulationen echter Kriege darstellten, unterstützen sie die Etablierung von Feindbildern, die die Durchsetzung realer Kriege für Militär und Regierung einfacher mache (vgl. ebd.).

Laut Gieselmann hätten digitale Spiele größere Wirkungen auf ihre Konsument\*innen als beispielsweise Bücher und Filme. Er schreibt:

„Nun könnte man meinen, eine realistische Simulation sei nicht bedenklicher als ein Sachbuch oder ein Dokumentarfilm. Der Unterschied ist jedoch, dass im Computerspiel nicht einfach nur Fakten trocken präsentiert werden, sondern das Ganze in eine spielerische Handlung eingebunden wird, die dem Spieler Spaß oder auch Frustration bereitet“ (ebd., S. 150).

Gieselmann geht davon aus, dass die Beeinflussung der Spielenden bzw. die Täuschung durchaus bewusst und zielgerichtet eingesetzt werde. Dies müsse der Jugendschutz berücksichtigen:

„Die Darstellung realistischer Waffen galt bisher als nicht jugendgefährdend, wenn nicht allzu viel Pixelblut floss. Militärsimulation wurden vom Jugendschutz kaum wahrgenommen. Dabei stellen gerade sie das Hauptproblem dar, und nicht die fiktiven Ballerspiele, auch wenn diese blutiger aussehen. So muss die enge Zusammenarbeit von Militär, Waffen- und Rüstungsindustrie mit den Herstellern von Computerspielen wie auch der Filmindustrie stärker in die Öffentlichkeit gerückt werden. Es muss eindeutig klar gemacht werden, dass es sich hierbei um Kriegspropaganda handelt. Die Interessen, die hinter diesen Projekten stehen, müssen offengelegt werden. Die Zielsetzung dieser Programme ist nicht, aus Spielern Amokläufer zu machen. Die Spiele sollen Kriege zu einem technischen Spektakel umdefinieren und Vorbehalte so zerstreuen“ (ebd., S. 164).

Bei all diesen Überlegungen macht Gieselmann deutlich, dass nicht alle Spielende gleich auf die Spiele reagieren würden. So unterscheidet er in Spielende, die Kriegsspiele aufgrund der moralischen Implikationen ablehnten, Spielende, die klar zwischen Echtwelt-Moral und Spielwelt-Moral unterscheiden und Spielende, deren eigene moralische Vorstellungen sich mit kriegsverherrlichendem Freund-Feind-Denken in Kriegsspielen decken würde (vgl. ebd., S. 149).

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Gieselmann die Gefahr eines Transfers von Spiel- in die Echtwelt nicht in der Darstellung von Gewalttaten sieht, sondern in der Nachahmung realistischer Kriegskontexte und Waffen. Hinter der „perfekten“ Simulation

verschwinde die Grausamkeit des Kriegs völlig: „So überträgt sich die Ausblendung der Opfer im Spiel auf das Trugbild des realen Krieges in der Wirklichkeit“ (ebd., S. 162).

Abgeschlossen wird die Darstellung der negativen Erzählung mit der Feststellung, dass auch die Trivialitätsthese in den Dienst des hier analysierten Diskurses gestellt wird. Denn es wird nicht nur die individuelle Täuschung des\*der Einzelnen kritisiert, auch die Förderung einer gesamtgesellschaftlichen Täuschungskultur wird konstatiert. So sei bspw. der Spielmechanismus des „Respawning“ Schuld an einer negativen kulturellen Entwicklung:

„Respawn is a good example of this blurring [between imaginary and real, Anm. der Verf.]. To respawn is to come back to life after being killed. This teaches gamers that acts such as dying have no consequences. You can always push a button and come back to life. This behavior feeds the act-first-think-later culture we live in“ (TFP Student Action 2016, ca. 5:00).

Insgesamt wird ein kultureller Niedergang durch digitale Spiele in Aussicht gestellt:

„The current state of video games reveals a world that is progressing further into self-deceit, confusion, violence and ignorance“ (The real truth, Datum unbekannt).

#### 2.2.2.3 Die positive Erzählung

Untersucht werden nun Positionen, die der Meinung sind, dass digitale Spiele die Spielenden nicht von der Echtwelt entfernen bzw. diese mitunter sogar auf den Umgang mit realweltlichen Problemen vorbereiten.

Während in der negativen Erzählung die Möglichkeit schneller, aber letztendlich bedeutungsloser Erfolgserlebnisse in digitalen Spielen kritisiert wird, betont die positive Erzählung oftmals die Herausforderungen, denen sich die Spielenden in digitale Spiele stellen. Darin wird ein Lernpotential erkannt:

„In both video games and life, you're gonna run into problems. And a true gamer never gives up. He problem solves until he figures out how to win. Trial and error, looking for patterns, keeping at it until he gets better and better. For example, in real life, if you're taking a Calculus class and you're failing, treat it like a video game! Try to problem-solve, never give up, and eventually you will succeed“ (nigahiga 2014, ca. 2:30).



„If you play games, especially online, you know the feeling of wanting to rage quit. [...] And as irritating as a rage quitter is, it still teaches you a life lesson. Sometimes you get so upset and frustrated that you just have to stop. When you're in a place in life when you're so unhappy with the way things are going, take a break. Take some time to cool off and come back even stronger” (nigahiga 2014, ca. 3:50).

Es wird für die Vorteile des (temporären) Eintauchens in die schillernde virtuelle Welt argumentiert. Der Rückzug in diese Welt sei eine legitime und viel genutzte Bewältigungsstrategie des Umgangs mit Problemen im Leben der Spielenden:

„Video games are an excellent coping mechanism for millions of people every day. Let's say things are not going well at school or with your family. Video games offer an escape from that world. You can use them to allow yourself to cool down [...]. Without video games you would lose an excellent coping mechanism for numerous situations that actually go on in the real world” (Chaos 2017, ca. 3:50).

Dem Argument der selbstgewählten Isolierung der Spielenden von sozialen Kontakten wird entgegengestellt, dass die Spielenden in Multiplayer-Spielen (insbesondere MMOs) eine Vielzahl sozialer Kontakte pflegen:

„The games have been criticized as an escape from human interaction, but some offer a different sort of social connection: MMOs — or massively multiplayer online games — allow gamers to play together from any place at any time, and many describe a powerful sense of attachment to those who share this virtual realm” (Gibson 2016).

Den Vorwurf der Zeitverschwendung nennt ein Youtuber als eine der „most annoying“ Kritik, der sich Spielende häufig ausgesetzt sehen (nigahiga 2014, ca. 0:30). Demgegenüber zählen er und zahlreiche weitere Quellen realweltliche Kompetenzen auf, die durch das Computerspielen gefördert werden können:

„When you get a new game you have to play by its rules. This makes gamers great at mastering instructions” (Chaos 2017, ca. 2:40).

„Money management – Whether it's coins, dollars, minerals, or whatever, video games teach you how to spend it wisely” (nigahiga 2014, ca. 4:00).

„Die Jugendlichen heute müssen sich innerhalb weniger Jahre vielfältigste Techniken aneignen und immer wieder dazulernen, um später im Beruf, im internationalen Wettbewerb, im Leben bestehen zu können. Computerspiele helfen ihnen dabei, insbesondere Online-Spiele!“ (Langer 2019).

Im Gegensatz zur negativen Erzählung, in der vor Krankheiten und Abhängigkeit von digitalen Spielen gewarnt wird, geht die positive Erzählung oft von einer Wirkung

zugunsten der Gesundheit der Spielenden aus. Beispielsweise wird betont, wie digitale Spiele genutzt werden, um Soldat\*innen mit posttraumatischem Stresssyndrom oder Menschen mit Angststörungen durch bestimmte Spiele (häufig „therapy games“ genannt) zu helfen (vgl. Förtsch 2014).

Das in der Analyse am häufigsten gefundene Argument der medienoptimistischen Position war, dass Spielende sehr wohl zwischen virtuellem Spiel und Echtwelt unterscheiden können. So zitiert eine Quelle einen zwölfjährigen Jungen:

„Also, wenn es unlogisch ist, rege ich mich auf, aber ich denk dann nicht: oh, ich bin gestorben. Dann verlass ich das Spiel einfach und starte die Runde neu. Das ist ein Spiel. Dann steht da entweder nur ‚game over‘ oder du respawnst, erscheinst wieder, und ich finde, das hat mit dem Tod, den ich mir so vorstelle, eigentlich null Komma null gar nichts zu tun“ (Dietrich 2018).

Besonders virulent wurde dieser Aspekt in der Debatte um das Game Transfer Phenomena (GTP). So ärgert sich ein Artikel in der Computerspiel-Zeitschrift „Rock Paper Shotgun“ über die Darstellung der Metro UK, die die Normalität des Transfers zwischen medialer und Echtwelt ignoriere:

„[...] the research has discovered that repeating a task many times in a game means your brain flickers on the idea of doing it in real life. Of course! The number of times my brain has wanted to scroll up and down a magazine page, or been frustrated that wiggly red lines don't appear under spelling mistakes when I'm writing... But I'm fairly convinced I have a reasonable grip on the distinction between reality and fantasy, despite all that word processing I do“ (Walker 2011).

„Not considered [...] is the similarity of these effects with watching television or film. Clearly this is a study of gaming, but to not mention that the same effects are commonplace from other media is wilfully [sic!] ignorant“ (Walker 2011).

Die veränderte Wahrnehmung der Echtwelt wird mitunter als Perspektiverweiterung gewertet:

„So if a book or movie makes you look at the world at a different angle or way its ok, it has ‚expanded your mind‘, but if a game makes you look at the world in a different way its a mental health issue.....?“ (Rayfield 2011).

Ein\*e User\*in beschreibt in der Kommentarspalte des Artikels zusätzlich einen Transfer zwischen unterschiedlichen Kontexten innerhalb der Echtwelt:

„[...] I remember when I was dong [sic!] my military service (like, for real, not tutorials in a videogame), when on leave I kept looking at people's

collars and chests to see what rank they were and whether or not I needed to salute them. so it's not just videogames or computer activities, it's any kind of repetitive behaviour you get used to" (Walker 2011).

In der positiven Erzählung wird großer Wert darauf gelegt, dass diese Transfers nicht gleichbedeutend mit einem Verlust der Fähigkeit zur Unterscheidung zwischen virtueller Spielwelt und Echtwelt sind. In diesem Sinne kommentiert der Artikel ein Zitat aus der Metro UK, laut dessen ein 15-jähriger Junge (Simon) in der Studie „zugegeben“ haben sollte, dass er gerne die „Gravity Gun“ aus dem Spiel *Half Life* (1998) nutzen würde, um Dinge aus dem Kühlschrank zu holen:

„Who wouldn't? I want to be able to fly, or not need to wee. But I'm able to tell that these things aren't possible. There's no evidence shown to suggest that Simon believes that gravity guns are real, because he obviously doesn't" (Walker 2011).

Überdies wird die GTP-Studie selbst kritisiert:

„And its final conclusion? ‚Modern video games realistic scenarios may trigger associations between the two worlds among some individuals.‘ Aside from the complete failure to explore the concept of ‚realistic scenarios‘ at any point during the study, indeed referencing Tetris and Guitar Hero as often as GTA or Assassin's Creed, and that making such a conclusion is mystifying, it's rather important to note that this does not, in any sense, suggest that gamers cannot tell the real world from fantasy, as the Metro newspaper claims" (ebd. 2011).

In der Kommentarleiste zu dem Artikel beschreiben zahlreiche Spieler\*innen belustigt ihre eigenen Fehltransfers von Spielinhalten in die Echtwelt. Alle betonen dabei, dass diese irrtümlichen Transfers nur in ihren Köpfen und/oder nur für sehr kurze Zeit wirkten. Echtwelt und virtuelle Spielwelt könnten sie immer eindeutig voneinander unterscheiden:

„Real life intrudes on my games all the time, so I suppose it's only fair it goes both ways. Besides, it's easy to tell the difference between reality and fantasy: the rubbish bits are real" (ebd. 2011).

„The first few levels are fun but (SPOILER ALERT) the ending sucks. And if you didn't pick the right religion at character creation there's not even any replay feature. The conversation trees are much bigger, but the interface is rubbish – you have to guess like an old text adventure. There are too many dead-ends in the storyline too, it's too hard to go back and finish the sidequests" (ebd. 2011).

„If I ever see a large container or tower that has red markings, I feel absolutely compelled to destroy it. I think the rather crucial fact here is that I then don't" (ebd. 2011).

„What I like from this article is that I now have a name (GTP) for the effect when I find myself examining nearby surfaces to decide if they are portal-accepting, after a long Portal session — or reaching for an imaginary spacebar when I need to make any kind of decision after a long session on Baldur's Gate" (ebd. 2011).

„I think the most dangerous manifestation of this effect that I've experienced is after a very long GTA3 session finding myself with an urge to just drive onto the other side of the road past all the cars waiting at the red traffic light, so I could get to town quicker. Note: Urge was experienced, smirked at, and then dismissed, because I understood that I wasn't actually playing a game" (ebd. 2011).

User\*innen kommentieren die ihrer Meinung nach tendenziöse bzw. falsche Darstellung der Metro UK zu der GTP-Studie ironisch:

„I wish the papers could tell the real world from fantasy" (Rayfield 2011).

„Is this the same newspaper which regularly talks about the events in soap operas or on reality shows as if they're ‚real life' events too??" (Walker 2011).

„I am a gamer and I'm loosing [sic!] my grasp on reality. Because I cannot believe that such an article can exist in a real newspaper in the real world. Or at least that's what I thought the first two or three times such bullshit got printed. By new [sic!] I got used to it and either ignore it or am amused by it" (ebd. 2011).

Auch in anderen Kontexten wird die verkürzte oder falsche Darstellung der Wirkung von digitalen Spielen in der Presse kritisiert. So ärgert sich der Artikel „Die alte Angst vor den neuen Medien" über die Formulierung der Einleitung eines Frontal21-Beitrags: „World of War Craft statt Abitur. Freundin weg. Die Eltern abgemeldet. Zwei Katzen als letzte Freunde. Hartz IV" (Langer 2019).

Oftmals ist das Credo der positiven Erzählung, dass der Konsum digitaler Spiele nicht eingeschränkt oder verboten werden sollte, sondern ein gesunder Umgang mit diesem Medium vermittelt werden müsse:

„Statt auf der einen Seite wirtschaftliche Chancen zu nutzen und auf der anderen Seite den jungen Bürgern das Rüstzeug für die moderne Welt an die Hand zu geben, wird gemauert, verboten, angeklagt. [...] Damit sie nicht lernen, damit umzugehen. Damit sie nicht die Fähigkeit erwerben,

eine Balance zu finden zwischen Schule und virtuellen Welten. Oder zwischen Online-Freunden und Echtwelt-Kontakten“ (ebd. 2019).

Innerhalb der positiven Erzählung gibt es die Position, dass die Täuschung der Spielenden für eine gelungene Unterhaltung unabdingbar sei. Ein Artikel, der sich mit den „Psycho-Tricks“ der Spiele-Designer\*innen beschäftigt, schreibt:

„[Meist geschieht die Täuschung] ohne jede böse Absicht. Denn tatsächlich sind kleine psychologische Tricks und Kniffe in modernen Spielen für ein packendes Spielgefühl unabdingbar“ (Förtsch 2014).

Grundlegend geht es bei der Täuschungsthese darum, dass der Echtwelt eine höhere Wertigkeit als der virtuellen Realität zugesprochen wird. Jürgen Geuther drückt es folgendermaßen aus:

„Die Ansicht, die physische Welt habe ein Primat über die digitale, ist weder neu noch gesellschaftlich besonders umstritten. Schon der Begriff des ‚Real Life‘ für das Leben im Meatspace in Abgrenzung gegenüber dem nur virtuellen, irrealen Leben im Cyberspace transportiert die Idee der Überlegenheit des ‚natürlichen‘“ (Geuther in Schönborn 2014).

Julia Schönborn kritisiert diese Praxis, offline immer höherwertig als online und das „Real Life“ besser als die „Virtual Reality“ zu bewerten. Für sie sind Äußerungen der Täuschungsthese problematisch, denn die Ansicht, virtuelle Welten seien irreal, führe zu einer gefährlichen Unterschätzung der tatsächlichen Folgen unseres Handelns in diesen Welten. Die Geringschätzung der virtuellen Welt als Täuschung mache den Menschen handlungsunfähig (vgl. Schönborn 2014). Sie schreibt:

„Wenn wir das Online-Leben als künstlich und damit als niedriger wertig ansehen, nehmen wir auch das, was wir online tun, als künstlich, als nicht-real wahr. [...] Es gibt eigentlich keinen validen Grund, anzunehmen, dass unsere Kommunikation im Social Web sich von unseren Offline-Gesprächen unterscheidet. [...] Der Einfluss, den wir online aufeinander haben, ist real“ (Schönborn 2014).

Als eine umfassende Medienutopie kann Jane McGonigals Buch „Reality is broken“ aufgefasst werden. Darin wertet sie die Tatsache, dass Spielende virtuelle Welten der Echtwelt mitunter vorzögen als Hinweis darauf, dass die Echtwelt grundlegende Bedürfnisse nicht erfüllen könne:

„Where, in the real world, is that gamer sense of being fully alive, focused, and engaged in every moment? Where is the gamer feeling of power, heroic purpose, and community? Where are the bursts of exhilarating and creative game accomplishment? [...] While gamers may experience them

almost constantly when they're playing their favorite games. The real world just doesn't offer up as easily the carefully designed pleasures, the thrilling challenges, and the powerful social bonding afforded by virtual environments" (McGonigal 2012 [2011], S. 3).

Sie schließt: „[...] in today's society, computer and video games are fulfilling genuine human needs that the real world is currently unable to satisfy" (ebd., S. 4).

Anstatt digitalen Spielen im Sinne der Täuschungsthese vorzuwerfen, die Spielenden von der Echtwelt zu entfernen, dreht McGonigal das Argument um: Digitale Spiele sieht sie als Chance, die „kaputte" Echtwelt zu verbessern. Vereinfacht gesagt, soll dies durch Gamifizierung geschehen, also durch die Übertragung von Spielmechaniken auf nicht-spielerische Kontexte, und indem digitale Spiele zu einem Medium werden, das wertvolle Botschaften vermittelt:

„What if we decided to use everything we know about game design to fix what's wrong with reality? What if we started to live our real lives like gamers, lead our real businesses and communities like game designers, and think about solving real-world problems like computer and video game theorists?" (ebd., S. 7) und „I want all of us to be responsible for providing the world at large with a better and more immersive reality" (ebd., S. 13).

#### 2.2.2.4 Neutrale Darstellungen

Die analysierten Texte, die eine neutrale Haltung zur Frage der Täuschung in und durch digitale Spiele einnehmen, stellen keine Erzählungen mit rotem Faden dar, denn in ihnen wurde weniger der Versuch unternommen, die Leser\*innen durch eine stringente Geschichte von den eigenen Ansichten zu überzeugen. Vielmehr finden sich in den Texten jeweils Darstellungen von einzelnen Aspekten, die keiner Wertung unterzogen werden. Einige dieser neutralen Hinweise werden nun vorgestellt.

Während die negative Erzählung die Irrelevanz der Erfolgserlebnisse innerhalb digitaler Spiele kritisiert und die positive Erzählung die schnellen Erfolgserlebnisse als Möglichkeit für die Spielenden zur temporären Flucht aus einer komplexen Echtwelt lobt, stellen neutrale Darstellungen wertungslos fest, dass digitale Spiele auf das Belohnungszentrum des menschlichen Gehirns wirken:

„Every movement, every shot fired, every victory within the game is accompanied by real-life physical and neurological responses: The gamer’s muscles tighten, the pulse pounds, and the brain’s prefrontal cortex — its pleasure center — is activated” (Gibson 2016).

Neutrale Positionen finden sich auch im Kontext der erwähnten Debatte um das Gaming Transfer Phenomena (GTP). Die negative Erzählung hatte das Phänomen aufgegriffen, um zu schildern, wie Spielende nicht verlässlich zwischen Echtwelt und virtueller Welt unterscheiden könnten. Die positive Erzählung hatte dagegengehalten und betont, dass die Spielenden sowohl zu dieser Differenzierung imstande sein. Im Abstract der Studie selbst wird geschrieben:

„GTP occurs when video game elements are associated with real life elements triggering subsequent thoughts, sensations and/or player actions. [...] Thematic analysis showed that many players experienced GTP, where players appeared to integrate elements of video game playing into their real lives” (Ortiz de Gortari et al. 2011).

Der Guardian unternimmt eine differenzierte und relativ neutrale Aufarbeitung der Studie:

„[The study, Anm. d. Verf.] distinguished between what we call automatic GTP, which are almost like reflexes or classically conditioned responses, and those where players deliberately take elements out of the game and work them into their day-today routines” (Stuart 2011).

Als Beispiel für einen freiwilligen Transfer nennt der Artikel die Praxis einiger Spielenden, gemeisterte Aufgaben in der Echtwelt mit „levelling up“ zu bezeichnen (vgl. ebd. 2011).

In diesem Zuge setzt sich der Guardian kritisch mit der Berichterstattung der Metro UK auseinander und zitiert den Studienleiter Mark Griffiths:

„From our interviews it's clear that gamers fully realise they're not in a video game – they're just taken back to it. [...] Some of what I'm reading in the papers goes way beyond what we were saying. This idea that players can't tell the difference between reality and fantasy is just nonsense, it's not what our paper is saying at all” (ebd. 2011).

Griffiths sage zudem, dass die geschilderten Transfers meist neutral oder positiv seien. In diesem Zuge nennt der Artikel die Metro UK sensationistisch (vgl. ebd.). Der Artikel folgert, dass nur eine wissenschaftliche und neutrale Auseinandersetzung mit GTP dem Phänomen gerecht werden:

„If there is evidence of negative emotional or psychological experiences as a result of GTPs, it must be dealt with in rigorous scientific language,

scrupulously tied to data. Research reality and tabloid perception are vastly different, the former must not court the latter” (ebd. 2011).

Ein anderer Artikel beschreibt die Studie als aufschlussreich bei dem Versuch, etwas über den Zusammenhang von Fantasie/Imagination und Realität zu verstehen:

„[...] the paper discusses hypnagogic effects, such as imagining health bars above people’s heads, or perceiving dialogue choices when in conversations. Neither of course suggests an inability to distinguish reality from fantasy, but instead makes for interesting study into the way fantasy can augment an understood reality” (Walker 2011).

Ein\*e User\*in kommentiert diesen Artikel mit dem Link zu einem Youtube-Video (vgl. TheBustedPixel 2011). Darin wird dargestellt, wie die Konversation zwischen einem Paar ablaufen würde, wenn sie sich im Spiel *Fallout* (1997-2018) befinden würde. Ein anderes analysiertes Video zeigt, wie Menschen das Spiel *Fortnite* (2017) in einem Live-Action-Film verarbeiten (puuki - Brawl Stars 2018).

Mit einer anderen Frage beschäftigt sich ein Radiobeitrag aus dem WDR: Hier wird gefragt, welchen Status Religion im digitalen Spiel einnimmt. In diesem Kontext trifft der Beitrag die Aussage, dass die Spiele Realität transformierten und einen Außenblick auf die Echtwelt-Realität erlaubten:

„Grundsätzlich spielen diese Welten mit unserer Realität und transformieren die in etwas ganz eigenes” (WDR, Datum unbekannt (vermutlich 2015), ca. 1:30).

„Das Spiel legt Sachen vor, die die Spielenden für sich selbst transformieren können. ,Und dadurch macht er etwas, dass im Grunde einen Außenblick auf Realität erlaubt“ (ebd., ca. 1:50).

Ein anderer Artikel beschäftigt sich mit dem Thema des Todes in digitalen Spielen. Der Artikel fragt, wie echt der Tod in den Spielen ist. Dabei kommt er zu der Feststellung:

„Das Sterben im Computerspiel ,mag nicht echt sein, [...] die Hilflosigkeit, die man dabei fühlt, schon” (Dietrich 2018) und „durch die Omnipräsenz des Todes im digitalen Spiel wird der Tod schon wieder unsichtbar” (Dietrich 2018).

Hilflosigkeit auf der einen und Todesvergessenheit auf der anderen Seite schildert der Artikel am Beispiel des geskripteten Todes der Figur Aerith in *Final Fantasy 7*:

„Die Spieler sind da wirklich erschüttert gewesen, als das passiert ist, während sie selber als Charakter sicher Hunderte von Malen gestorben sind. Weil man nimmt sich selbst sterbend gar nicht als sterbend wahr,



weil man ist ja nicht tot. Man kommt ja sofort wieder, man startet ja vom letzten Speicherpunkt wieder neu, während, wenn ein Begleiter stirbt, der mit einem unterwegs war, der kommt dann eben nicht mehr wieder. Der ist dann weg“ (ebd. 2018).

Der Artikel beschreibt diese verschiedenen Empfindungen, die die Spielenden mit dem „Tod“ im digitalen Spiel erleben wertungslos und zieht daraus keine Schlüsse, über den Wert oder die Gefahr, den digitale Spiele darstellen.

Ein anderer Aspekt sind die „Psycho-Tricks der Spiele-Designer“, mit denen sich zwei der untersuchten Quellen aus Gaming-Zeitschriften beschäftigen. Es werden darin viele psychologische Mechanismen aufgezählt, die sich Game-Designer\*innen zunutze machen. Diese Aspekte werden zur neutralen Erzählung gezählt, da die Artikel wenig über die Legitimität der Täuschung schreiben; diese also nicht ausdrücklich bewerten. Die Täuschung wird zunächst einfach festgestellt, indem darauf hingewiesen wird, dass viele Aspekte eines digitalen Spiels unbewusst auf die Spielenden wirke:

„Es ist nicht immer das, was wir wirklich wahrnehmen, was unsere Gefühle und unser Erleben ausmacht“, sagt Deus Ex-Erfinder Warren Spector, der gegenwärtig an der Universität Texas lehrt. „Wir erfassen auch viele Informationen, die wir nicht erleben, aber trotzdem verarbeiten - und die können die wichtigsten sein.“ Genau wie im richtigen Leben erkennen und reagieren wir auf viele Reize vollkommen unbewusst“ (Förtsch 2014).

Einer der Artikel wird mit recht kritischen Worten eingeleitet:

„Spielehersteller nutzen perfide Methoden, um uns und unser Spielverhalten zu manipulieren - wir haben uns auf Spurensuche begeben. [...] Wir alle werden manipuliert! [...] wir täuschen uns [...] Ohne dass wir es ahnen, ziehen die Spielmacher nämlich heimlich die Strippen unseres Tuns“ (ebd.).

Doch soll diese Zuspitzung wohl eher dazu dienen, Leser\*innen zu fesseln, denn schon im nächsten Absatz wird geschrieben, dass die Täuschungen zumeist zum Wohle der Spielenden, d.h. für ein optimiertes Spielgefühl genutzt werden und es wird nach den Bedingungen für ein „gutes Computerspiel“ gefragt:

„Was macht eigentlich ein gutes Computerspiel aus? [...] wer bei all diesen Mosaiksteinchen nur Handwerk und Kunst im Blick hat und nicht den menschlichen Geist, der wird mit jedem noch so brillanten Konzept scheitern“ (ebd.).

Den Spielermacher\*innen werden insgesamt gute Absichten unterstellt, wenn geschrieben wird: „Und all das nur, damit wir uns geborgen fühlen. Meistens jedenfalls“ (Förtsch 2014). Die einzige Stelle des langen Textes, an der die negative Seite der psychologischen Tricks genannt wird, zitiert Psychologe Jamie Madigan:

„Doch ist dieser Effekt auch perfide. Denn auf der gleichen psychologisch-körperlichen Reaktion basieren zum Beispiel Spielautomaten - nur ist hier das Muster eben das Ziehen am Hebel, das ‚Pling-Pling‘ der Slots und die anschließende Hoffnung auf einen Gewinn. ‚Loot Drops sind nichts anderes als der Zug an einem Spielautomaten‘, sagt Madigan daher“ (ebd.).

Die beiden Artikel zählen eine Vielzahl an psychologischen Tricks auf, die in bekannten digitalen Spielen verwendet wurden. Beispielsweise falsche Linsen-Effekte und reflektierte Sonnenstrahlung in cineastisch anmutenden digitalen Spielen. Laut des Artikels verstärkten „Linsen-Reflexionen, Staub und Blutspritzer auf der fiktiven Kameralinse“ das „Mittendrin-Gefühl [...]: die Immersion“ (ebd.). Der\*die Spielende fühlte sich dann als Mensch,

„der sich inmitten der Ereignisse befindet. Und der mit all dem, was passiert, nur getrennt durch die Linse einer Kamera in Berührung kommt. Ein Umstand, der unserer Psyche durch Spritzer und Dreck auf dem Bildschirm sozusagen bewiesen wird“ (Förtsch 2014).

Schließlich seien die Spielenden durch Real-Filmmaterial wie Dokumentationen „darauf getrimmt, solche Bilder für real und authentisch zu halten: [...] Wenn etwas echt ist, dann sieht das eben so aus“ (ebd. 2014). Es folgt ein Hinweis, dass dies auch im Film Anwendung findet (Stichwort: Found-Footage-Genre) (vgl. ebd.).

Auch an anderer Stelle wird darauf hingewiesen, dass die Tricks gleichermaßen in anderen Medienformaten eingesetzt werden. So nutze *Bioshock Infinite* (2013) in Form des Nebencharakters Elizabeth die Wirkung eines „direkten Augenkontakts“ in gleicher Weise wie Nachrichtensprecher\*innen direkt in die Kamera schauten, um Authentizität und eine persönliche Verbindung zu suggerieren (vgl. ebd.).

Andere Tricks seien die Tatsache, dass die ersten gegnerischen Schüsse in *Bioshock* immer ihr Ziel verfehlten und dass das letzte Gesundheitsstück länger hielt (Schulz 2014). Auch die Tatsache, dass die von den Spielenden ausgeführte Gewalt oftmals narrativ legitimiert würde, zählen die Artikel zu den „Psychotricks“:

„Machen wir uns in Hitman: Absolution etwa daran, den schmierigen Club-Besitzer Dom Osmond zu killen, dann wird uns breit erklärt, was für ein Dreckskerl er ist. Und was ist mit seinen Schlägern? Die könnten Frau und Familie haben? Tja, aber wer für solch einen Widerling arbeitet, der kann kein guter Mensch sein und hat den Tod verdient...“ (Förtsch 2014).

Auffällig ist, dass viele der genannten Tricks mit psychologischen Fachbegriffen verknüpft werden, die die Wissenschaftlichkeit der Tricks unterstreichen (bspw. der Zeigarnik-Effekt und der Ovsiankina-Effekt) (vgl. ebd.). Zu Leon Festingers Theorie des sozialen Vergleichs von 1954 schreibt der Artikel:

„Ihm zufolge ist der Mensch stets bestrebt, das eigene Können mit dem anderer zu vergleichen. Gezielt werden uns über Twitter, Facebook und die spieleigenen Netzwerke daher stets auch außerhalb von Matches und Rennen die Errungenschaften unserer Freunde unter die Nase gehalten. [...] Dies war auch ursprünglich der Antrieb, weshalb bei Arcade-Automaten Highscores eingeführt wurden. [...] Der längste Drift, die meisten Kopfschüsse, die längste Spielzeit und vieles, vieles mehr. [...] Es wird also ein Daueranreiz erzeugt, eine psychologische Endlosschleife. Denn immer ist irgendwer in irgendetwas besser“ (ebd.).

Zur Sprache kommt, dass die Elaboriertheit der Psychotricks zunähme:

„Waren es vor Jahrzehnten recht einfache Kniffe wie eine Highscore-Liste, die die Lust auf den Beweis der eigenen Überlegenheit anstachelten, ist es heute stellenweise regelrechte Synapsen-Akrobatik. [...] ‚Schon immer versuchte man, dem Spieler subtile Hinweise zu geben‘, sagt John Romero, der einstige Level-Architekt von Doom. ‚Heute ist das allerdings deutlich weiter als damals und noch viel wichtiger. Alles ist komplexer und größer geworden‘“ (ebd.).

Ein\*e User\*in kommentiert den Artikel:

„Jeder Mensch ist manipulierbar, die Frage ist nur in welchem Maße und womit. Nicht alle Tricks funktionieren bei jedem, aber die meisten bedienen sich so tief verwurzelter Instinkte oder Impulse, dass sie auch dann funktionieren, wenn man die Methodik dahinter kennt“ (ebd.).

Ian Bogost reagiert auf McGonigals „Reality is broken“ mit dem Artikel „Reality is alright“. Den großen Optimismus, von dem McGonigals Buch geprägt ist, relativiert er. Digitale Spiele könnten nicht alle Probleme der Echtwelt lösen, aber helfen, die Komplexität und Ambiguität der Echtwelt wertzuschätzen:

„I don't think reality is broken. It's messed up and horrifying, sure, but we don't get to fix it, ever. It's flawed and messy and delightful and repellent and stunning. Reality is alright. [...] For me, the solutions we find through games do not lead us to more successful mastery of the world, but a more

tranquil sense of the elusiveness of that mastery. The systems-thinking games embrace shatters the very ideas of world-changing with which we have become so accustomed. And we don't occupy game worlds because the real world isn't happy or fun enough, but because we need help embracing that real world through the properties of ambiguity and intricacy that make games like the world in the first place" (Bogost 2011).

In den vorangegangenen Kapiteln wurde untersucht, wie sie die Täuschungsthese im negativen, positiven und neutralen Diskurs um digitale Spiele zeigt. Als letztes werden diese Erkenntnisse mit dem aktuellen Etablierungsgrad digitaler Spiele in Deutschland verglichen und erweitert. Auf diese Weise werden Schlüsse zum Stand der Medienkarriere digitaler Spiele in Deutschland gezogen.

### 2.2.3 Stand der Medienkarriere digitaler Spiele

Nachdem anhand des Beispiels der Täuschungsthese ein Blick auf den medienängstlichen/medieneuphorischen Diskurs geworfen wurde, wird nun betrachtet, wie etabliert das digitale Spiel in Deutschland aktuell ist. Wie ist der aktuelle Stand seiner Medienkarriere? Ist das digitale Spiel Faszinosum, Angstmedium, Alltagsmedium oder schon Kulturgut, das durch Institutionen vertreten und gesellschaftlich verankert ist?

Dazu eine Reihe von Beobachtungen:

- Die sozioökonomische Position der Spielenden hat sich im Laufe der Zeit verbessert. Viele der Menschen, die als Kinder mit digitalen Spielen groß geworden sind, haben nun selbst gesellschaftliche Machtpositionen inne, d.h. sie sind in den Redaktions-sitzungen von Presseanstalten, in den Ämtern für Jugendprüfung oder Förderungsvergaben etc. vertreten. Sie identifizieren sich mit dem Medium und setzen sich für seine Wertschätzung ein. Man könnte auch sagen: „Die Kellerkids sind erwachsen geworden“. Mit Hinblick auf die in 2.1.2.4 angesprochene Generationsfrage können wir festhalten, dass die Generation, für die digitale Spiele Angstmedium ist, langsam aus den gesellschaftlichen Positionen heraustritt. Stattdessen beginnt eine jüngere Generation, für die digitale Spiele immer schon Alltagsmedium war, in den Positionen der gesellschaftlichen Gestaltung zu dominieren.

- So, wie das Aufkommen des Fernsehens dem Prestige des Films einen Aufschwung gab, könnte man heute von einer prestigeförderlichen Wirkung mobiler digitaler Spiele und Casual Games auf komplexere Spieleformate sprechen. Wie Keuneke betonte, hilft das Aufkommen eines neueren Mediums auch in indirekter Weise, da es schnell die Rolle eines neuen Angstmediums übernehmen kann und das vorher Fremde nun im Vergleich vertraut geworden ist. Momentan sind es bspw. Sprachsteuerungstools in Verbindung mit künstlicher Intelligenz, in denen ein großes Bedrohungspotential gesehen wird.
- In Deutschland gibt es mittlerweile viele Organisationen, die sich für digitale Spiele einsetzen. Mit der Stiftung Digitale Spielekultur (SDSK) verfügt Deutschland über eine der wenigen Organisationen weltweit, die digitale Spiele in enger Zusammenarbeit mit der Regierung zu fördern versucht. Die Lobbyverbände BIU und GAME haben sich 2018 verbunden und sprechen nun mit gestärkter Stimme. 1997 öffnete in Berlin mit dem „Computerspielmuseum“ eines der ersten Museen für digitale Spiele der Welt. Seitdem können sich Besucher\*innen dort in einer Bestands- und in wechselnden Ausstellungen über die Geschichte und die aktuellen Trends digitaler Spiele informieren. Mit der digitalen Datenbank der Internationalen Computerspiele-sammlung (ICS) hat die Stiftung Digitale Spielekultur 2018 nach eigenen Aussagen außerdem das weltweit größte Projekt zur Archivierung von digitalen Spielen begonnen (vgl. Stiftung Digitale Spielekultur 2019).
- Auch klassische Institutionen beschäftigen sich mittlerweile mit digitalen Spielen, bspw. in Form musealer Sonderausstellungen: das Hamburger Museum für Kunst und Gewerbe mit der Ausstellung „Game Masters“ (Oktober 2016 bis April 2017) oder das Museum Ulm mit der Ausstellung „Obumbro“ (November 2018 bis April 2019).
- Die Berichterstattung über digitale Spiele hat sich gewandelt: Sie tauchen mittlerweile im Feuilleton-Teil von Zeitungen auf und ihre gesellschaftlichen Implikationen werden im Kulturteil besprochen (bspw. die siebenteilige Reihe „Computerspiele und Politik“ im Deutschlandfunk (2019/2020)).

- Beim Deutschen Computerspielpreis wird jährlich eine Gesamtsumme von 560.000 € an deutsche Gamestudios verliehen (Stand 2018) (vgl. Games Wirtschaft 2018). Auf Bestreben der Spieleindustrie wurde diese Summe in den letzten Jahren stark erhöht, jedoch hat sie noch lange nicht das Niveau des Deutschen Filmpreises erreicht (Preisgelder in Gesamthöhe von 3 Mio. € (Stand 2018) (vgl. Busche 2018).
- Zudem finden in Deutschland mittlerweile eine Vielzahl an kulturellen Veranstaltungen und an Festivals im Kontext digitaler Spiele statt (bspw. das „Quartett der Spielekultur“, das Next-Level-Festival und das Play-Festival). Die Gamescom ist eine der größten Messen für digitale Spiele weltweit und trägt zu der Bedeutung digitaler Spiele in Deutschland bei. So hat Bundeskanzlerin Angela Merkel 2017 in ihrer Eröffnungsrede der Gamescom die Bedeutung der Spieleindustrie für den Standort Deutschland betont (vgl. Bundesregierung 2017).
- Während man vor einigen Jahren noch vergeblich nach Lehrangeboten der Computer Game Studies an deutschen Universitäten suchte, gibt es mittlerweile einige Masterstudiengänge, die sich dezidiert auf die wissenschaftliche Erforschung von digitalen Spielen fokussieren, u.a. „Game Studies and Engineering“ an der Universität Klagenfurt, „Computerspielwissenschaften“ an der Universität Bayreuth, und „Game Studies“ an der Donau-Universität Krems. Und auch in den „klassischen“ Studiengängen werden zunehmend Gaming-affine Kursangebote gemacht. Auf wissenschaftlichen Konferenzen, wie die „Clash of Realities“ in Köln und vielerlei Symposien, beschäftigen sich Forschende mit digitalen Spielen.
- Die Erweiterung der digitalen Kompetenzen steht weit vorne auf der Bildungs-Agenda der Bundes- und Landesregierungen, wodurch auch digitale Spiele in den Blick geraten. So führt der Spieleratgeber NRW (gefördert durch die Bundeszentrale für politische Bildung) Bildungsprojekte zu digitalen Spielen durch und erstellt parallel dazu Spielerezensionen, die die pädagogische Tauglichkeit von Spielen beurteilen.

- 2019 wurde die Ausschüttung für die deutsche Gamesförderung mit 50 Mio. € pro Jahr drastisch erhöht. Dennoch bleibt sie weit hinter der Förderung für die Filmbranche mit 400 Mio. € zurück (vgl. Odak 2018 und Zeit Online 2019b). Dies unterstreicht die wirtschaftliche Bedeutung von digitalen Spielen in Deutschland, wobei die deutsche Gamesbranche betont, dass die Förderung für digitale Spiele in Deutschland nicht ausreicht (vgl. Holzki/Koch 2019).
- Können digitale Spiele Kunst sein? Die Frage nach der Kunstfähigkeit sagt laut Shyon Baumann (Intellectualization and Art World Development (2001)) Entscheidendes über den aktuellen Etablierungsstand eines Mediums aus. Wie ich in meiner Arbeit zur Frage „Sind digitale Spiele eine Kunstform?“ (2019) aufgezeigt habe, lässt sich hierbei feststellen, dass digitale Spiele zwar immer schon im Diskurs um Kunst standen, dieser Diskurs heute aber lauter geführt wird. Viele deutschsprachige Diskursteilnehmer\*innen sind sich heute einig, dass digitale Spiele prinzipiell Kunst sein können. Doch es herrscht Uneinigkeit darüber, welche Spiele dies genau sein, bzw. welche Eigenschaften Spiele als Kunst mit sich bringen müssten.

Daniel Martin Feige schreibt, digitale Spiele würden heute gar als „die neue Leitkunst des 21. Jahrhunderts“ gefeiert (Feige 2018, S. 201). Doch viele Autor\*innen, allen voran Stephan Schwingeler, werden nicht müde die mediale Formproblematik im Kontext Kunst und digitale Spiele zu thematisieren. Das bedeutet, dass Spiele niemals per se als Kunst gelten könnten, sondern dass es auf die konkrete inhaltliche Ausgestaltung ginge, um den Kunststatus eines Werkes beurteilen zu können. Schwingeler schreibt:

„Computerspiele sind [...] eine künstlerische Gattung und tragen das Potential des künstlerischen Ausdrucks in sich – aber nicht jedes Computerspiel wird dadurch automatisch zum Kunstwerk“ (Schwingeler in Wonke 2018).

In jedem Fall lässt sich auch ein politischer Umdenkprozess wahrnehmen, denn während Spiele bisher nicht von der Kunstfreiheit (§86 StGB) gedeckt waren, wurde 2018 mit dieser Praxis gebrochen: Dem Serious Game *Through the Darkest of Times* (2018) wurde von der USK mit Erlaubnis der Obersten Landesjugendbehörde gestattet, Hakenkreuze und Hitlergruß zu zeigen (vgl.

Sandqvist 2017). 2014 wurden zudem die Leitkriterien der Bewertungspraxis der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK) aktualisiert. Nun wird auch der künstlerische Wert eines Spiels in der Alterskennzeichnung berücksichtigt. Die USK schreibt dazu:

„Computerspiele sind ein selbstverständlicher Teil unserer Alltagskultur und finden auch unter künstlerischem Aspekt Beachtung. Technisch Machbares und ästhetischer Ausdruck können sich in einer Art und Weise verbinden, dass Spiele Merkmale einer Kunstform in der zeitgenössischen Unterhaltung erhalten“ (USK 2019 [2013]).

- 2008 erhob der Deutsche Kulturrat das digitale Spiel offiziell zum „Kulturgut“. Zu diesem Zeitpunkt wurde der Kulturrat dafür heftig kritisiert. Geschäftsführer Olaf Zimmermann schreibt 2017: „Heute, gut zehn Jahre später, zweifelt kaum jemand mehr an, dass Computerspiele selbstverständlich Kulturgut sind. Und manche Perlen unter den Computerspielen sind sogar Kunstwerke“ (Zimmermann 2017).

Wie die differenzierten Positionen deutlich machen, nimmt das digitale Spiel im gesellschaftlichen Leben inzwischen ganz verschiedene Rollen ein und wird mehr und mehr zum organischen Teil des alltäglichen Diskurses. Das Selbstbild von Teilen der Spielebranche, der Gaming-Szene und auch der wissenschaftlichen Beschäftigung mit digitalen Spielen wird von dieser Ansicht geprägt. Gerne wird hierbei der Spruch bemüht: Digitale Spiele sind in der „Mitte der Gesellschaft“ angekommen (vgl. Jahn/Wimmer 2017).

Dennoch gibt es auch Stimmen, die sagen, digitale Spiele werden „als Kulturgut nicht ernst genommen“ (Freund 2019), da ihnen die klassische Form der Autorenschaft fehle. Oder es wird kritisiert, dass die Förderpraxis digitaler Spiele so weit hinter anderen Medien zurückliege. Tobias Nowak formuliert im Deutschlandfunk:

„Games sind ein noch sehr junges Medium. Diese Kulturform hat bisher weder das Selbstbild noch den kritischen Apparat entwickelt, wie zum Beispiel der Kinofilm ihn seit Jahrzehnten hat, Literatur, Theater, Film und bildende Künste sogar seit Jahrhunderten. Bevor das Computerspiel – vor allem AAA-Titel, also die auffälligen Blockbuster – mit der Tatsache versöhnt ist, dass seine Inhalte immer auch politisch sind, müssen Publikum und Spielbranche noch etwas reifen. Die immer wiederkehrende Diskussion darüber, ist der Weg dahin“ (Nowak 2019).



Als Fazit kann festgehalten werden, dass digitale Spiele Alltagsmedium geworden sind, da sie sich stark im Alltag verankert haben. Gleichzeitig sind sie teilweise noch Angstmedium, da es anders als bei stark etablierten Medien wie dem Buch, nach wie vor Positionen gibt, die dem digitalen Spiel kritisch eingestellt sind und es bspw. nicht als kunstfähig einschätzen. Wie die Debatte um die Kunstfähigkeit digitaler Spiele und die zunehmende Institutionalisierung zeigt, sind digitale Spiele aber auch schon in Teilen zum Kulturgut avanciert. Wie Keuneke beschreibt, kann ein Medium zur gleichen Zeit innerhalb verschiedener gesellschaftlicher Gruppen in unterschiedlichen Phasen der Medienkarrieren sein (siehe 2.1.1). Dies scheint im Falle der digitalen Spiele eine Rolle zu spielen.

### 3. Ausblick

Ausgangspunkt dieser Arbeit war die Frage nach gesellschaftlich-diskursiven Reaktionen auf den immerwährenden Medienwandel. Konkret wurde nach dem gesellschaftlichen Bewertungswandel gefragt, den neu auftretende Medien stets zu durchlaufen scheinen. Dazu wurde Susanne Keunekes Theorie der Medienkarrieren genutzt, um die Phänomene der Medienangst und (ansatzweise) der Medieneuphorie greifbar zu machen. Anwendung fanden die gewonnenen Erkenntnisse am Beispiel des neuen Mediums der digitalen Spiele. Der sie betreffende ängstlich/euphorische Diskurs wurde anhand einer einzelnen Populären These gegen neue Medien – der Täuschungsthese – aufgeschlüsselt. Über diese Analyse konnten abschließend Rückschlüsse auf den Stand der Medienkarriere digitaler Spiele gezogen werden.

Natürlich ließen die Ausführungen in dieser Arbeit viele Fragen offen und warfen neue Fragen auf: So zeigte die exemplarische Analyse des Diskurses um die Täuschungsthese bei digitalen Spielen, dass Vermischungen mit anderen Populären Thesen vielerorts auftauchen, und kaum eine untersuchte Quelle nur mit der Täuschungsthese arbeitet. So beschreibt eine Quelle den direkten Zusammenhang der Täuschungsthese mit der Gewalt- und der Asozialisationsthese:

„Letztlich mündet die Angst vor dem Realitätsverlust durch Computerspiele in zwei andere Diskurse: Entweder wird das in der Spielwelt Gelernte unwillkürlich in die reale Welt transferiert, was angesichts der gewalthaltigen Konfliktlösungsformen vieler Spiele zwangsläufig gewalttätige Menschen hervorbringt. Oder aber die reale Welt wird für die virtuelle verlassen, was sich als Eskapismus oder Spielsucht äußert“ (Koubek, Datum unbekannt).

Eine vertiefende Analyse der argumentativen Verwebungen verschiedener Populären Thesen könnte aufzeigen, wie sich die Thesen gegenseitig stützen.

Ein weiterer interessanter Forschungsansatz wäre eine kulturvergleichende Studie zu Medienkarrieren und den sie begleitenden Diskursen. So sind viele asiatische Länder, allen voran Südkorea, für ihren optimistischeren und fortschrittsorientierteren Umgang mit neuen Medien und vor allem mit digitalen Spielen bekannt. Dort wird E-Sports mitunter als realistischer Karriereweg gesehen. Es könnte aufschlussreich sein, die Theorie der Medienkarrieren auf solche Beispiele anzuwenden und so zu prüfen, ob sie kulturübergreifend ihren Richtigkeitsanspruch bewahrt.

Als drittes kann durchaus kritisiert werden, dass zum Phänomen der Medieneuphorie deutliche Forschungslücken zutage traten. Während zumindest einige theoretische Modelle das Phänomen der Medienangst aufgreifen, bleibt die Medieneuphorie weitgehend unbeachtet. Dabei könnte eine Untersuchung des typischen zeitlichen Ablaufs und der Hintergründe von einer optimistischen Haltung bis hin zu Heilsversprechen durch neue Medien interessante Erkenntnisse liefern.

Doch was folgt aus den gewonnenen Erkenntnissen dieser Arbeit? Der Analyse zufolge sind digitale Spiele mittlerweile Teil der Alltagskultur geworden, d.h. nach Keuneke, dass sie mitsamt ihren medienspezifischen Vor- und Nachteilen perspektiviert werden. Der Theorie der Medienkarriere zufolge wäre nun zu erwarten, dass sich digitale Spiele nach und nach weiter in der Gesellschaft etablieren werden und damit vollständig zum Kulturgut generieren. Der Anfang dieser Entwicklung zeichnet sich bereits ab, beispielsweise in der zunehmenden Förderungspraxis für deutsche Game Studios und der Tatsache, dass digitale Spiele nun im Sinne der Kunstfreiheit geschützt sind.

Mit Keuneke gesprochen, wäre dieser letzte Schritt mit einer erneuten Pauschalisierung verbunden, die im Gegensatz zur Phase des Angstmediums nun die negativen Wirkungen des Mediums ausblendet. Diese Sichtweise ergänzt die Forderungen nach einer vollkommenen Angleichung der Anerkennung des digitalen Spiels zu etablierteren Medien, wie sie aktuell aus der Gamesbranche, der Gaming-Szene, den Computer Game Studies etc. laut werden um einen gewichtigen Punkt: Parallel zur Betonung der Vorzüge digitaler Spiele (bspw. in Lernkontexten) sollten gemäßigte Stimmen Beachtung finden, die zugleich die Risiken digitaler Spiele betonen.

Dabei greifen monokausale Medienwirkungsthesen in beiden Richtungen zu kurz: die Nutzung digitaler Spiele führt nicht direkt zu realen Gewalttaten (Violenzthese), Abhängigkeit (Suchtthese) oder Realitätsverlust (Täuschungstese). Doch ebenso wenig kann die Nutzung garantieren, Aggressionen und realweltliche Probleme durchs Spielen zu verarbeiten, tragfähige soziale Kontakte aufzubauen oder Bildung und politische Emanzipation zu fördern. Nicht allein die Form „digitales Spiel“ entscheidet über die Wirkung bei den Nutzer\*innen. Es mag ernüchternd klingen, aber es sind letztendlich die Nutzungskontexte, die Inhalte der Spiele und nicht zuletzt die Spielenden selbst, die entscheiden, welche individuellen Wirkungen ein Spiel entfaltet.

Ein großes Thema dieser Arbeit war die Medienangst. Wenn davon ausgegangen wird, dass digitale Spiele zunehmend weniger die Rolle des Angstmediums übernehmen werden, ist anzunehmen, dass die Angst ein neueres Medium fokussieren wird. Zu erkennen ist dieser Prozess beispielsweise an der großen Kritik an den E-Scootern 2019 (wobei diese im engeren Sinne keine Medien sind), vor allem aber an den Ängsten, die Menschen heutzutage mit Sprachsteuerungsmodulen wie Alexa und Siri und künstlicher Intelligenz im Allgemeinen verbinden.

Als eine der wichtigsten Ursachen für Medienangst wurde der Kontrollverlust genannt. Dies unterstreicht die Bedeutung der Förderung medienkompetenter Individuen und Institutionen, da nur kompetente Akteur\*innen ein Gefühl von Kontrolle in sich wandelnden Medienwelten erlangen und erhalten können. Dazu gehört u.a. auch die Bewusstwerdung, dass neue Medien historisch gesehen stets Angst und Euphorie ausgelöst haben und dies aller Erwartung nach immer tun werden. Vor diesem Hintergrund könnten überspannte Medienhypes und mediale Weltuntergangsszenarien besser in Kontext gesetzt werden. Dies würde die Möglichkeit eröffnen, Medienwandel als allgegenwärtigen Prozess zu begreifen, der gesellschaftlichen Fortschritt erlaubt; diesen Prozess aber gleichermaßen auch gestaltend zu beeinflussen und so künftige mediale Umwelten nach den eigenen Wünschen und Wertvorstellungen zu formen.

# Bibliographie

- Anders, Günther (2010): Die Welt als Phantom und Matriz. [1956]. In: Marcus S. Kleiner (Hg.): *Grundlagentexte zur sozialwissenschaftlichen Medienkritik*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Baumann, Shyon (2001): Intellectualization and Art World Development. Film in the United States. In: *American Sociological Review* (Vol. 66, No. 3.). Online verfügbar unter [https://www.sfu.ca/cmns/courses/2011/488/1-Readings/Bauman\\_FilmasHighArt.pdf](https://www.sfu.ca/cmns/courses/2011/488/1-Readings/Bauman_FilmasHighArt.pdf), zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Benjamin, Walter (2008): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit (Dritte Fassung). In: Uwe Wirth (Hg.): *Kulturwissenschaft: eine Auswahl grundlegender Texte*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, S. 342–373.
- Biermann, Kai; Hommerich, Luisa et al. (2019): Attentäter von Halle: Er plante seine Taten wie Computerspiele. *Zeit Online*. Online verfügbar unter <https://www.zeit.de/gesellschaft/zeitgeschehen/2019-10/attentaeter-halle-internet-radikalisierung-memes>, zuletzt aktualisiert am 10.10.2019, zuletzt geprüft am 07.01.2020.
- Braun, Karl-Heinz; Hoffmann, Christoph; Hofmann, Hans-Georg; Krüger, Heinz-Hermann; Olbertz, Jan-Hendrik (Hg.) (1998): *Schule mit Zukunft. Bildungspolitische Empfehlungen und Expertisen der Enquete-Kommission des Landtages von Sachsen-Anhalt*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Budian, Elisa (2019): Sind digitale Spiele eine Kunstform? Eine Untersuchung des Diskurses. Hausarbeit im Studiengang Interdisziplinäre Medienwissenschaften, nicht veröffentlicht.
- Bundesregierung (22.08.017): Computerspiele sind Kulturgut. Merkel eröffnet gamescom. Online verfügbar unter <https://www.bundesregierung.de/breg-de/aktuelles/computerspiele-sind-kulturgut-219372>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Bundesregierung (2020): Umsetzungsstrategie Digitalisierung. Online verfügbar unter <https://www.bundesregierung.de/breg-de/themen/digital-made-in-de>, zuletzt geprüft am 06.01.2020.
- Busche, Andreas (2018): Frische Luft auf der Durststrecke. *Deutscher Filmpreis 2018. Tagesspiegel*. Online verfügbar unter <https://www.tagesspiegel.de/kultur/deutscher-filmpreis-2018-frische-luft-auf-der-durststrecke/21225934.html>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Computerbild Spiele (Hg.) (unbekannt): Sex, Drogen, Gewalt: Die größten GTA-Skandale. Online verfügbar unter <https://www.computerbild.de/fotos/GTA-Die-groessten-Skandale-11432905.html>, zuletzt geprüft am 07.01.2020.
- Deutschlandfunk (2019/2020): Podcast-Reihe: Games und Politik. *Corso - Kunst & Pop*. Deutschlandfunk. Online verfügbar unter [https://www.deutschlandfunk.de/corso-kunst-pop-podcast-reihe-games-und-politik.807.de.html?dram:article\\_id=466231](https://www.deutschlandfunk.de/corso-kunst-pop-podcast-reihe-games-und-politik.807.de.html?dram:article_id=466231), zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Faulstich, Werner (2000): *Medienkulturen*. München: W. Fink.
- Feige, Daniel Martin (2018): Videospiele im Spannungsfeld von Kunst und Kulturindustrie. In: Martin Niederauer und Gerhard Schweppenhäuser (Hg.): „Kulturindustrie“: Theoretische und empirische Annäherungen an einen populären Begriff. Wiesbaden: Springer VS, S. 201–219.
- Flusser, Vilém (1996): *Ins Universum der technischen Bilder*. 5. Aufl. Göttingen: European Photography (Edition Flusser, 4).
- Focus Online (Hg.) (2015): Jeder Dritte findet: Videospiele machen einsam. dpa-Meldung. Online verfügbar unter [https://www.focus.de/digital/games/spiele-jeder-dritte-findet-videospiele-machen-einsam\\_id\\_4815168.html](https://www.focus.de/digital/games/spiele-jeder-dritte-findet-videospiele-machen-einsam_id_4815168.html), zuletzt aktualisiert am 14.07.2015, zuletzt geprüft am 07.01.2020.
- Freud, Sigmund (1987): *Schriften zur Kunst und Literatur*. Ungekürzte Ausg. Frankfurt am Main: Fischer-Taschenbuch-Verl. (Fischer Wissenschaft, 7399).

- Freund, Nicolas (2019): Als Kulturgut nicht ernst genommen. Sueddeutsche Zeitung. Online verfügbar unter <https://www.sueddeutsche.de/kultur/computerspiele-kulturgut-autoren-1.4280636>, zuletzt geprüft am 08.01.2020.
- Fritscher, Lisa (2018): Technophobia Is a Fear Related to the Loss of Control. Online verfügbar unter <https://www.verywellmind.com/what-is-the-fear-of-technology-2671897>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Games Wirtschaft (2018): Deutscher Computerspielpreis 2018: Preisgeld steigt auf 560.000 Euro - Update. Games Wirtschaft. Online verfügbar unter <https://www.gameswirtschaft.de/politik/deutscher-computerspielpreis-2018-dcp-preisgeld/>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Goebel, Katja (2006): Ein Verbrechen wird live gesendet. WDR. Online verfügbar unter [https://www1.wdr.de/gladbeck\\_geiseldrama104.html](https://www1.wdr.de/gladbeck_geiseldrama104.html), zuletzt geprüft am 29.12.2019.
- Habermas, Jürgen (2002 [1962]): Strukturwandel der Öffentlichkeit. Untersuchungen zu einer Kategorie der bürgerlichen Gesellschaft; mit einem Vorwort zur Neuauflage 1990. Zugl.: Marburg, Univ., Habil.-Schr., 1961. Unveränd. Nachdr. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft, 891).
- Hegemann, Lisa (2019): Digitale Ängste: Fürchtet euch nicht. Zeit Online. Online verfügbar unter <https://www.zeit.de/digital/internet/2019-08/digitale-aengste-datenschutz-hacking-sicherheit-internetnutzung>, zuletzt aktualisiert am 19.08.2019, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Hickethier (2003): Einführung in die Medienwissenschaft: J.B. Metzler.
- Holzki, Larissa; Koch, Moritz (2019): Gaming ist in der Mitte der Gesellschaft angekommen – doch Fördermittel fehlen. Handelsblatt. Online verfügbar unter <https://www.handelsblatt.com/technik/gadgets/computerspiele-gaming-ist-in-der-mitte-der-gesellschaft-angekommen-doch-foerdermittel-fehlen/24911612.html?ticket=ST-171307-c49v7JebFUdt2H7Zb5kU-ap1>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Hörisch, Jochen (2004): Eine Geschichte der Medien. Vom Urknall zum Internet. 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp Taschenbücher, 3629).
- Huizinga, Johan (2017 [1938/39]): Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Unter Mitarbeit von Andreas Flitner. 25. Auflage. Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag (rororo Rowohlts Enzyklopädie, 55435).
- Jahn, Tekla; Wimmer, Jeffrey (2017): Tagung zum Kulturgut Computerspiel - "Computerspiele sind in der Mitte der Gesellschaft angekommen". Deutschlandfunk. Online verfügbar unter [https://www.deutschlandfunk.de/tagung-zum-kulturgut-computerspiel-computerspiele-sind-in.807.de.html?dram:article\\_id=395892](https://www.deutschlandfunk.de/tagung-zum-kulturgut-computerspiel-computerspiele-sind-in.807.de.html?dram:article_id=395892), zuletzt aktualisiert am 14.09.2017, zuletzt geprüft am 08.01.2020.
- Keuneke, Susanne (Wintersemester 2006): Angstmedien – Medienängste. Universität Düsseldorf. Universität Düsseldorf, Wintersemester 2006/07. Online verfügbar unter [www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Sozialwissenschaften/Kommunikations-\\_und\\_Medienwissenschaft/Angstmedien\\_1\\_Einleitung.ppt](http://www.phil-fak.uni-duesseldorf.de/fileadmin/Redaktion/Institute/Sozialwissenschaften/Kommunikations-_und_Medienwissenschaft/Angstmedien_1_Einleitung.ppt), zuletzt geprüft am 29.12.2019.
- Keuneke, Susanne (2011): Medienangst als Maßstab. Der wechselhafte Umgang mit dem Populären am Beispiel der Literatur. In: Roger Lüdeke (Hg.): Kommunikation im Populären. Interdisziplinäre Perspektiven auf ein ganzheitliches Phänomen. s.l.: transcript Verlag (Lettre).
- Kittler, Friedrich A. (1987): Aufschreibesysteme 1800/1900. 2. erw. und korr. Aufl. München: W. Fink.
- Klafki, Wolfgang (1998): Schlüsselqualifikationen/Allgemeinbildung. Konsequenzen für die Schulstrukturen. In: Karl-Heinz Braun, Christoph Hoffmann, Hans-Georg Hofmann, Heinz-Hermann Krüger und Jan-Hendrik Olbertz (Hg.): Schule mit Zukunft. Bildungspolitische Empfehlungen und Expertisen der Enquete-Kommission des Landtages von Sachsen-Anhalt. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften, S. 145-208.
- Kleiner, Marcus S. (Hg.) (2010): Grundlagentexte zur sozialwissenschaftlichen Medienkritik. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

- Kloiber, Julia; Fehlinger, Paul et al. (Hg.) (Q2 2014): Der Digitale Wandel. Magazin für Internet und Gesellschaft.
- Koubek, Jochen (Datum unbekannt): Computerspiel-Diskurse. Online verfügbar unter <https://medienwissenschaft.uni-bayreuth.de/wp-content/uploads/assets/Koubek/forschung/KoubekComputerspielDiskurse.pdf>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Kübler, Hans-Dieter (2006): Zurück zum 'kritischen Rezipienten'? Aufgaben und Grenzen pädagogischer Medienkritik. In: Horst Niesyto (Hg.): Medienkritik heute. Grundlagen, Beispiele und Praxisfelder. München: kopaed (Medienpädagogik interdisziplinär, 5).
- Kurzweil, Ray; Grossman, Terry (2005): Fantastic voyage. Live long enough to live forever. Unter Mitarbeit von Terry Grossman. 1. Plume print. New York, NY: Plume. Online verfügbar unter <http://www.loc.gov/catdir/bios/hol058/2004017041.html>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Lüdeke, Roger (Hg.) (2011): Kommunikation im Populären. Interdisziplinäre Perspektiven auf ein ganzheitliches Phänomen. s.l.: transcript Verlag (Lettre). Online verfügbar unter <http://lib.mylibrary.com/detail.asp?id=631383>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Luhmann, Niklas (1996): Die Realität der Massenmedien: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Maresch, Rudolf (2001): Der Hype ist vorbei. Das Internet ist in der Realität angekommen. In: merz - Medien und Erziehung (Hg.): Medienutopien - gestern und heute. München: KoPäd Kommunikation und Pädagogik e.V. (Medien + Erziehung, 45.2001,4).
- marketing Börse (2017): Digitalisierung sorgt für mehr Wohlstand und Wachstum. Online verfügbar unter <https://www.marketing-boerse.de/news/details/1712-Digitalisierung-sorgt-fuer-mehr-Wohlstand-und-Wachstum/137741>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- merz - Medien und Erziehung (Hg.) (2001): Medienutopien - gestern und heute. München: KoPäd Kommunikation und Pädagogik e.V. (Medien + Erziehung, 45.2001,4).
- Münker, Stefan (2008): Was ist ein Medium? Ein philosophischer Beitrag zu einer medientheoretischen Debatte. In: Stefan Münker und Alexander Roesler (Hg.): Was ist ein Medium? 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft), S. 322–337.
- Münker, Stefan; Roesler, Alexander (Hg.) (2008): Was ist ein Medium? 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft).
- Niederauer, Martin; Schweppenhäuser, Gerhard (Hg.) (2018): „Kulturindustrie“: Theoretische und empirische Annäherungen an einen populären Begriff. Wiesbaden: Springer VS.
- Niesyto, Horst (Hg.) (2006): Medienkritik heute. Grundlagen, Beispiele und Praxisfelder. Fachtagung "Medienkritik heute". München: kopaed (Medienpädagogik interdisziplinär, 5). Online verfügbar unter [http://www.kopaed.de/kopaedshop/index.php?PRODUCT\\_ID=470](http://www.kopaed.de/kopaedshop/index.php?PRODUCT_ID=470), zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Nohr, Rolf F. (2013): Game Studies und Kritische Diskursanalyse. Vortrag zur Ringvorlesung: Game Studies - Aktuelle Ansätze der Computerspielforschung. Universität Tübingen. Online verfügbar unter [https://timms.uni-tuebingen.de/tp/UT\\_20130716\\_001\\_rvgame\\_0001](https://timms.uni-tuebingen.de/tp/UT_20130716_001_rvgame_0001), zuletzt geprüft am 16.01.2020
- Nowak, Tobias (2020): Sand und Tod. Der Mythos des unpolitischen Computerspiels. Deutschlandfunk. Online verfügbar unter [https://www.deutschlandfunk.de/der-mythos-des-unpolitischen-computerspiels-sand-und-tod.807.de.html?dram:article\\_id=466268](https://www.deutschlandfunk.de/der-mythos-des-unpolitischen-computerspiels-sand-und-tod.807.de.html?dram:article_id=466268), zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Odak, Sandro (2018): Spieleförderung in Deutschland. 50 Millionen Euro, »nicht für Shooter«. GameStar. Online verfügbar unter <https://www.gamestar.de/artikel/spielefoerderung-in-deutschland-50-millionen-euro-pro-jahr-aber-nicht-fuer-shooter,3329085.html>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Passig, Kathrin (2014): Neue Technologien, alte Reflexe. In: Funkkorrespondenz.
- Postman, Neil (1983): Das Verschwinden der Kindheit. 9. Aufl. Frankfurt am Main: S. Fischer.
- Postman, Neil (1985): Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie. Frankfurt a.M.: Fischer.

- Puppe, Martin (2018): Zusammenschluss von BIU und GAME. game - Verband der deutschen Games-Branche. Online verfügbar unter <https://www.game.de/schwerpunkt/zusammenschluss/>, zuletzt geprüft am 08.01.2020.
- Reichertz, Jo (2009): Die Macht der Worte und der Medien. 2. Auflage. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlage GmbH Wiesbaden (Medien, Kultur, Kommunikation).
- Rötzer, Florian (Hg.) (2001): Digitaler Schein: Ästhetik der elektronischen Medien. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Sandqvist, Matti (2017): Hintergrund: Der Haken mit dem Kreuz. Die Darstellung von NS-Symbolen in Videospiele. PC Games. Online verfügbar unter <https://www.pcgames.de/Spielemarkt-Thema-117280/Specials/Der-Haken-mit-dem-Kreuz-NS-Symbolen-Videospiele-1112076/>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Schmidt, Siegfried J. (2008): Der Medienkompaktbegriff. In: Stefan Münker und Alexander Roesler (Hg.): Was ist ein Medium? 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft), S. 144–157.
- Schneider, Johannes (2012): Unser digitales Gedächtnis. Der Tagesspiegel. <https://www.facebook.com/tagesspiegel>. Online verfügbar unter <https://www.tagesspiegel.de/kultur/medienkritik-von-sokrates-bis-in-die-gegenwart-die-geschichte-der-kritik-an-aufzeichnungs-und-speichermedien/6224268-2.html>, zuletzt geprüft am 07.01.2020.
- Schönborn, Julia (Q2 2014): Internet. Kann das weg? In: Julia Kloiber und Paul et al. Fehlinger (Hg.): Der Digitale Wandel. Magazin für Internet und Gesellschaft.
- Schulz, Maren (Unbekanntes Datum): 10 Forderungen der Games-Branche. game - Verband der deutschen Games-Branche. Online verfügbar unter <https://www.game.de/positionen/10-forderungen-der-games-branche/>, zuletzt geprüft am 08.01.2020.
- Scout Magazin (2016): Ja zur Medienkompetenz – Nein zur Medieneuphorie. Scout - Das Magazin für Medienerziehung. Online verfügbar unter <https://www.scout-magazin.de/bildung-und-wissen/artikel/ja-zur-medienkompetenz-nein-zur-medieneuphorie.html>, zuletzt geprüft am 29.12.2019.
- Seher, Dietmar (2017): Die Angst vor neuer Technik ist so alt wie die Menschheit. Neue Ruhr Zeitung. Online verfügbar unter <https://www.nrz.de/wochenende/die-angst-vor-neuer-technik-ist-so-alt-wie-die-menschheit-id209190935.html>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Spahr, Angela (2002): Der Sturz des Ikarus. Im Nirgendwo der Medientechnologien. In: Gegenworte (10).
- Spangenberg, Peter M. (2001): Technikinnovationen und Medienutopien. In: merz - Medien und Erziehung (Hg.): Medienutopien - gestern und heute. München: KoPäd Kommunikation und Pädagogik e.V. (Medien + Erziehung, 45.2001,4).
- Spiewak, Martin (2012): Macht uns der Computer dumm? Zeit Online. Online verfügbar unter <https://www.zeit.de/2012/37/Jugendliche-Medienkonsum-Spitzer-Vorderer/komplettansicht>, zuletzt aktualisiert am 06.09.2012, zuletzt geprüft am 07.01.2020.
- Spitzer, Manfred (2012): Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. München: Droemer.
- Stiftung Digitale Spielekultur (2019): Internationale Computerspielesammlung. Weltweit größte Sammlung mit Online-Datenbank gestartet. Stiftung Digitale Spielekultur. Online verfügbar unter <http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/internationale-computerspielesammlung-weltweit-groesste-sammlung-mit-online-datenbank-gestartet/>, zuletzt geprüft am 08.01.2020.
- Sutter, Tilmann (2010): Medienanalyse und Medienkritik. Forschungsfelder einer konstruktivistischen Soziologie der Medien. 1. Aufl. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.
- Tagesthemen (2010): Oswald Kolle gestorben. Tagesthemen. Online verfügbar unter [https://www.youtube.com/watch?v=ZXo\\_mkzVNZQ](https://www.youtube.com/watch?v=ZXo_mkzVNZQ), zuletzt geprüft am 29.12.2019.
- USK (letzte Änderung 2019): Leitkriterien der USK für die Prüfung von Computer- und Videospiele. USK. Online verfügbar unter <https://usk.de/die-usk/grundlagen-und-struktur/grundlagen/>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.



- Weßler, H.; Matzen, C.; Jarren, O.; Hasebrink, U. (1997): Perspektiven der Medienkritik. Die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit öffentlicher Kommunikation in der Mediengesellschaft. Dieter Roß zum 60. Geburtstag: VS Verlag für Sozialwissenschaften. Online verfügbar unter <https://books.google.de/books?id=FWegBwAAQBAJ>.
- Wiesing, Lambert (2008): Was sind Medien? In: Stefan Münker und Alexander Roesler (Hg.): Was ist ein Medium? 1. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp (Suhrkamp-Taschenbuch Wissenschaft), S. 235–248.
- Willeken, Jan (2019): Taschengeld für Pixelmüll. Lootboxen in Videospiele. Sueddeutsche Zeitung. Online verfügbar unter <https://www.sueddeutsche.de/digital/lootboxen-illegal-gluecksspiel-gaming-regulierung-1.4372502>, zuletzt geprüft am 07.01.2020.
- Wirth, Uwe (Hg.) (2008): Kulturwissenschaft: eine Auswahl grundlegender Texte. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Wonke, Judith (2018): "Der Gegenstand Computerspiel wird immer noch stiefmütterlich behandelt". Interview mit Stephan Schwingeler über Kunstgeschichte und digitale Spiele. Wissenschaftsportal Gerda Henkel Stiftung. Online verfügbar unter [https://lisa.gerda-henkel-stiftung.de/der\\_gegenstand\\_computerspiel\\_wird\\_immer\\_noch\\_stiefmuetterlich\\_behandelt?nav\\_id=7602](https://lisa.gerda-henkel-stiftung.de/der_gegenstand_computerspiel_wird_immer_noch_stiefmuetterlich_behandelt?nav_id=7602), zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Wulff, Hans Jürgen (2015): Payne Fund Studies - Lexikon der Filmbegriffe. Institut für Neuere Deutsche Literatur und Medien. Online verfügbar unter <http://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=8818>, zuletzt geprüft am 29.12.2019.
- Zeit Online (2019a): Kurznachrichtendienst: Twitter verbietet politische Werbeanzeigen. Online verfügbar unter <https://www.zeit.de/digital/internet/2019-10/kurznachrichtendienst-twitter-verbot-politische-werbung>, zuletzt aktualisiert am 31.10.2019, zuletzt geprüft am 29.12.2019.
- Zeit Online (2019b): Bund fördert Games-Branche mit jährlich 50 Millionen Euro. dpa-Meldung. Zeit Online. Online verfügbar unter <https://www.zeit.de/digital/games/2019-11/computerspiele-games-branche-foerderung-bundesregierung-videospiele>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Ziemann, Andreas (2006): Soziologie der Medien. Bielefeld: Transcript-Verl. (Einsichten). Online verfügbar unter <http://www.socialnet.de/rezensionen/isbn.php?isbn=978-3-89942-559-8>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Zimmermann, Olaf (01.09.2017): Kulturgut Computerspiele. Traut euch endlich, Künstlersein tut nicht weh!. Deutscher Kulturrat. Online verfügbar unter <https://www.kulturrat.de/themen/kulturgut-computerspiele/kulturgut-computerspiele/>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.

## Quellenverzeichnis der Analyse des Diskurses

- Attewill, Fred (2011): Gamers can't tell real world from fantasy, say researchers. MetroUK. Online verfügbar unter <https://metro.co.uk/2011/09/20/nottingham-trent-university-researchers-gamers-cant-tell-real-world-from-fantasy-164943/>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Bogost, Ian (2011): Reality is Alright. A review of Jane McGonigal's book Reality is Broken. Online verfügbar unter [http://bogost.com/writing/blog/reality\\_is\\_broken/](http://bogost.com/writing/blog/reality_is_broken/), zuletzt geprüft am 11.12.2019.
- Chaos (2017): 10 Things That Would Happen if You QUIT Gaming. YouTube-Video. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=xWIHyYUZe6g>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Dietrich, Kirsten (2018): "Hat mit dem Tod nichts zu tun". Sterben in Videospiele. Deutschlandfunk. Online verfügbar unter [https://www.deutschlandfunk.de/sterben-in-videospielen-hat-mit-dem-tod-nichts-zu-tun.886.de.html?dram:article\\_id=434221](https://www.deutschlandfunk.de/sterben-in-videospielen-hat-mit-dem-tod-nichts-zu-tun.886.de.html?dram:article_id=434221), zuletzt aktualisiert am 24.11.2019, zuletzt geprüft am 24.11.2019.

- Donlon, James (2015): What's Wrong with Video Games? TFP Student Action. Online verfügbar unter <https://tfpstudentaction.org/blog/whats-wrong-with-video-games>, zuletzt geprüft am 23.11.2019.
- Fehlinger, Paul et al. (Hg.) (2014): Der digitale Wandel. Magazin für Internet und Gesellschaft. Internet & Gesellschaft Collaboratory e.V. Berlin: Internet & Ges. Collaboratory.
- Förtsch, Michael (2014): Special: Die Psycho-Tricks der Spiele-Designer. Das Spiel in deinem Kopf. PC Games. Online verfügbar unter <https://www.pcgames.de/Special-Thema-215651/Specials/Die-Psycho-Tricks-der-Spiele-Designer-Das-Spiel-in-deinem-Kopf-1144707/>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Franzen, Oliver (2012): Wenn Virtuelles real wird - Gefahren und Möglichkeiten des Transfers zwischen Computerspielen und der Wirklichkeit. Passau, Universität Passau, Magisterarbeit. Passau: Universität Passau. Online verfügbar unter <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bvb:739-opus-25872>, zuletzt geprüft am 16.01.2020.
- Gibson, Caitlin (2016): The next level. Video games are more addictive than ever. This is what happens when kids can't turn them off. Washingtonpost. Online verfügbar unter [https://www.washingtonpost.com/sf/style/2016/12/07/video-games-are-more-addictive-than-ever-this-is-what-happens-when-kids-cant-turn-them-off/?utm\\_term=.bb2af1f196f7](https://www.washingtonpost.com/sf/style/2016/12/07/video-games-are-more-addictive-than-ever-this-is-what-happens-when-kids-cant-turn-them-off/?utm_term=.bb2af1f196f7), zuletzt geprüft am 23.11.2019.
- Gieselmann, Hartmut (2002): Der virtuelle Krieg. Zwischen Schein und Wirklichkeit im Computerspiel. Erstaug. Hannover: Offizin-Verl. (Kultur und Gesellschaft, 5).
- Langer, Jörg (2019): Die alte Angst vor den Neuen Medien. Gamers Global. Online verfügbar unter <https://www.gamersglobal.de/meinung/die-alte-angst-vor-den-neuen-medien>, zuletzt geprüft am 23.11.2019.
- McGonigal, Jane (2012): Reality is broken. Why games make us better and how they can change the world. London: Vintage Books.
- nigahiga (2014): Why Video Games Are Good For You! YouTube-Video. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=k9ww2OczOgY>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Ortiz de Gortari, Angelica B.; Aronsson, Karin; Griffiths, Mark (2011): Game Transfer Phenomena in Video Game Playing. In: International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning 1 (3), S. 15–33.
- P., Kim (2019): Negative Effects of Video Games. Credit Donkey. Online verfügbar unter <https://www.creditdonkey.com/negative-effect-video-games.html>, zuletzt geprüft am 23.11.2019.
- Pacific Quest (2016): Escaping Reality: The Very Real Dangers of Video Games. Online verfügbar unter <https://pacificquest.org/2016/01/14/escaping-reality-the-very-real-dangers-of-video-games/>, zuletzt geprüft am 23.11.2019.
- puuki - Brawl Stars (2018): Fortnite in Real Life FILM. YouTube-Video. Online verfügbar unter [https://www.youtube.com/watch?v=LBEnrmR\\_6tA](https://www.youtube.com/watch?v=LBEnrmR_6tA), zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Rayfield, David (2011): UK newspaper: 'Gamers can't tell real world from fantasy'. Destructoid. Online verfügbar unter <https://www.destructoid.com/uk-newspaper-gamers-can-t-tell-real-world-from-fantasy--211917.phtml>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Schönborn, Julia (2014): Internet. Kann das weg? In: Paul et al. Fehlinger (Hg.): Der digitale Wandel. Magazin für Internet und Gesellschaft. Berlin: Internet & Ges. Collaboratory.
- Schulz, Elena (2014): Geheime Tricks der Spieleentwickler - Wie Bioshock & Co. uns täuschen. GameStar. Online verfügbar unter <https://www.gamestar.de/artikel/geheime-tricks-der-spieleentwickler-so-werden-wir-in-spielen-getaeuscht,3319275.html>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Stuart, Keith (2011): 'Game transfer phenomena' and the problem of perception. The Guardian. Online verfügbar unter <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/sep/22/game-transfer-phenomena>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.

- TFP Student Action (2015): How Video Games Kill the Soul & Body. Online verfügbar unter <https://tfpstudentaction.org/blog/how-video-games-kill-the-soul-body>, zuletzt geprüft am 23.11.2019.
- TFP Student Action (2016): What's Wrong with Video Games? - FIGHT BACK. YouTube-Video. Online verfügbar unter [https://www.youtube.com/watch?v=r3EGCxorl\\_k&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=r3EGCxorl_k&feature=emb_logo), zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- The real truth (Datum unbekannt): Video Games – An Escape From Reality? Online verfügbar unter <https://rcg.org/realtruth/articles/346-vgaefr.html>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- TheBustedPixel (2011): Relationship Fallout. YouTube-Video. Online verfügbar unter <https://www.youtube.com/watch?v=eeygDA1Mj0Q>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Vallot, Margret (2009): Spiele täuschen tolle Welt vor. Aachener Nachrichten. Online verfügbar unter [https://www.aachener-nachrichten.de/lokales/dueren/spiele-taeuschen-tolle-welt-vor\\_aid-31731203](https://www.aachener-nachrichten.de/lokales/dueren/spiele-taeuschen-tolle-welt-vor_aid-31731203), zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- Walker, John (2011): Fantasy And Reality: Can Gamers Tell? Rock Paper Shotgun. Online verfügbar unter <https://www.rockpapershotgun.com/2011/09/21/fantasy-and-reality-can-gamers-tell/>, zuletzt geprüft am 24.11.2019.
- WDR (unbekannt (vermutlich 2015)): Games(com), Spiele und die Religion. WDR, unbekannt (vermutlich 2015). Online verfügbar unter <https://www1.wdr.de/av/audio-gamescom-und-spiele-100.html>, zuletzt geprüft am 23.11.2019.

## Gameographie

- Bioshock Infinite (2013): Irrational Games/2K Australia, 2K Games
- Command & Conquer (1995-2018): Westwood Studios/EA Los Angeles, Virgin Interactive/Electronic Arts
- Counterstrike (2000/2003): Valve, Valve/EA Games/Sierra Entertainment
- Falcon 4.0 (2005): Spectrum Holobyte et al., Mirrorsoft/MicroProse/Hasbro Interactive
- Fallout (1997-2018): Black Isle Studio/Bethesda Games Studios/Obsidian Entertainment, Interplay/Bethesda Softworks
- Fortnite (2017): Epic Games/People Can Fly, Epic Games/Gearbox Publishing
- GTA V (2013): Rockstar North, Rockstar Games
- Spec Ops - The Line (2012): Yager Development/Darkside Game Studios, 2K Games
- This War of Mine (2014): 11 Bit Studios, Deep Silver/11 Bit Studios
- Through the Darkest of Times (2018): Paintbucket Games

## **Erklärung**

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Masterarbeit selbständig verfasst und gelieferte Datensätze, Zeichnungen, Skizzen und graphische Darstellungen selbständig erstellt habe. Ich habe keine anderen Quellen als die angegebenen benutzt und habe die Stellen der Arbeit, die anderen Werken entnommen sind - einschl. verwendeter Tabellen und Abbildungen - in jedem einzelnen Fall unter Angabe der Quelle als Entlehnung kenntlich gemacht.

Bielefeld, den

---

(Unterschrift)