

Vom Potential Narrativer Einbettung von Gewalt in Videospielen: Brutales Kämpfen und Pädagogische Kommunikation in „The Last of Us 2“

MARIO S. STALLER¹, SWEN KOERNER²

¹Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung Nordrhein-Westfalen, ²Deutsche Sporthochschule Köln,

Gewalttätige Videospiele werden seit Jahrzehnten auf ihre möglichen Effekte untersucht. Insbesondere die Frage nach Effekten auf aggressives Verhalten im Realleben steht dabei regelmäßig im Fokus. Metaanalysen weisen dabei auf gegensätzliche Ergebnisse hin, welche in der Gesamtheit für die meisten Fälle einen kleinen negativen Effekt aufweisen (Mathur & VanderWeele, 2019). Videospiele können allerdings nicht allein auf die Darstellung von Gewalt reduziert werden. So werden beispielsweise auch ethische Themen wie Moral in Narrationen von gewalttätigen Spielen verhandelt (Green, 2016). Inwieweit sich hier pädagogische Möglichkeiten bieten, wird bisher kaum diskutiert.

Der vorliegende Beitrag setzt hier an und nimmt Naughty Dogs 2020 „The Last of Us 2“ in den Blick. Basierend auf der Rahmung pädagogischer Kommunikation (Kade, 2004; Körner & Staller, 2018) analysieren wir das Kämpfen als Konfliktlösungsoption und legen dabei das reflexive Potential narrativer Einbettung von Kampfhandlungen in Bezug eine gesamtgesellschaftliche Gewaltreduktion dar (Staller & Körner, 2020).

Literatur

- Green, A. M. (2016). The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in The Last of Us. *Games and Culture*, 11(7–8), 745–763. <https://doi.org/10.1177/1555412015579489>
- Kade, J. (2004). Erziehung als pädagogische Kommunikation [Education as pedagogical communication]. In D. Lenzen, *Irritationen des Erziehungssystems: Pädagogische Resonanzen auf Niklas Luhmann* (pp. 199–232). Surhkamp.
- Körner, S., & Staller, M. S. (2018). Pedagogy of terrorism. Mujahid Guide revisited. *Journal of Policing, Intelligence and Counter Terrorism*, 13(2), 332–344. <https://doi.org/10.1080/18335330.2018.1503700>
- Mathur, M. B., & VanderWeele, T. J. (2019). Finding Common Ground in Meta-Analysis “Wars” on Violent Video Games. *Perspectives on Psychological Science*, 14(4), 705–708. <https://doi.org/10.1177/1745691619850104>
- Staller, M. S., & Körner, S. (2020). Komplexe Gewaltprävention: Zum Umgang mit Gewalt auf individueller Ebene [Complex Violence Prevention: Coping with Violence on an Individual Level]. *Österreichische Zeitschrift Für Soziologie*, 45(S1), 157–174. <https://doi.org/10.1007/s11614-020-00413-0>