

Inhalt

Vorwort	7
1 Games – das Massenphänomen	11
Was ist überhaupt ein Computerspiel?	11
Zur Geschichte der Games	13
Computerspielkultur	17
Öffentliche Kritik und Regulierung	20
Sucht	21
Gewalt	22
Förderung	25
Instrumentalisierung	27
2 Religion in Games	31
Spiele und Religion in der Geschichte	31
Die Sicht der Entwickler	36
Gamer als Produzenten religiöser Inhalte	47
Religion in Games – Charakteristiken und Beispiele	54
Mainstream-Games	55
Independent-Unterhaltungsspiele	58
Casual- und Social-Spiele	60
Serious-Spiele: Lern-, Kunst-, Propagandaspiele	62
3 Religiöse Games	67
Beispiele religiöser Games	68
Religiöse Computerspiele – ein Widerspruch in sich?	74

4 Die Bedeutung von Religion in Games	83
Beispiele <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	84
Häufige Darstellungsweisen von Religion in Computerspielen.....	90
5 Religiös beim Computerspielen?	99
Das Gamen als Transzendenzerfahrung, Mythos, Ritual und Bewusstseinsveränderung	100
Gamer – wie habt ihr’s mit der Religion?	114
Das Spielen als religiöse Handlung?	119
Religiöse Kommunikation beim Gamen	128
6 Religiöse Antworten auf Games	135
Kritik	136
Regulierung	143
Einsatz von Games für religiöse Zwecke	148
Epilog: Gamen mit Gott	153
Informationen und Literatur	161
Alterskennzeichnung.....	161
Pädagogische Beurteilung von Games	161
Christliche Beurteilung von Games (in Englisch)	162
Medienkompetenz	162
Literatur	162

Epilog: Gamen mit Gott

Wo Computerspiele und Religion sich begegnen, entsteht Raum für das Gamen mit Gott. Dies kann, wie wir gesehen haben, bedeuten, dass mit virtualisierten Abbildern von Gott oder anderen religiösen Inhalten gespielt wird. Je nach Inhalt, Darstellung und Haltung der Gamer kann dies eine religiöse Kommunikation einleiten, die diverse Reaktionen wie die Ablehnung der Inhalte, die religiöse Reflexion oder das Spielen in Gottes Namen hervorruft. Doch auch jenseits der Spielinhalte kann das Computerspielen zu einem Gamen mit Gott werden: Werden die Anforderungen, die Konzentration, die ritualisierten Handlungen, die Bewusstseinsveränderung, die Hingabe beim Gamen mit religiösem Sinn aufgeladen, dann ist das Spielen ein Teil der gelebten Religiosität. Das in diesem Buch entwickelte Verständnis von Games und Gamen meint also nicht nur die Technologie, die diversen Genres, die virtuellen Welten, den Wettbewerb, das Vergnügen, die Communitys usw., sondern auch die Möglichkeit zur religiösen Praxis.

Vor diesem Hintergrund erstaunt es nicht, dass mehr oder weniger szenenahe Theologinnen und Theologen seit einigen Jahren vermehrt überlegen, welche Botschaften die Games für das Christentum bereithalten. Der Tenor dabei ist, dass das Gamen auf Aspekte des Lebens aufmerksam macht, von denen man fühlt, dass sie in der traditionellen christlichen Praxis der letzten Jahrhunderte vernachlässigt oder sogar aktiv bekämpft wurden. So werden Games als eine Möglichkeit akzeptiert, sich

von der Arbeit auszuruhen, aber auch zu feiern und unbeschwert zu sein (Est 9, 22; Neh 8, 10, Lk 15, 11–32). Weil Gamer an Entscheidungsfreiheit und multiple Lösungswege, aber auch an spezifische Zielvorgaben gewohnt sind, hätten sie weniger Probleme mit der jahrhundertalten Frage, wie Prädestination und freier Wille zusammenfinden. Oft sind die Entscheidungen, die Gamer treffen müssen, moralisch aufgeladen, so dass sie im Licht der Versuchung durch das Böse gesehen werden können, welches zu überwinden ist (1Kor 10, 13). Gamer seien aufgrund der multiplen Wege – mit Verweis auf die «vielen Wohnungen» im Haus Gottes (Joh 14, 2) – nicht nur bereit für den religiösen Pluralismus, sondern aufgrund der unablässigen Vermischung und Neukombination religiöser Inhalte in Games auch offener für die Erneuerung des Glaubens, wie sie Jesus beispielhaft vorgelebt habe. Computerspiele sind zudem fähig, Welten zu erzeugen, in denen die Spielerinnen und Spieler wieder zu staunenden Kindern werden (Lk 18, 15–17). Aber sie schaffen auch Möglichkeitsräume, in denen das Mysteriöse bedeutungsvoll wird, weil man erst nur Teile des Ganzen, dann aber das Ganze erkennt (1Kor 13, 11–12). Die Freude am Gamen rührt auch daher, dass es nicht nur den Intellekt, sondern den Körper, die Sinne, die Kognition und die Emotionen umfasst. Deshalb wurde es als Manifestation der energetisierenden Präsenz von Gottes Geist in der Welt und im Körper begriffen (1Kor 6, 19–20; Psalm 51, 10–11, Apg 2, 13–16). Und obwohl Jesus die wetteifernden Jünger rügte, kann das Streben nach dem ersten Platz beim Gamen mit Paulus als eine Anstrengung für die höhere Ehre Gottes begriffen werden (Phil 2, 16; 3, 14; 1Kor 9, 24).

Solche Ansätze und Überlegungen führen tendenziell zu einer religiösen Praxis, die die Sinnlichkeit und Eigeninitiative der Gläubigen, sowie das Mysterium und die Offenheit für alternative Lesarten der Bibel betont. In dieser Hinsicht ist die «Theologie des Gamens» ein Aspekt der «Theologie des Spielens», wie sie seit den 1960er Jahren in den USA und in Europa

entwickelt wird. Das Spielen dient hier als Vorlage, um den Transzendenzbezug glaubhafter zu vermitteln, das Wesen Gottes und des Menschen als eines der Freude, Freiheit, Fantasie und des Glücks zu begreifen, sowie Impulse in Richtung Interaktion, Offenheit und Ästhetik für den Gottesdienst, die Seelsorge, die Jugendarbeit oder die Gemeindepädagogik zu erhalten. Diese Überlegungen wurden insbesondere durch die modernen philosophischen Theorien des Spielens möglich, wo das Spielen als Bedingung der Freiheit und des Menschseins (Kant, Schiller), als zweckfreie, vom Subjekt losgelöste Tätigkeit (Gadamer), und sogar als einziger existenzieller Grund der Welt oder des Kosmos (Nietzsche) begriffen wird.

Doch wieviel hat dieses Spielen eigentlich mit dem Gamen zu tun? Zunächst ist anzumerken, dass das Spielen in der Theologie, der Entwicklungspsychologie und der Pädagogik oft mit grenzenloser Freiheit, Kreativität und Spontaneität in Verbindung gebracht wurde. Damit war es möglich, es als ein Gegenpol zu Autoritarismen aller Art zu sehen. Wo jedoch gespielt wird, da begegnet uns auch Gegensätzliches: Spielen geschieht jenseits vom Ernst des Lebens, doch bekanntlich kann aus Spiel wiederum schnell Ernst werden. Spielen ist kindlicher Zeitvertrieb, aber auch erwachsener Leistungssport. Spielen bedeutet, etwas wie selbstverständlich anzusammeln oder aufzubauen, dieses aber mit dem Ende des Spiels ebenso selbstverständlich wieder zu verlieren. Spielen erscheint frei, unbeschwert, kreativ, doch man unterwirft sich dabei auch extrem strikten Regeln und bindenden Ergebnissen. Spielen fragt nicht nach Kultur, Sprache, Bildung, Hautfarbe oder Vermögen und löst damit Gegensätze zwischen Menschen auf, nur um Gewinner und Verlierer zu bestimmen und damit neue Gegensätze zu schaffen. Spielen erscheint also einerseits tatsächlich als eine freie und kreative Bewegung, als etwas, das fließt, nicht etwas, das man tun oder machen könnte. Andererseits braucht diese Bewegung eine Grundlage, eine Struktur oder einen Rahmen, in-

nerhalb dessen sie sich entfaltet und ihren Sinn erhält. Das Spielen tendiert dazu, diesen Rahmen zu sprengen, zu erweitern, zu verändern. Der Rahmen tendiert dazu, die spielerische Bewegung einzuschränken, in geregelte Bahnen zu lenken.

Zu den Strukturen, durch die menschliche spielerische Bewegung fließen kann, gehören natürlich die Spiele selbst, und damit auch die Computerspiele. Gamen bedeutet die Interaktion mit einem computerisierten Regelsystem, das häufig eine Story erzählt und einzig der Unterhaltung dient. Doch ist jedes Gamen bereits ein Spielen im modernen Sinne der kreativen, strukturverändernden Bewegung? Wohl kaum. Meistens geht es eher darum, eine Reihe von Befehlen wortgetreu zu befolgen, vorgesetzte Aufgaben nach vorgefassten Mustern zu lösen, im richtigen Moment auf den richtigen Knopf zu drücken. Es geht darum, die eigene Persönlichkeit zurückzunehmen und herauszufinden, wie die Maschine tickt, um dann ihre Ticks nach den Vorgaben zu bedienen. Gamer werden zum Subjekt ihrer Games, und darin scheint ein eigentümlicher Reiz zu liegen, wie Hans-Georg Gadamer in Bezug auf Spiele generell festgestellt hat:

«Alles Spielen ist ein Gespielt-werden. Der Reiz des Spieles, die Faszination, die es ausübt, besteht eben darin, dass das Spiel über den Spielenden Herr wird.»

Die Entwickler guter Games verstehen es, prinzipiell monotone und stumpfsinnige Arbeiten mit Spass, Spannung und motivierender Belohnung aufzuladen und mit schönen und faszinierenden Welten und Geschichten zu schmücken. Sie verstehen es, ihnen eine Dichte an Sinn und Sinnlichkeit zu verpassen, die jedoch nur erfahrbar ist, wenn man den inneren Nörgler zum Schweigen bringt und mitspielt. Mitspielen oder Gespielt-werden ist aber noch kein Spielen. Dieses bedingt grössere Aufmerksamkeit und Aktivität. Es beginnt da, wo die Gamer ihre Fantasien, ihre Neugier, ihren Drang, Unbekanntes zu kennen und an Grenzen zu stossen aktiv in das Game

einbringen. Spielende Gamer kreieren beispielsweise eigene Geschichten auf dem Bildschirm, verweigern sich den suggerierten Lösungswegen und Lesarten, versuchen, das Spiel gezielt anders zu spielen als erwartet, Aufgaben bewusst anders zu lösen. Solchen Vorhaben sind Grenzen gesetzt, doch spielende Gamer loten diese Grenzen aus, versuchen sie zu dehnen oder zu brechen, von innen wie von aussen. Beispielsweise indem Instabilitäten ausgenutzt, systemfremde Codes eingespeist oder Modifikationen eingesetzt werden. Oft geht es bei solchen Praktiken schlicht um spielerische Vorteile, um den Machtrausch, aber auch darum, anderen Spielern das Spiel zu verderben. Zugleich werden Gamer dabei aber auch von der Neugier auf die Resultate getrieben, von dem Wunsch, das Spiel anders zu begreifen, tiefgreifend zu verändern, sich von einer unterjochenden Struktur zu befreien, ja sogar faszinierende, lächerliche, surreale Situationen und Bilder und damit auch eine Form von Kunst zu schaffen. Der Medienwissenschaftler Julian Kücklich spricht in diesem Zusammenhang von «deludischen Praktiken». Doch es sind gerade diese «entspielerischen» Praktiken, die dem spielerischen, und nicht nur dem ausführenden Umgang mit der Spielstruktur entsprechen. Die Interaktion mit Games kann schliesslich auch dazu führen, dass das Bewusstsein sich vollkommen in das Stimulusfeld absorbiert und andere Sinnesreize ausschliesst. Es kann dazu führen, dass das Gedächtnis und die Wahrnehmung sich sozusagen gegenseitig ausspielen, so dass die einzelnen Momente von Handlung und Feedback zur einzigen Realität und zum Selbstzweck werden, jenseits von realweltlicher Zeit, Raum, Identität oder Gedanken. Solche Zustände können, wie wir gesehen haben, als Flow oder Dissoziation beschrieben und als eine Form der Bewusstseinsveränderung verstanden werden. Schon in den 1980er Jahren hat Sherry Turkle beobachtet:

«Worauf es vielen Menschen beim Videospiele ankommt, ist nicht nur die Punktzahl, sondern ein veränderter Bewusstseinszustand.»

Aus der rezenten psychologischen Forschung ist bekannt, dass das Flow-Erleben unter Gamern weit verbreitet ist und auch aktiv gesucht wird. Dieses Vergessen von allem um sich herum kann Flucht vor alltäglichen Sorgen oder vor Verantwortung bedeuten. Es kann aber auch den Wunsch bedeuten, in einen unmittelbareren, authentischeren Austausch mit einem wie auch immer gearteten Gegenüber zu treten.

Mehr als die Theologie des Spielens müsste eine Theologie des Gamen diese diversen Möglichkeiten der Interaktion mit einer gegebenen Struktur berücksichtigen. Wobei die Struktur dann eben auch eine religiöse ist. Auch für die Religion lässt sich diese Bandbreite feststellen, vom passiven oder angepassten Mitspielen oder Gespielt-werden, über das strukturverändernde aktive Spielen bis zum gegenseitigen Ausspielen der einzelnen Faktoren des neuronalen Integrationsprozesses, etwa im Rahmen eines Rituals, das dann zum «Rausch an Gott» führen kann. Gamen mit Gott kann also bedeuten, religiöse Strukturen anzunehmen als das, was sie sind, und sie in vollem Umfang auf sich wirken zu lassen. Die gute Mitspielerin oder der gute Mitspieler mag sich durch Haltungen und Handlungen auszeichnen, die in einer modernen, wissenschaftlich-kritischen und individualistischen Gesellschaft zuweilen als überholt oder naiv gelten: z. B. sich und anderen die eigene Ohnmacht gegenüber einem allmächtigen Schöpfergott einzugestehen, auf Gott und die Wahrheit der Bibel zu vertrauen, vielleicht das Wort Gottes auch wirklich wörtlich zu nehmen, religiöse Autoritäten nicht in Frage zu stellen, Ordnung und Gesetz der Religion in der Lebensführung zu bewahren, generell die Traditionen zu ehren. Gamen mit Gott kann aber, wie in der Theologie des Spielens vorgeschlagen, auch bedeuten, mit aktivem Interesse, Neugier, Intuition und Innovation auf die eigene Religion zu blicken und

hart und brüchig gewordene Strukturen und Regeln spielerischer anzugehen, sie wieder leichter, freier, grosszügiger zu gestalten. Wo Leben fehlt, wieder Leben einzubringen. Vielleicht auch die Vielfalt an Stimmen gegenüber einer zentralen Autorität, die Sinnlichkeit und Körperlichkeit gegenüber dem Intellektualismus, das Selbstbewusstsein und Selbst- und Gottvertrauen gegenüber der Demut und Bussfertigkeit zuzulassen. Nicht nur in religiösen Festen, sondern auch im Alltag und im Gottesdienst. Gamen mit Gott kann aber auch den Versuch meinen, sich Gott auf einem anderen als dem mitspielenden oder spielenden Weg zu nähern, nämlich dem Weg der wiederholenden Vergegenwärtigung des Heiligen (*Ruminatio*) und der Kontemplation. Das ist der Weg mancher Asketen, Mönche, Einsiedler oder Mystikerinnen, die viele der weltlichen wie auch der religiösen Strukturen zurückweisen. Was als Notwendiges übrigbleibt, in das absorbieren sie sich immer wieder, vielleicht in der Hoffnung, dass dessen konventionelle Bedeutungen sich gegenseitig ausspielen und verstummen. Und dass dieses Ausspielen, sei es in der Stille, sei es im Rausch, den Blick freigibt für ein anderes, grösseres Spiel, das göttliche Spiel.

Schliesslich gilt es zu erkennen, dass die Anwendung dieser Interaktionen weder wertend, noch hierarchisch, noch ausschliesslich ist. Die Regelmäßigkeit, die Neuinterpretation des Regelsystems sowie der Rausch daran können in einer Spielpartie zwar nicht alle zur selben Zeit stattfinden, aber eine Spielpartie bietet Raum für mehrere oder alle diese Möglichkeiten. Man kann eine Interaktionsweise beabsichtigen, letztlich aber keine erzwingen. Ihre konkrete Anwendung geschieht durch das Zusammenspiel von Struktur, Mensch und Moment, sie verändert sich zu gegebener Zeit. Wie wir spielen, liegt also nicht vollkommen in unserer Hand. Auch das ist Gamen mit Gott.