

Nathanael Riemer

Mit den Göttern zocken – Religionen in Videospiele. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen für den Unterricht 2020

<https://doi.org/10.25969/mediarep/18057>

Veröffentlichungsversion / published version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Riemer, Nathanael: Mit den Göttern zocken – Religionen in Videospiele. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen für den Unterricht. (2020), S. 134–172. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/18057>.

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0/ deed.de Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution - Non Commercial - No Derivatives 4.0/deed.de License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Mit den Göttern zocken – Religionen in Videospiele. Einsatzmöglichkeiten und Grenzen für den Unterricht

Der vorliegende Beitrag setzt sich mit der Simulation und Rezeption religiöser Themen in Videospiele auseinander und möchte verschiedene Einstiegsmöglichkeiten für die Vermittlung im Erwachsenenunterricht bieten. Die Annäherung an das Thema erfolgt über knapp gehaltene Hinführungen, in denen wesentliche Rahmenbedingungen der Spieleindustrie skizziert werden, da diese die Einbindung religiöser Aspekte in Videospiele entscheidend beeinflussen. Der Beitrag wird mit kritischen Überlegungen über die Einführung der „Game Studies“ als Unterrichtsfach abgeschlossen und die Forderungen erörtern, Videospiele als Kulturgut zu betrachten.

Religionen und Videospiele? Bei dieser Konjunktion von Phänomenen schütteln noch immer viele Menschen entrüstet den Kopf und heben abwehrend die Hände – entweder weil sie einer Religion angehören, in denen Interpretationen heiliger Texte Werte vermitteln, die neutralere Positionen gegenüber Videospiele erschweren, oder weil sie eher skeptische Haltungen gegenüber transzendenten Konzepten einnehmen und diese für das Leid auf dieser Welt verantwortlich machen. Der vorliegende Beitrag möchte die ausgetretenen Pfade der komplexen Vorbehalte verlassen und die reflektierende Vermittlung des durchaus intensiven Verhältnisses zwischen Religionen und Videospiele in den Mittelpunkt rücken.

Für den folgenden Beitrag wird eine religionswissenschaftliche und nicht eine theologische Perspektive gewählt. Der reli-

gionswissenschaftliche Zugang ist keinem bestimmten Glaubensbekenntnis wie z.B. Judentum, Christentum oder Atheismus verpflichtet. Er erhebt daher keinen Wahrheitsanspruch und verzichtet auf missionarische Aktivitäten. Demgegenüber vermitteln Theologien an bestimmte Auffassungen gebundene Lehren von Gottheiten und versuchen diese Lehren nach außen hin zu vertreten.

Alle Versuche, das Phänomen „Religion“ exakt und prägnant zu definieren, sind bisher gescheitert. So zählte James Leuba im Jahr 1909 bereits 48 verschiedene Definitionen des Religionsbegriffs (Leuba 1909). Heute existieren mehr als hundert unterschiedliche Definitionen. Aus diesem Grund ist die Forschung dazu übergegangen, die zahlreichen Versuche, das Phänomen zu beschreiben, folgendermaßen (vgl. Pollack/Rosta 2015:48–72) zu systematisieren.

- a) Der substantielle bzw. essentielle Religionsbegriff definiert Religionen anhand ihrer inhaltlichen Wesensmerkmale wie z.B. dem Verständnis des Transzendenten, Heiligen oder Omnipräsenten und beschreibt die sinnlichen Reaktionen des Menschen. So meint Gustav Mensching (1959:18–19): „Religion ist erlebnishafte Begegnung mit dem Heiligen und antwortendes Handeln des vom Heiligen bestimmten Menschen“. Was jeweils als transzendent, heilig oder omnipräsent bestimmt wird, ist von der jeweiligen Perspektive abhängig. Allerdings vermag sich der Betrachter kaum von den Selbstverständnissen und Begrifflichkeiten der jeweiligen Religion zu lösen, so dass eine sachlich-vergleichende Betrachtung schwierig ist. Aus diesen Gründen distanzierte sich die neuere religionswissenschaftliche Forschung von diesem Religionsbegriff.

Videoaufzeichnung unter:

<https://mediaup.uni-potsdam.de/Play/7629>

- b) Der funktionalistische Religionsbegriff versteht Religion als eine anthropologische Grundkonstante, die sowohl das Individuum maßgeblich formt als auch das Zusammenleben einer Gesellschaft ordnet. Dazu gehören gemeinsame Überzeugungen von erwünschten bzw. unerwünschten Ritualen oder Moralvorstellungen. Doch unter diesen Parametern können auch quasireligiöse Bereiche wie zum Beispiel die Welt der „Fußballgötter“ von Religionswissenschaftlern untersucht werden, da hier alle Aspekte des funktionalistischen Religionsbegriffes vorliegen (vgl. Klein/Schmidt-Lux 2006: 18–35; Arnhold/Klein 2014; Scheidhammer 2014).
- c) Der dritte Religionsbegriff ist ein kulturwissenschaftlich geprägter, der die Kritik an den ersten beiden zusammenführt und von einem konsensfähigen, populären Religionsverständnis ausgeht, das in unserer Jetztzeit verankert ist (Bergunder 2011:3–55). Dieser kulturwissenschaftliche Religionsbegriff liegt dem vorliegenden Beitrag zugrunde. Unter Religionen werden im Folgenden also realweltliche Religionen, indigene Kulte, alternativreligiöse Kulte und spirituelle Bewegungen einschließlich magischer Handlungen verstanden, die in der Vergangenheit existierten und/oder die Gegenwart beeinflussen.

Level 1: Religionen und ihr Bezug zu Sport und Spiel

Das reziproke Verhältnis zwischen Religionen und Spielen (im weitesten Sinne) reicht weit in die Geschichte der Menschheit zurück und ist keine Erfindung der Moderne. Stellvertretend für zahlreiche Arten dieser Verbindung möchte ich an dieser Stelle lediglich an einige prominente Beispiele von sportlichen Spielen in verschiedenen Kulturen erinnern. Dagmar Dahl konstatiert in Bezug auf die europäischsten aller Spiele:

„Die Olympischen Spiele der Antike waren Teil der damaligen griechischen Religion und dienten der Verehrung antiker Götter, allen voran Zeus. Die antiken Sportstätten in Olympia bestehen überwiegend aus sakralen Bauten und liefern ein deutliches Zeugnis der ursprünglichen Koppelung von sportlicher Aktivität als Teil eines Religionskultes“ (2008:41–42).

Eine enge Verbindung zwischen sportlichen Spielen und Religion ist auch aus alten außereuropäischen Regionen bekannt. Rituelle Ballspiele waren fester Bestandteil der Maya- und Aztekenkulturen und stellten religiöse Handlungen zu Ehren der Götter dar, die oft mit dem Opfertod der Spieler endeten. Wolfgang Behringer (2012:82; vgl. Colas/Voss 2006:186–191) vergleicht die für diese sportlichen „Gottesdienste“ relevante Grundkonstante mit jener, die auch für viele digitale Spiele gilt: „Der Kampf Gut gegen Böse – den wir heute z. B. durch das Betrachten von Kriminalfilmen oder in Videospiele nachvollziehen – wurde in den altamerikanischen Gesellschaften mit dem rituellen Ballspiel veranschaulicht.“

Ältere Spiele einer verdrängten Religion wurden oft in das religiöse System einer neuen Kultur integriert. So entstand der uriranische „Fitnesssport“ *Zurkhaneh* unter dem Einfluss zoroastrischer und gnostischer Kulte, der nach der arabischen Eroberung Persiens im Jahre 637 nach der christlichen Zeitrechnung zunächst im Verborgenen als eine kulturelle Widerstandsform praktiziert wurde. Im 8. Jahrhundert nahm dieser Sport mystische Elemente des Sufismus auf und konnte sich im 14. Jahrhundert endgültig im schiitischen Islam etablieren (vgl. Chehabi 2006).

Doch aufgrund der engen Beziehung zwischen polytheistischen Religionen und sportlichen Spielen verhielten sich die monotheistischen Religionen überwiegend kritisch zu diesen Formen der Unterhaltung (vgl. Steffen 2017:34–35). Die hebräische Verbwurzel קנח (SiHeK) (Gesenius 1962:781–782) umfasst Hand-

lungen wie zum Beispiel „Spielen“, „Scherze treiben“, „Spotten“, „sich vergnügen“ sowie „Tanzen“ und kann in Bezug auf Erwachsene moralisch verwerfliche Situationen andeuten (BerR § 22), die gelegentlich mit Götzendienst, Inzest und Mord in Verbindung gebracht werden (ShemR § 42). Christliche und muslimische Gelehrte übernahmen die kritische Haltung des antiken Judentums gegenüber zahlreichen Formen des Spielens, insbesondere der Glücksspiele und des Losewerfens, da es das menschliche Schicksal von nicht göttlichen Mächten abhängig macht und in problematischer Weise Eigentum verschieben kann (Maimonides: Mishne Tora, Hilkhot Gesela, § 6,10).

Andererseits belegen unzählige Quellen, dass niemand die Mehrheit der Bevölkerung an der Ausübung von Spielen jeglicher Art hindern konnte. Obwohl Gelehrte der monotheistischen Religionen ihre Gläubigen immer wieder von den „heidnischen Kulturen“ abzugrenzen versuchten und demzufolge auch das Theater ablehnten, so wusste man andererseits auch vieles zu integrieren. Beispielsweise setzte man die Schauspielkunst im mitteleuropäischen Judentum in Form von Purimspielen (vgl. Butzer 2003) und in christlichen Kontexten als Passionsspiele ein.

Es gilt tatsächlich: Homo ludens (Huizinga 1938)! Der Mensch übernimmt Spiele aus älteren Kulturen, erfindet neue und versucht seine Spielbedürfnisse mit den Rahmenbedingungen seiner jeweiligen kulturellen Umgebung zu harmonisieren.

Level 2: Rezeption von Religionen in Mainstream und Indie-Games

Bevor ich zu unserem eigentlichen Thema komme, werde ich kurz einige wirtschaftliche Rahmenbedingungen der Spieleindustrie und wesentliche Marketingstrategien skizzieren müssen, welche die ambivalente Rezeption von Religionen in Videospielen ent-

scheidend beeinflussen. Wenn wir uns den Videospiele zuwenden, stellen wir fest, dass diese in zwei große Gruppen unterteilt werden können: Die Mainstream-Games, die unter kommerziellen Gesichtspunkten entwickelt, produziert und vertrieben werden, und die Independent-Games, hinter denen nach Autonomie strebende Teams stehen, die oftmals mit geringem Budget und unter hohem persönlichen Einsatz ihre Ideen umzusetzen versuchen. Es verwundert demzufolge nicht, dass die meisten freilich sehr interessanten Indie-Games keine Produkte sind, die sich an den Marktbedingungen orientieren und daher zumeist ökonomisch weniger erfolgreich sind.

In größeren, marktwirtschaftlich arbeitenden Unternehmen sind an der Entwicklung von Videospiele mehrere hundert, bisweilen sogar mehr als tausend Mitarbeiter beteiligt (Makuch 2013). Oft erstreckt sich die Entwicklung eines Videospiele über mehrere Jahre. Die Investitionen für international erfolgreiche Videospiele übersteigen schon seit einiger Zeit die Budgets von Blockbustern der Filmindustrie (Huber 2014). Ähnlich wie bei der Filmindustrie bestimmen diese fiskalischen Aspekte auch die inhaltliche Ausgestaltung der Videospiele. Soll der Verkauf des Videospiele die hohen Einsätze amortisieren, so müssen möglichst viele Käufer davon überzeugt sein, dass das Produkt ihre jeweiligen Bedürfnisse und Interessen befriedigt und – wie es im Marketingwesen heißt – sie sich mit diesem „identifizieren“ können.

Oliver Steffen (2017:37) setzt sich in seinem Buch *Gamen mit Gott* mit dem Verhältnis der Gameentwickler zum Einsatz von Religion auseinander und konstatiert hier „eine Mauer des Schweigens“. Steffen zitiert Peter Molyneux, einen der wenigen Entwickler, der sich bereitwillig über Religion äußerte, mit folgenden Worten: „Es gibt kein heißeres Eisen als dieses heiße Eisen. Religion – zumindest, wenn du konkret wirst – ist eines jener Dinge,

mit denen du dir einen Haufen Ärger einhandelst. Du musst sehr, sehr vorsichtig sein.“

Warum? Molyneux, der geistige Vater von BLACK & WHITE (2001), muss in der westlichen Welt mit Sicherheit keine religiösen Instanzen fürchten, sondern nur die Kunden, die für einen Video-spielehersteller die weitaus existentiellere Bedeutung einnehmen und ihn sinnbildlich in den „Himmel“ oder die „Hölle“ schicken.

Dieser Sachverhalt kann anhand einer Newzoo-Analyse aus dem Jahr 2018 (Abb. 1) genauer erläutert werden, in welcher der gesamte Game-Markt beobachtet wird. Bei der geographischen Aufteilung des Gesamtmarktes fällt auf, dass lediglich 21% der Marktanteile durch die hier blau dargestellten europäischen, nah-östlichen und afrikanischen Regionen bestimmt werden. An dieser Stelle beginnt nun die Arbeit der Kulturwissenschaftler, die die nackten Zahlen in einen größeren Kontext einbinden müssen: Der überwiegende Teil dieser 21% setzt sich aus europäischen Ländern zusammen, von denen einige weitgehend säkular sind

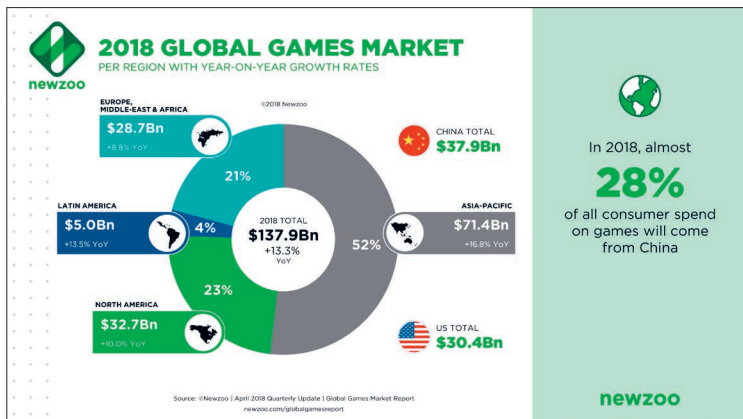


Abb. 1: 2018 Global Games Market (© Newzoo 2018).

(mittel- und nordeuropäische Länder), andere aber stark von religiös-traditionellen Perspektiven geprägt sind (Süd- und Osteuropa).

Ebenfalls 23% Marktanteile hält der grün markierte nordamerikanische Raum. Auch hier müssen die Zahlen kontextualisiert werden: Abgesehen von den größeren Städten an der Ost- und Westküste sind die verschiedenen Gesellschaften der USA sowohl von zahlreichen christlichen Denominationen als auch ethnischen Minderheiten mit ihren diversen religiösen Vorstellungen geprägt.

Mit derzeit 52% und stark steigender Relevanz ist der Verbrauchermarkt für Games in den grau gekennzeichneten asiatisch-pazifischen Regionen der wichtigste. In vielen asiatischen Ländern – wie zum Beispiel in der Computerspielnation Japan – nehmen traditionelle Werte eine starke Rolle ein. In China kommt noch hinzu, dass durch die Öffnungspolitik der letzten Dekaden gleichzeitig westliche Religionen im Wachsen begriffen sind (Johnson 2017). Im Hinblick auf China könnte man von einer Art „freiwilliger Selbstkolonialisierung“ sprechen, da man sich beim sozialen Aufstieg auch an den Mustern der US-amerikanisch-christlichen Kultur orientiert, die für den wirtschaftlichen Erfolg schlechthin steht, an dem viele Menschen partizipieren möchten.

Level 2.1: Strategien des Einsatzes von religiösen Topoi in Games

Gameentwickler und -produzenten, die Videospiele international erfolgreich vermarkten und verkaufen möchten (vgl. Anderje 2016; Fung 2016), achten überwiegend darauf, dass sie die Werte und Empfindungen ihrer Kunden nicht verletzen. Für diese Tendenz sind zwei wesentliche Aspekte der Betriebswirtschaftslehre verantwortlich, die zu den Grundlehren dieser Disziplin gehö-

ren: *Kulturell geprägtes Konsumverhalten* auf der Verbraucherseite (Kotler/Keller/Opresnik 2015:198–228) und *Interkulturelles Marketing* auf der Anbieterseite (de Mooji 2010; Emrich 2007). Ersteres besagt, dass zahlreiche kulturelle, gesellschaftliche und persönliche Faktoren das Kaufverhalten von Verbrauchern auf verschiedenen Ebenen beeinflussen. Demzufolge versuchen Anbieter von Konsumartikeln, ihre Produkte durch interkulturelles Marketing auf die jeweiligen Rahmenbedingungen der Region auszurichten. Diese Vorgehensweise ist beispielsweise aus der Autoindustrie wesentlich bekannter und einleuchtend: Autohersteller werden in Werbeclips, die die Einführung einer neuen Automarke in einem muslimisch geprägten Land stützen sollen, auf das Zeigen von Bierflaschen und sexistischen Darstellungen von leicht bekleideten Frauen verzichten.

International agierende Gameproduzenten berücksichtigen diese Marketingregeln und versuchen tendenziell, eine unmittelbare Kritik an realweltlichen Religionen zu vermeiden. Dies führt zu unterschiedlichen Strategien, die ich im Folgenden systematisch herausstellen möchte. Selbstverständlich können sich die verschiedenen Strategien auch überschneiden.

- a) Enthalten Games Bezüge zu realweltlichen Religionen, so können diese mit einem Disclaimer ausgestattet werden. Dieses Verfahren nutzt beispielsweise das erfolgreiche Action-Adventure ASSASSIN'S CREED II (2009), in dem Disclaimer mit folgendem Inhalt den Spieler informieren: „Inspired by historical events and characters. This work of fiction was designed, developed and produced by a multicultural team of various religious faiths and beliefs.“
- b) Werden einzelne Szenen oder Motive als problematisch empfunden, so entscheiden sich Gameproduzenten gelegentlich, diese herauszunehmen. Dies geschah beispielsweise bei

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD (2010) und DANTE'S INFERNO (2010). In anderen Fällen nahmen Unternehmen Games aus dem Handel und vernichteten damit sämtliche getätigten Investitionen. Es handelt sich dabei um ein Verfahren, das sich nur Global Player wie zum Beispiel Microsoft bei KAKUTO CHOJIN: BACK ALLEY BRUTAL (2002) einigermaßen unbeschadet leisten können. In dem Spiel wurden Koran-Rezitationen eingesetzt (Steffen 2017:38–39; vgl. Sloan 2015:60–63).

Andererseits bietet die Einbindung von Religionen auch zahlreiche Chancen, welche der Narration Dramatik verleihen und die Immersion der simulierten Welt unterstützen können. Jedoch stellen in den meisten Games religiöse Themen und Motive eine „ästhetische Fassade“ dar (Steffen 2017:54).

- c) Realweltliche Religionen werden vor allem in Strategiespielen und Zivilisationssimulationen als funktional-neutrale Elemente verwendet: Kirchen, Klöster, Moscheen und Tempel stärken den Zusammenhalt einer Gesellschaft, erhöhen die „Zufriedenheit“ der Bewohner einer Siedlung und befördern ihre geistige, technologische und wirtschaftliche Entwicklung. Diese sakralen Bauten werden damit vor allem als soziokulturelle Einrichtungen verstanden, die als bedeutende Stimuli das Überleben und die Evolution von Zivilisationen ermöglichen.
- d) Entwickler verlagern sehr häufig religiöse Themen unter der Verwendung griechischer, römischer, nordischer und asiatischer Mythologien in vergangene Epochen. Die gilt beispielsweise für die Reihe GOD OF WAR (2005). In dem neuesten und offiziell vierten Teil GOD OF WAR (2018) begegnet der spartanische Protagonist beispielsweise der nordischen Wel-

tenschlange. Auch HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (2017) ist geschickt in die Götter- und Heldensagen der älteren und jüngeren Edda eingebettet (Rehse 2020a).

- e) Oft kreieren Unternehmen für Spielwelten gänzlich neue Religionen. In Games, die ich als *konstruierte Religionen des Typs A* bezeichnen möchte, werden Aspekte einer realweltlichen Religion stark verändert und mit Motiven anderer Kulte so verbunden, dass die Bezüge zur ursprünglichen realweltlichen Religion nur in Ansätzen erkennbar sind und ein Protest nur seitens weniger Kunden zu erwarten ist. Das ist beispielsweise bei BIOSHOCK INFINITE (2013) und HORIZON: ZERO DAWN (2017) zu beobachten. Ich komme später noch darauf zurück.
- f) In Games, die ich als *konstruierte Religionen des Typs B* differenziere, werden vollständig neue Theologien entwickelt, in denen nur wenige verfremdete Motive realweltlicher Religionen eingesetzt werden. Das heißt, dass die Vorlagen erst nach einer genaueren Analyse zu erkennen sind. Dies gilt beispielsweise für THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (2011) und für Elemente in NIER: AUTOMATA (2017). Auf beide Spiele werde ich an späterer Stelle noch eingehen.
- g) Einige Gameentwickler verändern realweltliche Religionen und kalkulieren die Konfrontationslinien zwischen Provokation und künstlerischer Freiheit gezielt als virale Marketingstrategie ein, um durch Zustimmung und radikale Ablehnung gesellschaftliche Aufmerksamkeit für das Produkt zu generieren (vgl. Langner 2009). Diese Strategie kann gelegentlich in der Bewerbung des 2018 erschienenen Spiels FAR CRY 5 (Abb. 2) beobachtet werden.

Das Coverbild rezipiert Da Vincis Gemälde *Das Abendmahl* und damit nicht nur ein sehr bekanntes Kunstwerk, sondern auch einen zentralen Ritus der Christenheiten, der hier eben-



Abb. 2: Coverbild FAR CRY 5.

falls mit seinen Symbolen visuell dargestellt wird. Zahlreiche Gamejournalisten deuten an, dass sie eine gesellschaftliche Debatte über das Spiel erwarten, in die aktuelle politische Diskurse der USA eingebunden werden. So zeigt der YouTuber Darryl Does (2017:3:16 min) eine interessante Deutung des Coverbildes in Form einer Collage, in welche das Gesicht Donald Trumps in die Gestalt des Protagonisten eingefügt wurde. Und Erik Kain (2017) schreibt im Wirtschaftsjournal *Forbes*: „I get the feeling that Far Cry 5 is going to be a controversial game, and I’m pretty sure that Ubisoft wants it that way. [...] After all, most people who voted for Trump aren’t religious cult types or militia men or Neo-Nazis, but there’s such political rancor these days that many people have decided that’s what every Trump voter must look like.“ GameStar-Reporter Phil Elsner (2017:5:21 min) kommentiert diese Strategie von Ubisoft mit den Worten: „Kontroversen [sind] auch immer etwas, was Verkaufszahlen ankurbeln (sic). Negative Publicity ist auch im Spielmarkt gute Publicity.“

- h) Man kann die Ankündigungen zu FAR CRY 5 auch anders lesen, und zwar nicht als Provokation, sondern als Simulierung einer realweltlichen „Sekte“. Deutlicher wird dies bei dem Survival-Horror-Game OUTLAST II (2017). Die Entwickler des Spieles lehnen sich im Plot an das Jonestown-Massaker von 1978 an, das sich im südamerikanischen Staat Guyana ereignete. Jim Jones, Gründer und Führer einer christlich geprägten Sekte namens Peoples Temple, wanderte mit rund 1100 Anhängern aus den USA aus: Die Berichte ehemaliger Mitglieder über totalitäre Hierarchien und Missbrauch sowie die Sorge von Familienangehörigen um ihre Verwandten setzen die Sekte zunehmend unter Druck. Als der Kongressabgeordnete Leo Ryan der Kommunität eine Visitation abstattete, eskalierte die gesamte Situation. Ryan wurde durch Sektenmitglieder bei seinem Abflug getötet; wenig später starben über 900 Mitglieder bei einem Massensuizid durch einen Gifttrank und Erschießung (Guinn 2017; Kich 2015:737–739). Das Action-Adventure-Game THE CHURCH IN THE DARKNESS (2019) rezipiert ebenfalls das Jonestown-Massaker. Im Vordergrund des Spieles steht eine Kommunität, die sich von der korrupten US-amerikanischen Gesellschaft absondert, um im südamerikanischen Regenwald die Idee eines christlichen Sozialismus zu verwirklichen. Zugestanden bieten Simulationen realweltlicher Sekten mit Massensuiziden ein interessantes Setting für einschlägige Game-Genres, vermitteln jedoch keineswegs neutrale Perspektiven auf Religionen.

Level 2.2: Religiöse Topoi in Games

Im folgenden Kapitel soll der Frage nachgegangen werden, welche Inhalte in Videospielen als „religiöse“ Aspekte einzuordnen sind. Ich differenziere dabei zwischen verschiedenen Formen, die in Games auftreten, und werde dafür exemplarische Beispiele anführen. Einige Beispiele sind in Spiele implementierte Szenen oder Titelbilder, die ihre jeweilige Funktion für Narration, Dramaturgie und Verkaufsförderung einnehmen. Meiner Ansicht nach sind sie als gleichwertige Bestandteile eines Gesamtkunstwerkes wahrzunehmen.

Religiöse Symbole und Motive

Das Cover von FAR CRY 5 greift auf das christliche Motiv des *letzten Abendmahles* zurück, das Jesus mit den zwölf Jüngern während des Pessachfestes und vor seiner Kreuzigung in Jerusalem als Abschiedsmahl feierte. Auf dem Titelbild werden zwei christliche Symbole gezeigt, die zwar schon innerhalb des Pessach Seder eine rituelle Rolle spielten, aber vom Christentum aufgenommen, umgedeutet und zu den Symbolen der Christenheiten schlechthin etabliert wurden: Nämlich Wein bzw. hier der Weinkelch und Brot, die in der Eucharistie und der Abendmahlfeier eine zentrale Rolle spielen. Brot und Wein stehen für die reale und lebendige Gegenwart Jesu, die die Gemeinschaft der Gläubigen erneuern soll. Von den Gläubigen werden eine Gewissensprüfung und ein Sündenbekenntnis vor der Teilnahme am Abendmahl erwartet. Ferner zeigt das vorliegende Titelbild von FAR CRY 5 hinter dem Tisch elf Jünger, eine Frau und einen Hund. Vor dem Tisch sitzt ein als „Sinner“ gezeichneter und gefesselter Mensch, der offenbar aus der Gemeinschaft ausgestoßen wurde. Mit dieser Figurenkonstellation, dem durchaus ansehnlichen Waffenarsenal und

christlichen Symbolen wie z. B. einer weißen Lilie in der Hand der Frau und den zwei Fischen weiter rechts auf dem Tisch wird eine dramatische Spannung erzeugt, die bestimmte Kundensegmente ansprechen soll.

Spirituelle Figuren

Als spirituelle Figuren können beispielsweise Gottheiten, Priester, Geistliche, Heiler, Magier realweltlicher und konstruierter Religionen gelten. Bei zukünftigen systematischen Untersuchungen sind diese Figuren genauer zu definieren und voneinander abzugrenzen.

Ich möchte zwei Beispiele anführen, die unterschiedlicher nicht ausfallen könnten. Das erste Beispiel entstammt dem Point-and-Click-Adventure mit dem Titel THE SHIVAH (2006), der mit „Trauerfeier“ frei übersetzt werden kann. Es handelt sich um eines der seltenen Games, in denen explizit jüdische Figuren auftreten – im vorliegenden Fall zwei Rabbiner. THE SHIVAH ist im Grunde eine Detektivgeschichte, die, abgesehen von Symbolen, einzelnen klischeehaften Redewendungen etc. wenige jüdische Elemente aufweist. Beide Protagonisten agieren innerhalb des Spieles nicht besonders fromm: Der Ältere ist ein Schwerkrimineller; der Jüngere vertritt Auffassungen, die innerhalb einiger jüdischer Strömungen sehr umstritten sind.

Ein Spiel, das sowohl aufgrund ludischer als auch ästhetischer Elemente eine größere künstlerische Bedeutung einnimmt, ist das im selben Jahr publizierte Action-Adventure ŌKAMI (2006). In ŌKAMI steuert der spielende Mensch die Sonnengöttin Amaterasu, die in der Gestalt eines weißen Wolfes eine achtköpfige Riesenschlange namens Orochi bekämpft. Damit der Spieler dem Bösen erfolgreich entgegentreten kann, muss er durch das Vollbringen guter Taten Erfahrungspunkte sammeln und dadurch seine Göttlichkeit unter Beweis stellen. Beispielsweise müssen

hungrige Tiere gefüttert, Menschen aus lebensbedrohlichen Situationen gerettet und eine Stadt von einer Seuche befreit werden. Die entscheidenden Spiel- und „Kampftechniken“ von *ŌKAMI* bestehen in der Ausführung asiatisch inspirierter Malkünste mit einem „göttlichen Pinsel“. Ich sehe hierin ein Beispiel dafür, dass Religion bzw. eine umfassende Lebenskultur nicht nur in die ästhetische Ebene, sondern in die gesamte Struktur eines Spieles eingewoben werden kann.

Spirituelle Handlungen

Spirituelle Handlungen wie z. B. Riten, Anbetung, Berufung, Salbung, Entsendung und magische Aktionen lassen sich in vielfältigen Formen in Videospiele beobachten. In *HORIZON: ZERO DAWN* nimmt ein konstruierter indigener Kultus eine zentrale Rolle ein. Der matriarchalisch organisierte Stamm der Nora verehrt eine Gottheit namens „All-Mother“. Es handelt sich hierbei um eine elektronische Türsteuerung mit Identitätsüberprüfung und einer akustischen Mitteilung – also um einen doch recht komplexen Computer. Dieser *Deus Ex Machina* ist das Artefakt einer längst untergegangenen Kultur, die in einer neuen, beginnenden Zivilisation als Heiligtum verehrt wird.

Aufgrund ihrer empirischen Beobachtungen innerhalb der spielenden Quests artikuliert die Protagonistin Aloy starke Vorbehalte gegenüber dem indigenen Kult und möchte sich nicht als spirituelle Führerin anbeten lassen (Abb. 3). Andererseits muss sie sich jedoch an die kulturellen Rahmenbedingungen ihres Umfeldes anpassen, um ihre Ziele erreichen zu können. Letztlich akzeptiert sie die ihr zugewiesene Berufung und messianische Funktion, um den Stamm mit einer Mission zu entsenden, in der sie die militärische Führung übernimmt (Rehse 2020b). Aloys skeptischer Umgang mit dem Kultus des Stammes kann als eine kurzgefasste Geschichte der Religionskritik des 19. und 20. Jahr-



Abb. 3: Aloy lehnt es ab, angebetet zu werden (HORIZON: ZERO DAWN; Screenshot).

hunderts gelesen werden. Allein mit der Analyse der religionshistorischen Hintergründe ließen sich mehrere Unterrichtseinheiten füllen.

Heilslehren – Sünde, Tod, Formen der Heilserlangung und des (Über-)Lebens

Es verwundert nun nicht, dass Games zahlreiche Wege der Heilserlangung simulieren, die im theologischen Kontext als Soteriologie bezeichnet werden. Ich möchte an dieser Stelle an eine Spielszene aus NIER: AUTOMATA erinnern. Der Gamer spielt die Androidin 2B und wird von der pazifistischen, Nietzsche lesenden Maschine Pascal um Unterstützung gebeten (Rehse/Riemer 2020a). Denn ein Zusammenschluss von Maschinen, die sich in einer stillgelegten Fabrik ansiedelten, haben dem Dorf von Pascal einen Friedensvertrag angeboten. Das geplante Friedensabkommen läuft aus dem Ruder, als Kierkegaard, Gründer und Gottheit der Kolonie, tot von seinem Thron fällt. Spontan passen sich die

Maschinen an die neue Situation an und entwickeln innerhalb weniger Sekunden eine neue Heilslehre, die sie in ihren rituellen Gesängen zum Ausdruck bringen. Ich werde diese Spielsequenz im zweiten Teil des vorliegenden Beitrages in einem Vorschlag für eine Unterrichtseinheit analysieren und möchte daher das Ergebnis nicht vorwegnehmen.

Narrative Topoi (Heldenreise, Weltentstehung, Weltuntergang)

Zahlreiche Videospiele verwenden narrative Elemente, die aus historischen und realweltlichen Religionen stammen. Dies trifft beispielsweise auf das Motiv der Heldenreise zu, für das der US-amerikanische Mythenforscher Joseph Campbell (1904–1987) bestimmte Stationen definierte (Campbell 1999). Sie reichen von der Berufung über die Apotheose (Vergottung) bis zur Freiheit zum Leben. In HORIZON: ZERO DAWN absolviert die Protagonistin Aloy eine solche Heldenreise, die zum festen Bestandteil von Hagiografien gehört. Eine ihrer letzten Entwicklungsstationen kann als eine sogenannte „Rückkehr über die Schwelle“ bezeichnet werden, in der ihr inneres Ich in Konfrontation mit ihrer Umgebung gerät, sie aber dann zur „Herrin zweier Welten“ wird, die beide miteinander zu harmonisieren vermag: Nämlich ihre empirischen Erfahrungen (in der sich die westliche Religionskritik niederschlägt) mit dem tribalen Kult um die „All-Mother“.

Weitere narrative Topoi wie zum Beispiel Weltentstehung und Apokalypse sind ein Struktur- und Wesensmerkmal unzähliger Games. Zahllose Details klären an bestimmten Stationen der jeweiligen Videospiele darüber auf, welche Ereignisse dazu geführt haben, dass die Welt entstand, in der man gerade spielt. Weitaus dominanter ist jedoch die Rezeption der eschatologischen Topoi „Apokalypse“ und „Post-Apokalypse“, die sich in verschiedenen Krisenphasen des Judentums herausbildeten und später auch

vom Christentum und Islam weiterentwickelt wurden ([RGG] 1998: Bd. 1:590–600). Dem Gefühl, in „untergehenden Welten“ zu leben, konnte die Hoffnung auf neue „Welten nach dem Untergang“ entgegengesetzt werden, die das Überleben des Einzelnen und der Gemeinschaft ermöglichten.

Einer der bekanntesten Texte des Weltunterganges entstammt dem 16. Kapitel der Johannes-Apokalypse, dem letzten Buch der christlichen Bibel. Geschildert wird, wie sieben Engel die Schalen des Zorns ausgießen und damit den Weltuntergang einleiten, in dem ein mystischer Ort namens Harmagedon bzw. Har Meggido eine zentrale Rolle spielt. Der Text deutet Seuchen, Wasserverschmutzung, Hitzeperioden mit Zunahme von Wüstengebieten, Schädlingsplagen, Luftverschmutzung, Erdbeben – ja den Weltuntergang schlechthin an. Entsprechend schillernd fallen die Beschreibungen des messianischen Friedensreiches ([RGG] 1998: Bd. 5:1143–1162) nach der Apokalypse aus. Die spätere Kulturgeschichte hat beide Phasen in literarischen und künstlerischen Bearbeitungen sehr stark ausgeschmückt. Videospiele bedienen sich dieser kulturell verankerten Bilder.

Level 2.3: Indie-Games (Freigeistige und religiöse Games)

Es existieren zahlreiche Independent-Games, die religiöse Aspekte rezipieren. Hinter Indie-Games können sowohl freigeistige Entwickler als auch Teams stehen, die religiöse Spiele konzipieren. Beide Gruppen weisen das Problem auf, dass sie eine bestimmte Mission verfolgen und ihre eigene Einstellung verbreiten möchten. Insofern können diese Games in vielen Fällen als einfache „Serious Games“ betrachtet werden, die für den vorliegenden Sammelband aus der engeren Betrachtung ausgeschlossen wurden.

Als Beispiel für ein freigeistig geprägtes Indie-Game kann FAITH FIGHTERS herangezogen werden, das Ende der 2000er-Jahre von der italienischen Guerilla-Website *Molleindustria* (Pseudonym für den Computerspielkünstler Paolo Pedercini) erstellt wurde. Im April 2009 protestierte die *Organisation of the Islamic Conference* dagegen, dass man mit dem Propheten Mohammed gegen andere Gottheiten wie z.B. Buddha und Jesus antritt. Daraufhin brachte die Guerilla-Website eine Fassung heraus, die in ironischer Form eine „Zensur“ vorgibt, in der jedoch bis auf einen Disclaimer und das verdeckte Gesicht des Propheten nichts verändert wurde.

Religiöse Videospiele christlicher, muslimischer, jüdischer und buddhistischer Produzenten sind in der Regel Games, die bei Kindern und Jugendlichen das religiöse Wissen stärken oder sie gar für den eigenen Glauben überzeugen wollen (vgl. Steffen 2017: 68–74). Oft sind sie als einfache Quiz-, Kampf-, Geschicklichkeits- oder Ausmalspiele gestaltet und werden in jüngster Zeit auch als moderne Apps für einen größeren Markt angeboten.

Level 3: Möglichkeiten der Anwendbarkeit von Games im Unterricht

Im Folgenden werde ich drei exemplarische Zugänge vorstellen, die sich für die Erörterung von religiösen Aspekten in Videospiele im Unterricht anbieten. Die Einsatzmöglichkeiten der folgenden Spielsequenzen reichen vom Religions- und Philosophie- über den Kunst- bis hin zum Musikunterricht und eignen sich angesichts der USK-Beschränkungen der betreffenden Spiele eher für die höheren Jahrgangsstufen und die Erwachsenenbildung.

Aufgrund der aktuellen zeitlichen, finanziellen und technischen Rahmenbedingungen ist davon auszugehen, dass das vollständige Erspielen eines Videospiele im Schulunterricht in den nächs-

ten Jahren eher ein Randphänomen darstellen wird. Aus diesem Grund werden Lehrkraft und Schüler zunächst überwiegend mit Let's-Play-Videos und Screenshots ausgewählter Spielszenen, Werbematerialien etc. arbeiten, weshalb die ludische Immersion innerhalb des Klassenzimmers eine eingeschränkte Erfahrung bleiben und sich möglicherweise eher auf die Vor- und Nachbereitung beschränken wird.

Level 3.1: Gamekultur, ludisches Verhalten und religiöse Praxis

Der erste thematische Zugang ist ein theoretisch-methodischer. In erster Linie dann, wenn von einem funktionalistischen Religionsbegriff ausgegangen wird (siehe Artikelbeginn), können das ritualisierte und mit Erwartungen verbundene Spielen und Zuschauen von Spielen quasireligiöse Formen annehmen. Dies gilt nicht nur für den Fußballsport, sondern unter besonderen Umständen auch für Videospiele. Vor allem durch „Massively Multiplayer-Online-Games“ und den E-Sport können Individuen geformt, zugleich das (virtuelle) Zusammenleben von Gesellschaftsteilen – in diesem Fall Subkulturen – bestimmt sowie Riten, Hierarchien und Moralvorstellungen herausgebildet werden, die auch in religiösen Gruppen zu beobachten sind. An dieser Stelle bietet sich zunächst eine intensivere Auseinandersetzung mit der Problematik von Definitionen anhand der eingangs dargestellten Religionsbegriffe an. Darüber hinaus können die Schülerinnen und Schüler (SuS) damit beauftragt werden, innerhalb der Gamekultur nach Phänomenen zu suchen, die in religiösen Gruppen auftreten.

In *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM* kann man nicht nur religiöse Elemente beobachten, sondern auch ludisch zum „frommen Menschen“ werden, indem man eine Gottheit oder einen

Dämon auswählt, sie/ihn anbetet und in ihrem/seinem Namen handelt bzw. als ihr/sein Diener auftritt (vgl. Steffen 2017:62–74). In diesem Kontext ist es möglich, dass das Videospielen selbst zur Religion wird und sich kaum vom Ritus realweltlicher Religionen unterscheidet. Transzendenz, Heiligkeit und religiöse Gefühle einschließlich der Bildung von Identitäten sind hier durchaus möglich und reichen auch in die Realwelt hinein.

Im Unterschied zu den Adaptionen traditioneller Vorlagen besteht in apokalyptisch und postapokalyptisch geprägten Videospielen oftmals kaum Hoffnung auf Rettung, Frieden oder das Erreichen eines Paradieses. Es scheint so, als bestünden Videospiele zu großen Teilen aus Dystopien. Und dennoch gibt es eine Hoffnung – den Gamer selbst. In vielen Fällen ist er der Superheld, der Einzige und Auserwählte, der je nach Spiel die letzten Reste der Menschheit retten, beschützen und beim Überleben unterstützen muss oder kann. Die simulierte Weltrettung und/oder der Aufbau einer neuen Zivilisation bilden eine eschatologische Aufgabe, zu der der Gamer als „Messias“ auserwählt ist – insofern kann das Spielen als genuin religiöses Handeln begriffen werden. Bei einer christlichen Lesart könnte man auch noch einen Schritt weitergehen und die Orientierung des Spielers zu Beginn des Games mit dem unsicheren Suchen und den Selbstzweifeln Jesu vergleichen: Das temporäre Scheitern im Spiel folgt dem Leiden vor und während der Kreuzigung – der Sieg über den Boss als Sieg über das Böse schlechthin.

Auch bei zahlreichen Strategiespielen stellt sich die Frage, ob der spielende Mensch nicht eine gottähnliche Funktion einnimmt, indem er Figuren erschafft, über Gut und Böse entscheidet und das Schicksal seiner Welt lenkt. Andererseits kann argumentiert werden, dass es nicht der Spieler ist, sondern es sind die geschriebenen Programme, die die Parameter festlegen und ihn zum Handeln nötigen. Diese verschiedenen Perspektiven lassen sich mit

Problemkreisen verbinden, die in allen Epochen der Philosophiegeschichte diskutiert wurden und mit den SuS erörtert werden können.

Level 3.2: NIER: AUTOMATA: Konstruktion einer Theologie

NIER: AUTOMATA hat von der USK eine Altersfreigabe ab 16 Jahren erhalten, was meines Erachtens aufgrund einiger sehr emotionaler Szenen gerechtfertigt ist. Die relevante Passage mit Kierkegaard und seinen Anhängern bietet die Möglichkeit, religiöse Elemente eines Videospieles systematisch zu untersuchen (Kapitel 9: Gestörte Religion). Je nach Vorwissen der Schüler wird man dafür mindestens eine Doppelstunde ansetzen müssen (vgl. Rehse/Riemer 2020a).

Aus den Inhalten der Glaubensbezeugung und des tranceartigen Gesanges können die theologischen Botschaften und ihre Vorlagen rekonstruiert werden. Dazu sind mit den SuS zunächst die Texte in deutscher oder englischer Sprache zu transkribieren; die Quellen lassen sich zügig finden und in eine Synopse einpflegen. An einigen Stellen bin ich auf Parallelen in der Kunst und Musik gestoßen, so dass Motive und Motivgeschichte in anderen Disziplinen verfolgt werden können.

Während die Gemeinschaft vor dem Tod Kierkegaards als eine innerlich-friedliebende Gemeinschaft mit illuminierten Riten bestimmt werden kann, geschieht innerhalb weniger Spielsekunden das, was in der Religionsgeschichte oft Jahre und Jahrzehnte dauert: Die religiösen Inhalte werden an die neue Situation entsprechend angepasst und gedeutet (Abb. 4). Abschließend wird das philosophische Problem der Theodizee – der Frage, warum Gott Leiden zulässt – artikuliert, ohne dass der Spieler durch das Spiel dazu gezwungen wird, darüber nachzudenken.

Szene/Text	Hintergrund	Rezeption & Interpretationen
<i>Vor dem Tod Kierkegaards</i>		
„Sobald ich Gott mein Herz öffnete, wurde ich mit Gelassenheit erfüllt ...“	Motiv der Herzenstür: „Siehe, ich stehe vor der Tür und klopfe an. So jemand meine Stimme hören wird und die Tür auftun, zu dem werde ich eingehen ...“ (Apk. 3,20) „Ein gelassenes Herz ist des Leibes Leben“ Spr. 14,30.	Kirchenlied: „Herr, öffne mir die Herzenstür“ US-amerikanisches Weihnachtslied: „Open your Heart's Door to Silence and Song“ Künstler Warner Sallman: „Christ at Heart' Door“
„Wie ich mich danach sehne, dass Seine Gnaden unseren Weg erhellt ...“	Gott ist Sinnbild für Licht sowie Leben ermöglichendes Licht allgemein, z. B.: „Dein Wort ist meine Fußes Leuchte und ein Licht auf meinem Wege.“ Ps. 119,105; vgl. Spr. 6,23.	Gottheiten und Heilige werden in der gesamten Kulturgeschichte auf unterschiedlichste Arten als Lichtquelle dargestellt
„Mögen Elend und Konflikte für immer von dieser Welt verbannt werden ...“	Gott als Weltenrichter und Friedenskönig: „Und er wird richten unter den Heiden und zurechtweisen viele Völker. Da werden sie ihre Schwerter zu Pflugscharen und ihre Spieße zu Sicheln machen. Denn es wird kein Volk wider das andere das Schwert erheben, und sie werden hinfort nicht mehr lernen, Krieg zu führen.“ Jes. 2,4; vgl. u. a. ferner Ps. 46, 9; Apk. 21,4.	Unzählige Kunstwerke von der Antike über das Mittelalter bis hin zur Friedensbewegung in der BRD und DDR: „Schwerter zu Pflugscharen“
<i>Grundlehren:</i>		
a) <i>Durch ein innig-mystisches Verhältnis zwischen dem Individuum und Gott treten Gelassenheit und Erleuchtung in das Leben des Gläubigen ein.</i>		
b) <i>Sehr allgemein wird die Hoffnung auf einen wie auch immer gearteten Weltfrieden ausgedrückt.</i>		

Szene/Text	Hintergrund	Rezeption & Interpretationen
<i>Nach dem Tod Kierkegaards</i>		
„Seine wundersamen Gnaden ist zu einem Gott geworden! Seine Gnaden ist ein Gott!“	Jesus als Gott und Mensch bzw. als „Gottessohn“ und „Menschensohn“; zahlreiche Textvorlagen, u. a. 1. Joh. 5,20	Die Motive Gottessohn und Menschensohn haben verschiedene Parallelen in der Antike. Die Zwei-Naturen-Lehre wurde auf dem Konzil zu Chalcedon (451) beschlossen.
„Wir werden ebenfalls zu Göttern werden!“	Gotteskindschaft der Gläubigen, u. a. „Ihr seid Götter und allzumal Kinder des Höchsten“ Ps. 82,5; Joh. 10,34; Einswerdung mit Gott und Teilhabe am Heil: „Meine Lieben, wir sind nun Gottes Kinder; ...“ 1. Joh. 3,2.	
„Ihr alle werdet zu Göttern werden!“	s. o.	
„Wir werden alle gemeinsam sterben und zu Göttern werden!“	Umdeutung des Weherufes aus Ps. 82,6; sowie Anlehnung an die Entwicklung von realweltlichen Sekten	Märtyrer-Traditionen in Religionen und Ideologien, Jonestown-Massaker 1978
„Auch ihr müsst sterben und zu Göttern werden!“	Anlehnung an kultische Menschenopfer und Ritualmorde in der Antike	Zahlreiche Beispiele; Darstellungen von Ritualmorden im Kontext von Kolonialisierung und Mission

Szene/Text	Hintergrund	Rezeption & Interpretationen
„Das Nachleben ist wundervoll!“	Jenseitsvorstellungen in den antiken Religionen, u. a. Jer. 31,12 – bei eschatologischer Interpretation	Zahlreiche Darstellungen des Jenseits in Literatur, Kunst etc.
<i>Neue Grundlehre:</i>		
<ul style="list-style-type: none"> – <i>Kierkegaard ist durch den Tod zur Gottheit erhöht worden.</i> – <i>Seine Jünger werden ebenfalls zu Göttern werden, wenn sie sterben.</i> – <i>Das Leben nach dem Tod ist erstrebenswert.</i> 		
<i>Nach der Katastrophe</i>		
Verängstigte Gläubige: „Wie konnte Gott [Kierkegaard?] das nur zulassen?“ Und ähnliche Fragen	Problemkreis der Theodizee und Verdrängung der Verantwortlichkeit des Menschen bei vermeidbaren Katastrophen	Naturkatastrophen (Lissabon 1755 in der Literatur, Kunst, Musik); menschliche Schicksale: Joseph Roth: Hiob.



Abb. 4: Theologische Neudeutung in NIER: AUTOMATA (Screenshot).

Der Spieler erfährt weder Genaueres über den Gründer, noch warum er ausgerechnet Kierkegaard heißt. Welches der höchst verschiedenen Werke des dänischen Philosophen Søren Kierkegaard (1813–1855) soll damit kommentiert oder kritisiert werden? Oder sind die Benennungen der verschiedenen Roboterfiguren nach berühmten Philosophen ein humorvoller Seitenhieb auf die Philosophie im Allgemeinen? Vielleicht sind diese Lücken intendierte Interpretationsspielräume?

In jedem Fall eignen sich diese Leerstellen hervorragend für den Einsatz im Unterricht. Im Grunde handelt es sich bei NIER: AUTOMATA auch um eine klassische „Fabel“ – nur, dass nicht Tiere, sondern Maschinen und Androiden für die Menschen handeln, bzw. sie imitieren (Riemer 2019). So wird dem *Homo ludens* das Spiegelbild der menschlichen Gesellschaft vorgehalten. Hier können nun philosophische Fragen der Zukunft angeknüpft werden. Welche menschlichen Aspekte werden Cyborgs, Androiden und künstliche Intelligenzen in der Zukunft übernehmen? Sollten sie das tun oder nicht? Werden sie ihre Zeit mit der Schaffung von Kultur und Unterhaltung „verschwenden“ oder ausschließlich rational-berechnend arbeiten und Mehrwerte schaffen?

Level 3.3: BIOSHOCK INFINITE: Analysen verwendeter Motive und ihre Kontexte

Die für uns bedeutsamen Motive erscheinen zu Beginn des 2013 veröffentlichten First-Person-Shooters BIOSHOCK INFINITE, der ebenfalls zu Recht eine USK-18-Einstufung erhielt. Die relevanten Spielstrecken enthalten jedoch keine Szenen, in denen Gewalt, Sexualität oder sonstige problematische Aspekte eine Rolle spielen.

Zu Beginn des Games entdeckt die Spielfigur im Welcome-Center verschiedene Räumlichkeiten, die aufgrund von Altarbildern, Statuen und mit religiösen Texten versehenen Bleiglasfenstern

sofort als sakrale Räume empfunden werden. Die Lehrkraft kann die SuS an die Altarbilder und Bleiglasfenster mittels einer klassischen Bildbeschreibung heranführen und zunächst die kunsthistorischen Elemente herausgreifen. Ich präsentiere im Folgenden lediglich einen kleinen Ausschnitt dieser Spielszenen, da mein Team weitere Zugänge an anderer Stelle ausführlicher erläutern wird (vgl. Rehse/Riemer 2020b).

Das Umfeld des Altars (Abb. 5) ist vom überall präsenten Wasser, den Altarkerzen und den beiden Engeln bestimmt. Links und rechts angeordnet verweisen die zwei mit Schwertern bewaffneten Serafim auf das biblische Motiv der Vertreibung Adams und Evas aus dem irdischen Paradies („Garten Eden“, Gen. 3) als Folge des Sündenfalls. Die christliche Theologie deutete den Sündenfall des „ersten Adams“ als die Ursache für den Beginn von Sünde und Tod in der Welt und setzte die Lehre dagegen, dass nur durch das Eintreten eines „neuen Adams“ – nämlich Jesus – die gesamte Schöpfung wieder erlöst werden kann. Das erste Altar-

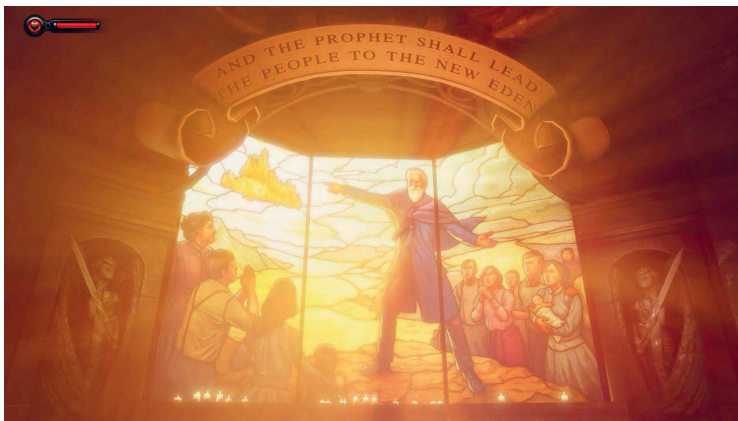


Abb. 5: Altar: „And the Prophet shall lead the people to the New Eden“ (Screenshot).

bild rezipiert einige Kernelemente der christlichen Theologie, die in das ideologische System Comstocks eingewoben wurden: Zentrale Figur ist nicht der Gott-Mensch Jesus, der sich durch seinen stellvertretenden Kreuzestod erniedrigt, die Menschheit erlöst und den Gläubigen das „neue Eden“, das „neue Jerusalem“ bzw. das „himmlische Jerusalem“ (Offb. 21) bereitet. Es ist Comstock, der als Prophet auftritt und als Führer die Menschheit in das neue Paradies leiten möchte. Die Körperhaltungen der links und rechts angeordneten Familiengruppen lassen erkennen, dass er sich nicht nur verehren, sondern auch als messianische Heilsfigur anbeten lässt.

Während die Deutung des ersten Altarbilds noch relativ schwierig ist, dürfte der „Weihnachtsaltar“ (Abb. 6) für SuS leichter zu erschließen sein: Nicht nur aufgrund der diversen „Geschenke“ bzw. Opfergaben, die vor den Kerzen liegen, sondern vor allem, weil das überaus populäre Motiv der „Heiligen Familie“ in der Winterjahreszeit christlich-westlicher Kulturen sehr präsent ist. „Maria,

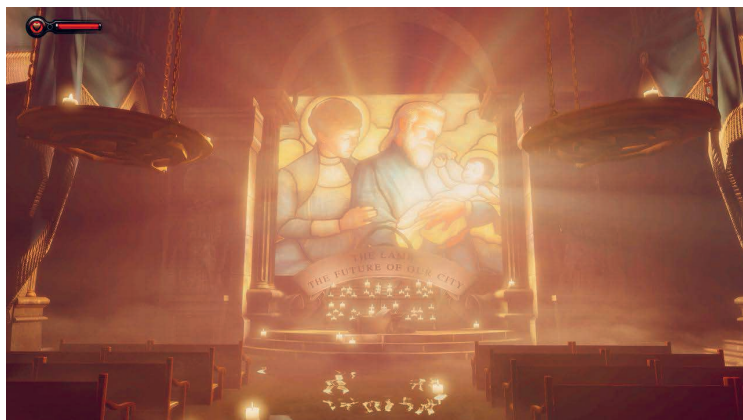


Abb. 6: Altar „The Lamb – the future of our city“ (Screenshot).

Joseph und das Kind“ – es scheint zunächst alles zu passen. Lady Comstock und das Kind sind zwar mit einem Nimbus ausgestattet, der bei Comstock fehlt, die entscheidenden Elemente sind jedoch andere: Im Vergleich mit traditionellen Kunstwerken dieses Motivs fällt auf, dass in den meisten Darstellungen der „Heiligen Familie“ die Marienfigur mit dem Jesuskind den Mittelpunkt des Bildes bildet. Hier ist es Comstock, der sowohl im Mittelpunkt steht, als auch das Kind hält. Letzteres wird dicht an den rechten Bildrand gedrängt, während Lady Comstock als „Mutter Gottes“ ihres Attributes beraubt und zu einer Nebenfigur degradiert wird. Auch die Inschrift *The Lamb – the future of our city* geht auf eine christliche Vorlage zurück, die verändert wurde: Johannes der Täufer, der Jesus als das „Lamm Gottes“ vorstellt, „das der Welt Sünde trägt“ (Joh. 1,29). In BIOSHOCK INFINITE benutzt Comstock das „Lamm“ Elizabeth lediglich dazu, seine Visionen umzusetzen, ohne dass sie für die Menschen eine soteriologische Rolle einnimmt.

Nach der Analyse der Altarbilder und ihrer Überschriften können mit den SuS einige wesentliche Bestandteile des konstruierten theologischen Systems von BIOSHOCK INFINITE ermittelt werden. Die Herausforderung besteht darin, dass die SuS über ein Basiswissen über die Geschichte der europäischen und nordamerikanischen Kulturen verfügen müssen.

Level 4: Kritische Anmerkungen zum Abschluss

In den verschiedenen lebendigen Diskussionen, die wir im Anschluss an die Vorträge unserer Ringvorlesung geführt haben, ist mir deutlich geworden, dass nicht damit zu rechnen ist, dass sich die „Game Studies“ in den nächsten zehn Jahren *flächendeckend als reguläres Unterrichtsfach* etablieren werden. Das hängt sicherlich nicht von der „Boshaftigkeit“ der Ministerien für Erziehung

und Bildung und der Schulbehörden ab. In erster Linie ist es eine Reihe struktureller Umstände, die die Etablierung neuer Schulfächer erschweren – wie zum Beispiel die entsprechende systematische Ausbildung von Lehrern, die zuvor die Einrichtung eines solchen Faches an Universitäten notwendig macht.

Hinzu kommen die seit Jahren andauernden sogenannten „Reformen“, mit denen alle Jahre wieder neue Änderungen mit weniger Personal und künstlich verknüpften finanziellen Ressourcen umgesetzt werden müssen. Möchte man wirklich *Neue Medien* einschließlich Hardware, Software und eigenem WLAN an Schulen etablieren, wird man für eine mittelgroße Schule mindestens zwei bis drei hauptamtliche IT-Techniker einstellen müssen, um die Anschaffung und Wartung gewährleisten zu können.

Sofern Videospiele im Schulunterricht genutzt werden sollen, bieten sich vor allem vier Möglichkeiten: Nämlich die Etablierung von 1.) Arbeitsgemeinschaften (AGs) an Nachmittagen, 2.) AGs in Projektwochen, 3.) die Nutzung von Vertretungsstunden und 4.) die Implementierung von Videospiele in bestehende Unterrichtsfächer. AGs an Nachmittagen sind zeitlich begrenzt, versprechen jedoch eine Regelmäßigkeit. AGs in Projektwochen sind eher einmalige Veranstaltungen, bieten aber die Gelegenheit, sich mehrere Tage einzelnen Spielen widmen zu können. Vertretungsstunden verlangen viel Spontanität, sind aber durch dünne Personaldecken relativ häufig. Darüber hinaus stellt die Integration von Videospiele in bestehende Unterrichtsfächer eine regelmäßig wiederkehrende Chance dar, die genutzt werden kann.

Von weitaus grundsätzlicherer Bedeutung sind jedoch andere Aspekte, die den Ruf nach digitaler Bildung in den Schulen betreffen: Was bedeutet Bildung? Was sollten Eltern, Lehrer und schulische Erziehung vermitteln? Welche wesentlichen Kulturtechniken sind zunächst zu erlernen und zu festigen? Welche Bedeutung nehmen das aktive Lesen, Schreiben und Rechnen ge-

genüber der anwendungsorientierten Beherrschung von Neuen Medien ein? Stellt das Spielen – in unserem Falle das digitale Spielen – eine unverzichtbare Kulturtechnik oder einen natürlichen Wesenszug des Menschen dar? Und noch wichtiger ist die Frage danach, wem die Digitalisierung der Bildungssektoren den meisten Nutzen bringt. Manche Kritiker halten es für möglich, dass die derzeitige Debatte auf ein lanciertes Marketingkonzept der IT-Lobbyisten zurückzuführen ist (Lembke 2017). Unbestritten werden SuS, die aufgrund idealer Bedingungen bereits in den ersten Schuljahren in mehreren Sprachen sicher lesen, schreiben und rechnen können, auch schnell lernen, Computer zusammenzubauen und Apps zu programmieren. Der Alltag des größten Teils der SuS, Eltern und Schulen wird von schwierigeren Lebenswirklichkeiten bestimmt. Andererseits schaffen es immer wieder einzelne Heranwachsende, ohne Unterstützung und nur aufgrund ihrer stark ausgeprägten Begeisterung für Videospiele beispielsweise Englisch zu lernen und im E-Sport Fuß zu fassen.

Abschließend möchte ich bemerken, dass ich gegenüber Videospielen eine Erwartungshaltung habe, die auf den Bildungsbegriff bewusst zurückgreift: Wenn Games „Kulturgut“ sein wollen, erwarte ich, dass sie sich in die Literatur, Kunst, Musik – also in die Kultur der Menschheitsgeschichte schlechthin – einfügen. Der Anspruch, „Kulturgut“ zu schaffen, fordert Gameentwickler dazu heraus, wirklich zu Dichtern und Künstlern zu werden, die die großen Seinsfragen zukünftiger Menschen, Androiden, Cyborgs und künstlichen Intelligenzen diskutieren und sie in diese Diskurse einbeziehen, sofern sie real werden sollten (Riemer 2019).

Ein herzliches Dankeschön für die Diskussionen und Hilfe ergeht an Jessica Rehse. Frau Dr. Sigrid Senkbeil und Daniel Boll danke ich herzlich für das Lektorat.

Referenzen

Anderie, Lutz (2016): *Game Industry Management. Gründung, Strategie und Leadership. Theoretische Grundlagen*, Berlin: Springer Verlag.

Arnhold, Oliver/Klein, Constantin (2014): *Zwischen Abseits und Jenseits. Fußball und Religion. Materialien für Klasse 8–12*, Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.

Behringer, Wolfgang (2012): *Kulturgeschichte des Sports vom antiken Olympia bis ins 21. Jahrhundert*, München: C. H. Beck.

Bergunder, Michael (2011): „Was ist Religion? Kulturwissenschaftliche Überlegungen zum Gegenstand der Religionswissenschaft“, in: *Zeitschrift für Religionswissenschaft* 1/2, 3–55.

Butzer, Evi (2003): *Die Anfänge des jiddischen purim shpiln in ihrem literarischen und kulturgeschichtlichen Kontext*, Hamburg: Helmut Buske Verlag.

Campbell, Joseph (1999): *Der Heros in tausend Gestalten*, Frankfurt a. M. u. a.: Insel Verlag.

Chehabi, Houchang E. (2006): ZUR-ĶĀNA, in: *Encyclopædia Iranica*, hrsg. von E. Yarshater, <http://www.iranicaonline.org/articles/zur-kana>.

Colas, P. R./Voss, A. W. (2006): „A Game of Life and Death – The Maya Ball Game“, in: *Maya: Divine Kings of the Rain Forest*, hrsg. von N. Grube, Köln: Könemann Verlag.

Dahl, Dagmar (2008): *Zum Verständnis von Körper, Bewegung und Sport in Christentum, Islam und Buddhismus. Impulse zum interreligiösen Ethikdiskurs zum Spitzensport*, Berlin: Logos Verlag.

de Mooij, Marieke (2010): *Global Marketing and Advertising: Understanding Cultural Paradoxes*, Los Angeles/London/New Delhi: Sage.

Does, Darryl (2017): *Far Cry 5 Takes on Religion?!*, <https://www.youtube.com/watch?v=zXduPinezWI> (3:16 min).

Elsner, Phil (2017): *Far Cry 5 im Angst-Amerika – Kontroverser, als es Ubisoft lieb ist?*, <https://www.youtube.com/watch?v=73HgYGq9mGU> (5:21 min).

Emrich, Christin (2007): *Interkulturelles Marketing-Management. Erfolgsstrategien, Konzepte, Analysen*, Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.

Fung, Anthony (2016): *Global Game Industries and Cultural Policy*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Gesenius, Wilhelm (¹⁷1962): *Hebräisches und Aramäisches Handwörterbuch über das Alte Testament*, Berlin/Göttingen/Heidelberg: Springer Verlag.

Guinn, Jeff (2017): *The Road to Jonestown. Jim Jones and Peoples Temple*, New York/London u. a.: Simon & Schuster.

Huber, Matthias (2014): „Destiny. Das teuerste Computerspiel der Welt“, in: *SZ.de*, <http://www.sueddeutsche.de/digital/destiny-das-teuerste-computerspiel-der-welt-1.2117606>.

Huizinga, Johan (1938): *Homo ludens: Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, Basel: Akademische Verlagsanstalt Pantheon.

Johnson, Ian (2017): *The Souls of China. The Return of Religion after Mao*, New York: Pantheon Books.

Kain, Erik (2017): „Far Cry 5' Is Bound To Be Controversial In The Age Of Trump“, in: *Forbes*, <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2017/05/24/this-far-cry-5-box-art-is-bound-to-be-controversial-in-the-age-of-trump>.

- Kich, Martin** (2015): „Jonestown Massacre“, in: *Postwar America: An Encyclopedia of Social, Political, Cultural, and Economic History*, hrsg. von J. Ciment, Abingdon/New York: Taylor and Francis.
- Klein, Constantin/Schmidt-Lux, Thomas** (2006): „Ist Fußball Religion? Theoretische Perspektiven und Forschungsbefunde“, in: *Fußball. Fremdsprachen. Forschung*, hrsg. von E. Thaler, Aachen: Shaker Verlag.
- Kotler, Philip/Keller, Kevin L./Opresnik, Marc O.** (¹⁴2015): *Marketing-Management. Konzepte, Instrumente, Unternehmensfallstudien*, Hallbergmoos: Pearson-Verlag.
- Langner, Sascha** (2009): *Viral Marketing. Wie Sie Mundpropaganda gezielt auslösen und Gewinn bringend nutzen*, Wiesbaden: Springer Gabler Verlag.
- Lembke, Gerald** (2017): „IT-Lobbyisten in den Klassenzimmern“, in: *SZ.de*, <http://www.sueddeutsche.de/bildung/schule-it-lobbyisten-machen-vor-den-klassenzimmern-nicht-halt-1.3663067>.
- Leuba, James H.** (1909): *The Psychological Origin and the Nature of Religion*, London: A. Constable.
- Maimonides**: Mishne Tora, Hilkhote Gesela.
- Makuch, Eddie** (2013): „Rockstar: More Than 1000 People Made GTAV“, in: *Gamespot*, <https://www.gamespot.com/articles/rockstar-more-than-1000-people-made-gtav/1100-6415330>.
- Mensching, Gustav** (1951): *Die Religion. Erscheinungsformen, Strukturtypen u. Lebensgesetze*, Stuttgart: Schwab.
- Pollack, Detlef/Rosta, Gergely** (2015): *Religion in der Moderne. Ein internationaler Vergleich*, Frankfurt/New York: Campus Verlag.

Rehse, Jessica (2020a): „Hellblade Senua's Sacrifice“, in: *„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ Didaktische Potentiale digitaler Spielwelten*, hrsg. von J. Rehse/N. Riemer (in Druck).

– (2020b): „Horizon: Zero Dawn“, in: *„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ Didaktische Potentiale digitaler Spielwelten*, hrsg. von J. Rehse/N. Riemer (in Druck).

Rehse, Jessica/Riemer, Nathanael (2020a): „BioShock Infinite“, in: *„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ Didaktische Potentiale digitaler Spielwelten*, hrsg. von J. Rehse/N. Riemer (in Druck).

– (2020b): „NieR: Automata“, in: *„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ Didaktische Potentiale digitaler Spielwelten*, hrsg. von J. Rehse/N. Riemer (in Druck).

[**RGG**] (*1998): „Apokalyptik“, in: *Religion in Geschichte und Gegenwart. Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft*, hrsg. von H. D. Betz/D. S. Browning/B. Janowski/E. Jüngel. [Bd. 1], Tübingen: Mohr Siebeck Verlag.

– (*1998): „Messias/Messianismus“, in: *Religion in Geschichte und Gegenwart. Handwörterbuch für Theologie und Religionswissenschaft*, hrsg. von H. D. Betz/D. S. Browning/B. Janowski/E. Jüngel. [Bd. 5], Tübingen: Mohr Siebeck Verlag.

Riemer, Nathanael (2019): „Menschen, Maschinen und Hybride in Videospiele“, in: *Literaturstraße. Chinesisch-deutsches Jahrbuch für Sprache, Literatur und Kultur*, hrsg. von F. Yalin/Z. Jianhua/W. Yuqing/G. Lauer/G. Roesch 20/2 (in Druck).

Scheidhammer, Franz-Josef (2006): *Kicker, Kutten und Choräle. Fußball und Religion – eine Projektmappe. Arbeitsmaterialien für die SEK I*, Mülheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.

Sloan, Robin J. S. (2015): *Character Design for Games and Interactive Media*, Boca Raton: CRC Press.

Steffen, Oliver (2017): *Gamen mit Gott. Wo sich Computerspiele und Religion begegnen*. Zürich: Theologischer Verlag.

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD (2010), Ubisoft, Xbox 360, PlayStation 3, PC, Mac OS.

ASSASSIN'S CREED II (2009), Ubisoft, Xbox 360, PlayStation 3, PC, Mac OS.

BIOSHOCK INFINITE (2013), 2K Games, Xbox 360, PlayStation 3, PC.

BLACK & WHITE (2001), Electronic Arts, PC, Mac OS.

DANTE'S INFERNO (2010), Electronic Arts, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation Portable.

FAITH FIGHTERS (2008), Molleindustria, PC, Mac OS.

FAR CRY 5 (2018), Ubisoft, Xbox One, PlayStation 4, PC.

GOD OF WAR (2005), Sony Interactive Entertainment, PlayStation 2.

GOD OF WAR (2018), Sony Interactive Entertainment, PlayStation 4.

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE (2017), Ninja Theory, PlayStation 4, PC.

HORIZON: ZERO DAWN (2017), Sony Interactive Entertainment, PlayStation 4.

KAKUTO CHOJIN: BACK ALLEY BRUTAL (2002), Microsoft Game Studios, Xbox.

NIER: AUTOMATA (2017), Square Enix, PlayStation 4, PC.

ŌKAMI (2006), Capcom, PlayStation 2.

OUTLAST II (2017), Warner Bros. Interactive, Xbox One, PlayStation 4, PC.

THE SHIVAH (2006), Wadjet Eye Games, Android, iOS, PC, Mac OS, Linux.

THE CHURCH IN THE DARKNESS (2019), Paranoid Productions, Xbox One, PlayStation 4, PC, Mac OS.

THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM (2011), Bethesda Softworks, Xbox 360, PlayStation 3, PC.

Biographie



Nathanael Riemer, Prof. Dr.

Juniorprofessor für Jüdische Studien mit dem Schwerpunkt Interreligiöser Dialog.

Forschungsinteressen:

Religiöse Kulturen, Populäre Kulturen, Materielle Kulturen.

Publikationen

- (2019): „Menschen, Tiere, Maschinen und Hybride in Videospiele“, in: *Literaturstraße. Chinesisch-deutsches Jahrbuch für Sprache, Literatur und Kultur*, hrsg. von F. Yalin/Z. Jianhua/W. Yuqing/G. Lauer/G. Roesch 20/2 (in Druck).
- (2016): „Past is Future. Gadi Pollack’s Haredic Comics“, in: *European Journal of Jewish Studies* 10/1, 108–147.
- (2015): „Religiös inspirierte und religiöse Comics in islamischen Kulturen“ in: *Graphic Novels und Comics als Medien religiöser Kulturen*, hrsg. von N. Riemer/J. Ahrens/F. T. Brinkmann, Berlin: Springer Press, 165–199.

<https://www.uni-potsdam.de/js-rw/institut/jprof/riemer.html>
nriemer@uni-potsdam.de