

ZKZ 8773
103. Jahrgang
Karlsruhe
20. 1. 2019
Nummer 3

Konradsblatt

www.konradsblatt-online.de Wochenzeitung für das Erzbistum Freiburg



SPIEL MIT DER RELIGION

Wie der Glaube in der Welt der Videospiele Platz findet **Seiten 20–22**

Foto: Microsoft/Mojang/Beyer



„Das ist nicht selbstverständlich“

Dank der Landesregierung an die Sternsinger im Südwesten

Seite 6



Veränderungsdruck

Neujahrsempfänge: Erzbischof thematisiert Wandel in Kirche und Gesellschaft **Seiten 8/9**

Spiel mit der Religion

Wie der Glaube in der Welt der Videospiele Platz findet

Godmode, Auserwählter oder die Zeit der Kreuzritter. Die Welt der Videospiele ist so vielfältig wie die reale Welt. Dass dabei auch Religion und der Glaube eine große Rolle spielen, ist nur die logische Konsequenz.

Von Janosch Beyer

Jesus und Buddha wollen sich an den Kragen. Jesus ist gerade vom Kreuz herabgestiegen. Er schlägt auf Buddha ein. Reste der Holzbalken trägt er noch an den Händen. Die beiden Kontrahenten prügeln wild aufeinander ein, bis nach 90 Sekunden Jesus als Sieger durch KO feststeht.

Szene aus dem Computerspiel „Fight of Gods“

Diese Szene, die sich für viele Christen wie ein schlechter blasphemischer Scherz anhören wird, ist für Spieler des Computerspiels „Fight of Gods“ nichts Ungewöhnliches. In diesem Videospiel können die Spieler Gottheiten oder Führer verschiedenster Religionen in Kämpfen gegeneinander antreten lassen. Das Spiel ist nur ein Beispiel – wenn auch ein sehr drastisches –

von vielen, in denen Religion oder religiöse Elemente in Videospielen auftauchen und auch gezielt genutzt werden.

Videospiele sind ein wichtiger Bestandteil der Lebenswelt vieler junger Menschen. 117 Minuten spielen 10- bis 18-Jährige in Deutschland laut dem Branchenverband Bitkom täglich. Dementsprechend groß ist auch der Markt. Bei internationalen Computerspiel-Turnieren werden Preisgelder von bis zu 25 Millionen Dollar ausgeschüttet. Turnierspiele füllen problemlos große Sportarenen mit bis zu 20 000 Zuschauern. Allein 2017 machte die Computerspielbranche in Deutschland 3,3 Milliarden Euro Umsatz, mehr als Kino- und Musikbranche zusammen. Doch wer denkt, dass die Religion in diesem jungen Medium nicht auftaucht, der irrt sich. Auch wenn man dafür manchmal etwas genauer hinschauen muss.

Religiöse Elemente treten dabei in den unterschiedlichsten Formen in den Spielen auf. Das kann im sogenannten „Godmo-

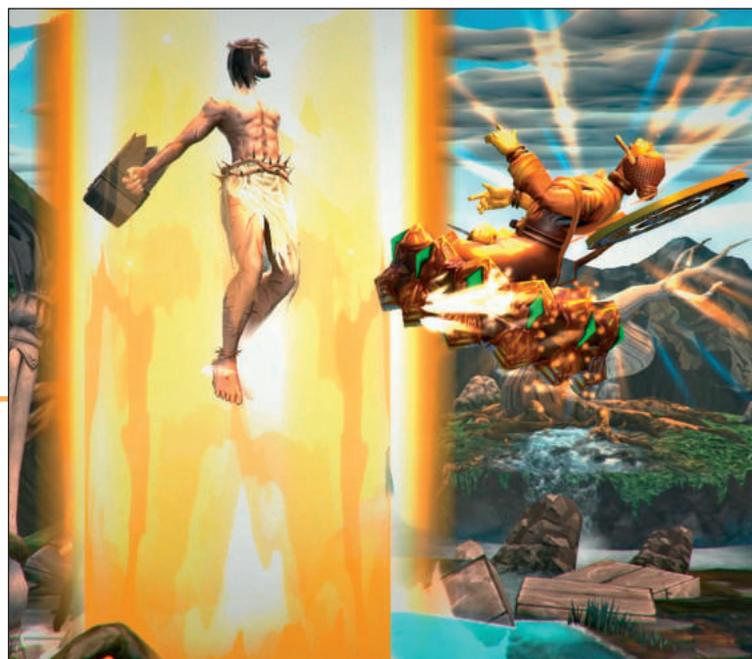
de“ sein, ein Spielmodus, der den gespielten Charakter unsterblich macht, das können christliche oder biblische Charaktere wie Kreuzritter oder eben auch Jesus sein, die im Spiel auftauchen, oder es können – ganz banal – sakrale Gebäude sein, die in der dargestellten Videospieldwelt Teil der Szenerie sind. So gehört eine Kirche zu fast jedem virtuellen Stadtbild.

Betrachtet man, wie die religiösen Elemente in den Computerspielen verwendet werden, wird schnell ein Phänomen deutlich, dass in anderen Bereichen der Popkultur aber auch in der „Ho-

hen Kultur“ schon seit Langem zu beobachten ist: Die Akteure, in diesem Fall die Spieleentwickler, bedienen sich in großer Belieblichkeit im religiösen Baukasten, ohne dabei auf Glaubenslehren oder -traditionen zu achten. Schon lange hat die Kirche ihren Einfluss verloren, und muss zusehen, wie ihre Inhalte und Erzählungen in der Kultur frei verwendet werden.

Die einzige Grenze, die einen Spieleentwickler in religiöser Hinsicht einengt: Es darf nicht blasphemisch sein und damit „den öffentlichen Frieden“ stören. So sieht es jedenfalls der Gesetzge-

Jesus im Zweikampf mit Buddha: In „Fight of Gods“ ist auch das möglich. Das Spiel wurde dafür vielfach kritisiert.



Am Ende ist der kleine Joel in einem Paradies. Sein Kampf mit dem Krebs und die Trauerbewältigung seiner Eltern berührten ein Millionenpublikum.

Screenshot: That Dragon, Cancer

ber vor. Andererseits: Das passiert fast nie, denn die Kunstfreiheit ist in Deutschland eines der am stärksten geschützten Grundrechte. Aktuell gibt es kein Beispiel dafür, dass ein Spiel hierzulande aufgrund der Verletzung religiöser Gefühle verboten wurde.

Die kleine Gruppe von fünf Spielern steht vor der Kathedrale des „Scharlachroten Klosters“. Bewacht wird diese von Kreuzrittern, die auf die Seite des Bösen gewechselt sind. Nachdem die Kreuzritter besiegt wurden, kämpfen die Spieler nun im Altarraum gegen den „Endgegner“, den hohen Inquisitor. Nachdem dieser tot ist, ist es noch nicht vorbei: Er wird wiederbelebt und der Kampf beginnt erneut.

Szene aus dem PC-Spiel „World of Warcraft“

Dass Religion in Spielen verwendet wird, findet Tobias Knoll ganz normal. Der Religionswissenschaftler forscht in Heidelberg zum Thema Religion in neuen Medien und digitalen Spielen. Gerade bei den sogenannten Onlinerollenspielen, wo sich hinter jedem Charakter ein echter Mensch verbirgt, ist es für Knoll nur logisch, dass Entwickler auch religiöse Elemente in den Spielen

auftauchen lassen: „Die Religion ist ja auch in der realen Welt vieler Spieler elementarer Bestandteil. Die Spieler kennen die Religion und die damit verbundenen Werte aus dem Alltag oder sie haben zumindest im Religionsunterricht schon einmal davon gehört.“

Gleichzeitig geht von der kirchlichen Welt eine große Faszination aus. Ob von gotischen Kathedralen oder von den alten biblischen Erzählungen, die nicht selten Grundfragen der menschlichen Existenz behandeln.

„Ich hab’ schon mit Konfirmanden zusammengearbeitet, die mit ihrem Pfarrer ihre Kirche in dem Videospiel ‚Minecraft‘ nachgebaut haben“, erzählt Knoll. In dem Spiel gibt es eine offene Welt aus Quadern, die fast komplett angepasst werden kann. Generell kann Religion so helfen, den Zugang zu einem Spiel zu vereinfachen.

Von religiösen Elementen bis zu ganzen Spielen

Zwei Wachen begleiten ihn, den Unbekannten. Auf einer Lore gleitet er durch eine blitzende Wand aus Energie hinein in eine Strafkolonie. Als Niemand fängt er in der Strafkolonie an und arbeitet sich hoch. Am Ende befreit er die Menschen aus ihrem Gefängnis, indem er den Erzdämonen mit Namen Beliar besiegt.

Szene aus dem Videospiele „Gothic“

Online wird auch mal geheiratet: Wie dieses Bild aus einem Video zeigt. Es entstand in der Kathedrale von Sturmwind im Onlinerollenspiel „World of Warcraft“.

Screenshot: Youtube/KnebelIDE



So wie in dem Videospiel „Gothic“ werden in vielen Computerspielen biblische Motive verwendet. Sehr beliebt sind beispielsweise Erzdämonen mit besonderen Kräften, Engel oder auch das Motiv des Erlösers, der die Welt vom Bösen befreit. Das ist in der Popkultur nicht selten, Ähnliches ist auch bei Filmen wie „Matrix“ der Fall.

Der Psychologe Malte Elson beschäftigt sich mit der Interaktion zwischen Mensch und Technik. Er erklärt einen weit genutzten Ansatz von Religion in Computerspielen: „Religion wird in Computerspielen als narratives (erzählerisches) Element genutzt.“ In die Spiele wird eingebaut, was ihre Geschichte vorantreibt, sie spannend, mystisch oder geheimnisvoll macht oder ihr einen passenden Rahmen verleiht. Nicht selten sind es auch holzschnittartige Anleihen, um eine Geschichte auszuschmücken.

Einige wenige Spiele setzen sich aber auch bewusst inhaltlich mit dem Glauben und religiösen Themen auseinander. Wie beispielsweise „Die Säulen der Erde“, eine Art interaktiver Film, bei dem der Spieler Aufgaben lösen und Entscheidungen treffen muss und so ins Geschehen eingreift. Das Spiel basiert auf dem gleichnamigen Roman von Ken Follett. Eine zentrale Rolle nimmt der Mönch und spätere Prior des Klosters Bruder Philip ein. Im Spiel wird dessen eigener Glaube

dabei deutlich stärker gezeichnet als noch im Buch. „Ich finde es sehr interessant über Glaubensfragen nachzudenken, auch wenn es kommerziell nicht unbedingt die beste Idee ist“, erklärt Matt Kempke, verantwortlicher Autor und Gamedesigner. Wenn in solch einem Spiel, das um und in einem Kloster spielt, der bewusste Umgang mit Glaubensfragen nicht angegangen werde, dann sei das seiner Meinung nach ein verschwendetes Potenzial. Kempke will die Menschen mit dem Spiel zum Nachdenken über Religion und grundsätzliche Fragen des Lebens anregen.

Nachdenken über die eigene Moral

Und Bruder Philip lernt mit der Zeit dazu, irgendwann rezipiert er nicht mehr nur aus seiner Bibel, sondern denkt über das Gesagte nach – ein erster Schritt zur modernen Theologie. Kempke nutzte dafür ein historisches Vorbild: „Bei Bruder Philip habe ich mich von dem mittelalterlichen Mystiker Meister Eckhart inspirieren lassen.“ Der habe schließlich auch in einer Zeit, in der das selbstständige Denken nicht so gerne gesehen war, über die Bibel nachgedacht. Auf etwa 50 000 bis 100 000 verkaufte Exemplare schätzt die Website Steamspy den weltweiten Absatz des Spieles.

Bitte umblättern

22 Titel



Screenshot: Daedalic Entertainment

Immer wieder steht Bruder Philip, also der Spieler, in „Die Säulen der Erde“ vor moralischen Entscheidungen. Meist unter Zeitdruck.

Fortsetzung von Seite 21

Bruder Philip kommt im Abteidorf Kingsbridge an. Am Eingang steht ein junger Bruder, der ihn um Essen anbettelt. Soll ich ihm ein Stück Käse geben, ja oder nein? Diese Frage muss der Spieler beantworten. Egal, wie er sich entscheidet, später kommt heraus, dass der Bettelnde immer in der Speisekammer stiehlt und ein Nimmersatt ist.

Szene aus „Die Säulen der Erde“

Die Frage nach der Religion taucht auch in fast allen Computerspielen auf, wenn der Spieler moralische Entscheidungen zu treffen hat. Vor allem, wenn der Spieler über Tod oder Leben von anderen Charakteren im Spiel entscheidet. Bei vielen Spielen ist es inzwischen normal, dass der Spieler wählen muss, was er tut. Zu großes Gewicht sollte man diesen Entscheidungen jedoch nicht beimessen, betont Knoll: „Wenn man nur mit dem Spiel agiert, dann sind echte moralische Entscheidungen natürlich schwierig.“ Schließlich geschehen die Entscheidungen nur digital, haben meist keine Folgen auf das reale Leben, was den Spielern bewusst ist. Doch auch Knoll selbst sind beim Computerspielen schon Entscheidungen begegnet, die ihn nachher beschäftigt haben und ihm nicht leicht fielen.

Für Malte Elson ist klar, dass Spieler eine andere Brille aufhaben. Er könne austesten „was passiert, ohne reale Konsequenzen fürchten zu müssen“. Nichtsdestotrotz können Spielern dadurch moralische Fragen näher gebracht werden. Nicht selten müssen sie darüber nachdenken, was richtig und was falsch ist. Im

Regelfall, so die Erfahrung des Psychologen, entscheide der Spieler dabei irgendwie gut, meint Elson.

Religiöse Elemente werden aber nicht nur von den Entwicklern verwendet. Tobias Knoll betont: „Gerade bei Online-Rollenspielen versuchen die Menschen, etwas aus ihrem restlichen Leben in die Spiele miteinzubringen.“ So kann es zum Beispiel in „World of Warcraft“, einem der weltweit erfolgreichsten Online-Rollenspiele, vorkommen, dass die Spieler sich in einer digitalen Kathedrale versammeln und heiraten. Für Knoll ist das nichts Besonderes: „Das ist, wie wenn ein Paar sich beim Fußball kennengelernt hat und Kicken das gemeinsame Hauptinteresse ist, dann kann es gut sein, dass sie bei ihrer Hochzeit etwas mit Fußball machen.“ Der Schauplatz verlagert sich lediglich in die virtuelle Welt.

Joel hat den Kampf gegen den Krebs verloren. Mit gerade einmal vier Jahren. Seine Eltern haben den Kampf nie aufgegeben, haben immer wieder gehofft, bis sie sich verabschieden mussten. Der kleine Joel ist in einem kleinen

Paradies. Hell und freundlich ist es dort, auf einer Picknickdecke stapeln sich leckere Pfannkuchen.

Szene aus „That Dragon, Cancer“

„That Dragon, Cancer“ ist ein autobiografisches Spiel von Amy und Ryan Green. Sie verarbeiten damit den Tod ihres Sohnes Joel, der im Alter von vier Jahren an einem Hirntumor starb. Videos, bei denen jemand das Spiel spielt, wurden im Internet millionenfach angeschaut. Die Greens sind Christen, ihre christliche Hoffnung auf Gnade oder eine wundersame Heilung ist allgegenwärtig im Kampf gegen ihre Ohnmacht und sie teilen diese emotionalen Gefühle mit den Spielern und Zuschauern. Damit ist „That Dragon, Cancer“ ein Beispiel, wie auch explizit christliche Inhalte ein Millionenpublikum erreichen können.

Die beiden großen christlichen Kirchen tun sich dabei bislang mit dem Medium Videospiele schwer. Bisherige kirchliche Spiele, ob von evangelischer oder katholischer Seite, bewegen sich meist zwischen sehr einfach aufgebauten Spielideen, bei denen der Spieler als Martin Luther Blitzen ausweichen, oder als Noah alle

Tiere auf die Arche bringen muss. Spiele, die versuchen klassische Katechese in einem anderen Medium darzustellen. Eine Ausnahme bildet dabei wohl „Menschen auf der Flucht“ vom Hilfswerk „missio“, das aber bislang nur bei einzelnen Veranstaltungen gespielt werden konnte. Das Spiel wurde unter anderem mit dem deutschen Computerspielpreis ausgezeichnet.

Dass die bisherigen kirchlichen Bemühungen in diesem Bereich eher sparsam ausgefallen sind, hat sicherlich auch damit zu tun, dass die Skepsis gegenüber dem Medium groß ist: Zu oft Gewaltverherrlichung, Jugendliche würden zocken, statt in die Kirche zu gehen.

Einen entspannten Blick auf das Thema wünschen sich die Mitglieder der „GameChurch“ – ein überkonfessioneller Verein christlicher Spieler. Sie sehen die Videospiele als eine neue Lebenswelt, der sich auch die Kirchen nicht verschließen sollten.

Gelebter Glaube in der digitalen Welt

Der Verein kommt ursprünglich aus den USA, hat in Deutschland rund 200 Mitglieder. Sie sind genauso auf christlichen Großveranstaltungen wie auf Computerspielmessen unterwegs. Daniel Fahl und Daniel Schmidt sind leidenschaftliche Zocker, aber auch überzeugte Christen. Gerade Online-Spiele sehen sie als ihr Missionsfeld.

Fahl erklärt seine Faszination: „Beim Computerspielen kann man zusammen ein Ziel erreichen.“ Dadurch entstehe automatisch Gemeinschaft. Viele seien, nach Auffassung der beiden, der Meinung, Spielen bringe Menschen weg von Gott, würde ablenken. Doch sehen sie die Welt der Computerspiele als Ort, an dem sie genauso ihren Glauben leben können. „Wir wollen auch dort den Menschen sagen, dass Jesus sie liebt“, sagt Fahl. Etwa indem sie vor einem Spiel noch im Sprachchat sagen: „Jesus liebt euch.“ Sie erzählen im Chat von ihrem Glauben und was sie bewegt. Damit ist der digitale Raum für sie genauso Lebenswirklichkeit wie die reale Welt.

Zum Titelbild

Die Welt von „Minecraft“ besteht aus lauter Quadern und lässt sich fast vollständig anpassen. Wie Lego am Computer. Dabei haben Spieler schon ganze Kathedralen oder Klosterkomplexe gebaut. Oder eben ein einfaches Gipfelkreuz, wie auf dem Bild zu sehen.

