

Bernd Abesser

Religion ist im Spiel – Zeichendeutung in PC- und Video- Spielen*

Praxiselemente für die SEK I/II

1. Einführung

Computer- und Videospiele sind "in". Längst ist das Spiel mit und in virtuellen Welten in unsere Kultur eingezogen. Wir müssen davon ausgehen, dass PC- und Video-Spiele vor allem für Jungen, männliche Jugendliche und Erwachsene zur regelmäßigen Freizeitbeschäftigung gehören.¹ Zunehmend finden sich gut ausgestattete Rechner bzw. Video-Konsolen in den Spiel- und Wohnzimmern². Dabei spielen Jungen signifikant häufiger als Mädchen. Während bei letzteren der deutliche Schwerpunkt bei "höchstens einmal pro Woche"³ liegt, konzentrieren sich die Angaben der Jungen bei den höheren Werten. Mädchen haben dabei zwar weniger Zugriff auf eine eigene Video-Konsole⁴, aber durchaus im Verhältnis fast gleichen Zugriff auf einen eigenen PC⁵. Zu vermuten ist, dass Mädchen ihren PC dabei eher als Arbeits- denn als Spielgerät nutzen; bei den Jungen dürfte sich dies die Waage halten.

Diese Daten spielen für ein an der Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler orientiertes zeichendidaktisches Vorgehen insofern eine Rolle, als die in PC- und Video-Spielen verborgenen, zuweilen aber auch explizit zutage tretenden (religiösen) Codes am ehesten auf die Wahrnehmung von männlichen Jugendlichen treffen. Das Eintauchen in virtuelle Welten bleibt weiblichen Jugendlichen eher fremd. Insofern bietet sich ein entsprechender Unterricht eher in geschlechtshomogenen Klassen (beispielsweise der Berufsschule) oder aber im Rahmen von wählbaren Projektangeboten an.

Eine große Abteilung unter den PC- und Video-Games bilden Spiele, in denen in einer historischen oder futuristischen, seltener gegenwärtigen Umgebung bestimmte strategische Aufgaben gelöst werden müssen. Das kann der Aufbau einer Stadt, eines Handels- oder Wirtschaftsimperiums sein; das können militärische Missionen sein - sowohl in historischer Form (z.B. Panzerschlachten) als auch in Science-Fiction-Verpackung - oder der Aufbau von ganzen Gesellschaften. Bei Spielen wie "Anno 1602", "Die Siedler" oder "Caesar III" kommen dabei explizit religiöse Elemente in Form von Kirchengebäuden, Tempeln oder Priestern ins Spiel. So ist bei "Anno 1602" eine der ersten Aufgaben, zur weiteren Entwicklung der eigenen Gesellschaft eine Kapelle, später eine Kirche und dann eine Kathedrale zu bauen. Diese Gebäude sind nicht unerhebliche Kostenfaktoren: "Dieses große Gebäude wird ihnen aufgrund des hohen Kapital- und Ressourcenbedarfs zunächst die Tränen in die Augen treiben"⁶; aber die Bewohner brauchen nun einmal "göttlichen Beistand"⁷. In den Spielszenarien gehört Religion bzw. ihre Ausübung zu den Grundbedürfnissen des Menschen. Tempel und Kirchen funktionieren analog der Badehäuser, Theater oder Universitäten. Der Mensch lebt in der Tat nicht allein vom Brot, sondern will auch seelisch zufrieden sein. Hinter solchen Spielgedanken steht ein vom Glauben an wirksame göttliche Kräfte durchzogenes Weltbild: Die Götter sind mächtig und müssen mit Festen und Opfergaben gnädig gestimmt werden. Dabei wird natürlich das komplexe Geflecht antiker Mythologie simplifiziert und auf fünf Repräsentanten reduziert. Unter

der Hand hält also bspw. das Spiel "Cäsar III" das Bewusstsein dafür wach, dass nicht alles in des Menschen Hand liegt - bedient sich dabei allerdings eher voraufklärerischer Muster. Didaktisch ertragbringend könnte in diesem Zusammenhang sein, die Grundannahme des Spiels "sunt dei" (es gibt Götter) in die Gegenwart zu übertragen und im Religionsunterricht mit dieser Hypothese zu arbeiten.

Martialisch gibt sich das Strategiespiel "Populous – The Beginning", das detailliert mit naturreligiösen Zeichen und Symbolen umgeht, archaische religiöse Muster hervorholt und so eine Welt simuliert, in der eine exotische religiöse Praxis spielbestimmend ist. In diesem Spiel markieren Totempfähle und versteinerte Köpfe Orte des Kultes und der Anbetung. Das Wissen der Ahnen, Zauber und Magie werden expliziert. Sogenannte "Wilde" gilt es zu bekehren und damit zu gläubigen Mitgliedern des eigenen Stammes zu machen. Eine Reinkarnations-Arena lässt die Schamanin wiedergeboren werden, wenn sie sterben sollte. In ihrer Person vereinigen sich Erotik, Geheimnis und mächtiger Zauber, Attribute des Numinosen und Faszinierenden. Phantasien von Allmacht und Unsterblichkeit, wie sie eigentlich alterstypisch sind für Kleinkinder, werden wieder aufgenommen. "Populous – The Beginning" geht noch einen Schritt weiter als "Anno 1602" oder "Cäsar III": Ist dort der Spieler noch weltlicher Herrscher, der die ins Spiel gebrachten religiösen Gesetze beachten muss, betritt er nun selbst die Sphäre des Religiösen, schlüpft in eine mit besonderen Kräften zu begabende Figur. Nicht nur eine Gesellschaft muss aufgebaut werden, sondern Anbetung der vom Spieler geführten Hauptfigur gilt es zu bewirken. Der Spieler kann zaubern, ganze Völker mittels von ihm gesandter Priester bekehren. Das Ziel aller Unternehmungen ist "Allmächtigkeit", göttliche Alleinherrschaft über das Universum. In diesem Setting hat nur ein Gottesbild Platz, das menschliche Phantasien ins Universelle prolongiert. Befreiung von Schuld, Vergebung, aber auch Hingabe finden hier keinen Platz.

Im Spiel "Messiah" schlüpft der Spieler in die Rolle des Engels Bob, der von Gott mit einer menschlichen Seele begabt auf die Erde gesandt wird. Er soll den Machenschaften einer finsternen Bruderschaft ein Ende setzen, die ihrerseits nach der Allherrschaft strebt. Im Zuge der technischen Entwicklung ist dieser Bruderschaft auf der Rückseite des Mondes der Zugang zur Hölle, zu Satan gelungen; die Welt selbst ist verkommen, Egoismus und Gewalt der Klassen gegeneinander beherrschen das Leben; Politiker sind allein am eigenen Vorteil interessiert, die wahren Herrscher sind finstere Wissenschaftler. Ein klassisches dualistisches Szenario, in dem Gott mit der Absicht auf den Plan tritt, das Gute wieder herzustellen. Für seine Aufgabe sucht sich Bob entsprechend bewaffnete oder mit anderem zerstörerischen Potential begabte Wesen aus. Von hinten schlüpft er per Mausclick zwischen den Schulterblättern in die Figuren hinein und massakriert dann seine Gegner.⁸ Bemerkenswert ist die Qualifizierung der Welt als Sündenwelt, die allein mit brutaler Gewalt von ihrem Weg abgebracht werden kann. Natürlich geht es in diesem Spiel nicht wirklich um die Wiedereinsetzung des Guten. Bleibt doch offen, was das Gute ist. Zwar könnten die Eigenschaften des Engels - schwach, verletzlich und schutzlos - ein Hinweis auf die Attribute des Guten sein, jedoch gibt es gar keine Möglichkeit, das Gute positiv ins Spiel zu bringen. Es geht um die Bekämpfung und Vernichtung (!) des Bösen, der menschlichen Hybris. Kein Szenario möglicher Umkehr und Besserung kann hier aufgemacht werden und Vernichtungsorgien bestimmen das Spiel, die selbst die Bilder alttestamentlicher Rachepsalmen verblassen lassen. Der vermeintliche Erlöser - Untertitel des Covers: Sex, Religion, Besessenheit, Tod (!) - ist lediglich ein Terminator, ein Vollstrecker. Welches Gottesbild wird hier transportiert? Vergeblich ist hier nach der Welt zu fragen, die kommen soll, wenn das Böse beseitigt ist. Und Anlass genug zu fragen, ob denn der Zweck die Mittel heiligt. Die Spielanleitung von "Messiah" lässt sich nur über Waffen und ihre Bedienung und die mehr oder weniger fiesen Charaktere aus. Keine Rede von Argumenten, überzeugendem Handeln, moralischer Integrität oder gar der Kraft der (Nächsten-) Liebe. Hinter der Fassade der süßen Barock-Putte auf der Spielverpackung verbirgt sich auch nichts anderes als hinter den Masken des Bösen. Der Gott, der hinter diesem allen steht, ist denn auch nur der Gegenspieler Satans, dem nichts anderes zur Verfügung steht als noch mehr Gewalt und mehr Cleverness.

2. Didaktische Leitfragen

PC- und Video-Spiele sind mögliche unterrichtliche Frage- und Diskussionsanlässe. Die den Spielen zugrunde liegenden Ideen und Szenarien können auf Plausibilität überprüft werden, ihre Zeichen und Symbole auf ihre Geschichte, ihre Wirkung und ihre gegenwärtige Relevanz untersucht werden. Insbesondere das biblische Gottes- und Menschenbild kann dann in diese Szenarien eingetragen werden. Vorgeschlagen wird ein Dreischritt des Fragens:

1. Wahrnehmungen

- Welcher Art Wesen kommen im Spiel vor? Wie sehen sie aus; welche Eigenschaften haben sie? In welcher Beziehung stehen sie zueinander?
- Wo findet das Spiel statt, um welches Szenario geht es?
- Was ist die Idee, das Ziel des Spiels?

2. Vertiefungen - Spielwelt und Lebenswelt der Schülerinnen und Schüler werden in Beziehung gesetzt

- Was kennen wir aus dem Szenario? Was haben wir schon erlebt?
- Was ist uns fremd?
- Können wir aus den Spielen etwas lernen?

3. Einspielen biblischer Referenztexte

- Welches Bild vom Zusammenleben der Menschen begegnet uns bspw. bei Jesus?
- Wie verhält sich die Anrede Gottes als Allmächtiger bspw. im Credo zum Anspruch bestimmter Spielfiguren?

Praktisches Vorgehen: man bitte die Lerngruppe, eine Video-Konsole (Playstation, Nintendo...) mitzubringen oder versammele sich bei kleinerer Gruppe um einen PC, auf dem das entsprechende Spiel installiert ist. In der Regel haben PC- und Video-Spiele ein Eingangs-Video ("Intro"), das in die Story des Spieles einführt. Das bietet oft schon genug Stoff zum Gespräch. Erkundigungen im Bereich christlicher Religion (Bibelarbeit, Kirchenerkundung, Gespräch mit Pfarrer...) können sich daran anschließen.

Zur Unterrichtsvorbereitung empfiehlt sich ein Besuch in den entsprechenden Abteilungen der Kaufhäuser oder spezieller Geschäfte. Die Lektüre von entsprechenden Fachzeitschriften (GameStar o.ä.) führt zu entsprechenden Internet-Adressen, die auch Aufschlüsse geben können. Im übrigen sind vermutlich einige Jugendliche Fachleute und können bei der Beschaffung des Materials mitarbeiten.

Intentionen des Unterrichts

- Die Schüler sollen religiöse Elemente in PC- und Video-Spielen entdecken und auf ihre Funktion hin untersuchen.
- Sie sollen Spiel-Szenarien, die Religion als Kulturfaktor ins Spiel bringen, mit der Wahrnehmung ihrer Lebenswelt in Beziehung setzen

Neben den im Text genannten Spielen eignen sich für die unterrichtliche Behandlung u.a.:

- Black&White (Bullfrog)
- Dungeon Keeper 2 (Bullfrog)
- Diablo 2 / Hellfire

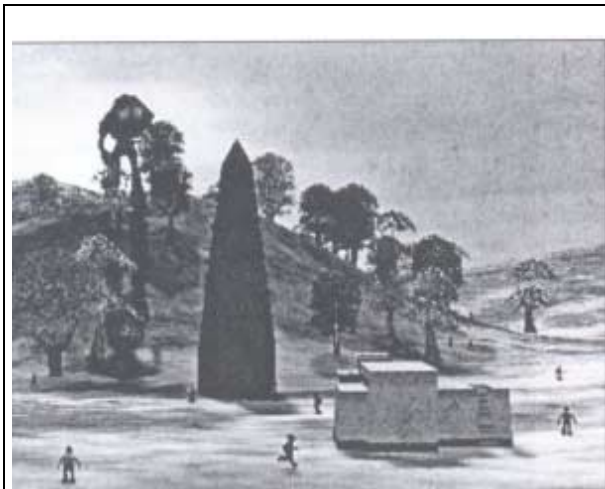


Beschreiben Sie, wie das "Gute" bzw. das "Böse" in den hier gezeigten PC-Spielen dargestellt wird.

- Besorgen Sie sich weitere Informationen zu den Spielen (z.B. Internet).
- Welche Wesen kommen in den Spielen vor? Wie sehen sie aus; welche Eigenschaften haben sie? In welcher Beziehung stehen sie zueinander?
- Wo findet das Spiel statt; um welches Szenario geht es?
- Was ist die Idee des Spieles? Was ist das Spielziel?
- Lesen Sie Matthäus 5,3-9. Welches Menschenbild steckt hinter diesen Worten?



Bob ist eigentlich ein echter Engel und doch hat ihn der alte Mann ausgewählt, das Chaos auf dem blauen Planeten wieder in Ordnung zu bringen. Denn er besitzt die Fähigkeit, in fremde Körper einzudringen und diese zu kontrollieren. Warum? Damit Sünder durch die Hand von Sündern gerichtet werden und nicht Unschuldige die Last dieser schweren Aufgabe tragen müssen. ... Bob kann über 40 Spielcharaktere unter seine Kontrolle bringen und somit den Handlangern des Teufels mit immer neuen Methoden das Böse austreiben. Aber Vorsicht, wenn Bob die schützende Hülle seiner Wirte verlässt, ist er wieder ein kleiner Engel. Schwach, verletzlich und schutzlos ...
 Bist du bereit das Werkzeug Gottes zu sein?



M2

Kultorte sollen Orte oder Gebäude genannt werden, die von Menschen mit besonderer (religiöser) Bedeutung versehen werden. Sie dienen der Zusammenkunft von Menschen, (religiösen) Feiern und Ritualen. Sie gelten als Zeichen der Gegenwart von Gott bzw. Göttern, erinnern an ein besonderes (religiöses) Ereignis oder symbolisieren das Vorhandensein von (religiöser) Energie



Aufgabe und Fragen:

- Besorgt oder macht Photos von Kultorten in Eurer Umgebung.
- Beschreibt ihre Besonderheiten.
- Wer oder was macht diese Orte zu Kultorten?
- Was fehlt einer Stadt/einem Dorf, wenn es solche Orte nicht gibt?

Name des Ortes	Besonderheit	Was geschieht dort?

--	--	--

.....

.....

.....

.....

.....

M3



Die Menschen in der Antike hatten dieselben Grundbedürfnisse, die auch wir heute haben: Nahrung, Wasser, Kleidung und andere Güter; eine Arbeit, die ein Einkommen für die Begleichung von Rechnungen sicher stellte, Unterhaltung, Bildung, Religion sowie andere Dienstleistungen. ... Wie reich wir auch immer sein werden, wie ambitioniert unsere Pläne, wie glücklich und gut genährt unsere Bürger – wir sind doch alle sterblich. Wir ignorieren die Götter und bringen uns dadurch selbst in Gefahr. Falls irgendjemand jemals die Arroganz besessen und eine Stadt ohne religiöse Gebäude errichtet hat, muss dieser Versuch im Laufe der Geschichte vergessen worden sein. ... Religion spielt im Leben der Bevölkerung eine größere Rolle: Es gibt fünf Götter, die zufriedengestellt werden wollen. Großes Unheil beschwört herauf, wer sie missachtet.
Quelle: Spielanleitung zum PC-Spiel "Caesar III"

Fragen: Welche Funktionen übernehmen die Götter?
Welche Aufgaben ergeben sich für den Spieler?

Wie können die Götter zufrieden gestellt werden?

M4



In "Populous: The Beginning" werden Sie *die Schamanin*, die magische Führerin eines primitiven Stammes. Es ist Ihre Bestimmung, zur Allmächtigen zu werden - unsterbliche Herrscherin über alle lebenden Kreaturen. Kämpfen und erobern Sie jede Welt, vernichten Sie die Gegner, die versuchen, Ihren magischen Kräften zu widerstehen. Setzen Sie Ihr magisches Wissen ein, erstellen Sie kampferprobte Armeen und lösen Sie eine Reihe zerstörerische Zauber aus, um alle aufzuhalten, die sich Ihnen in den Weg stellen. Erobern Sie alle Welten, denn nur so werden Sie das bekommen, wonach alle streben – Allmächtigkeit.

Quelle: Handbuch zum PC-Spiel Populous

Aufgabe:

- Beschreiben Sie die beiden Bilder.
- Stellen Sie Unterschiede und Gemeinsamkeiten fest.
- Schreiben Sie den beiden Figuren jeweils Eigenschaften zu.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Anmerkungen

1. Eine Befragung von über 9000 Lesern von Fachzeitschriften zählt 86,7% Antworten von Männern, 9,1% von Frauen (4,2% ohne Angabe). Den relativ höchsten Anteil haben Frauen in der Altersgruppe der 35-39-jährigen (23,9%); den niedrigsten bei den 14-19-jährigen (4,4%)! Quelle: Computec K.I.C.K2000 Marktanalyse der Computec Media Services GmbH, Nürnberg, Seite 5.
2. Das Handlungsmagazin "MCV Monatsspiegel 03-04/2000" konstatiert für das erste Quartal 2000 mindestens 13 Mio. Spiele-PCs bzw. Video-Konsolen; dazu noch 8,3 Mio. Game-Boys (S.5).
3. Basis der Aussagen bildet eine Stichprobe, bei der insgesamt 48 Jugendliche (27 Mädchen und 21 Jungen) aus Konfirmandengruppen im ländlichen Raum Niedersachsens (17) und in Hannover (31) befragt wurden. Die meisten waren 13 Jahre alt (30); 5 erst 12, 13 schon 14 Jahre alt. Es ließen sich dabei Trends feststellen, die im Stadt-Land-Vergleich keine besonderen Unterschiede erkennen lassen. Die Trends werden von der o.a. Marktanalyse (s. Anm. 1) gestützt.
4. 26%; im Vergleich Jungen 50%.
5. 41%; im Vergleich Jungen 43%.
6. Handbuch zum Spiel "Anno 1602".
7. ebda.; interessanterweise sind es dann die Frauen, die die errichteten Kirchen besuchen.
8. Nota bene: so detailverliebt, dass eine PC-Spiele-Illustrierte auf eine Spielspass-Wertung verzichtete. Das Spiel ist übrigens nicht indiziert!

*aus: Bernhard Dressler (Hg.): Religion zeigen. Zeichendidaktische Entwürfe, Loccum 2002, S. 72-80