

Ratsgymnasium Osnabrück

# Medien als Ersatzreligion

Eine Ausarbeitung von: Steffen Reinink,  
Maren Moldenhauer, Ulrich Trebbe,  
Malte Lampmann, Philipp Kleinmüller und  
Mareike Arkenau

## Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Auswertung der Umfrage
3. Die Kirche im 21. Jahrhundert
4. Fernsehen als Ersatzreligion
5. Fernsehen- Das wichtigste Medium von Jugendlichen
6. „Seven“ als Ersatzreligion
7. „City of Angels“ als Ersatzreligion
8. „Matrix“ als Ersatzreligion
9. „Neon- Genesis Evangelion“ als Ersatzreligion
10. Der PC als Ersatzreligion
11. Beeinflussbarkeit der Menschen durch Medien allgemein
12. Verantwortlichkeit
13. Eigene Stellungnahme

### **Einleitung**

Bewegte Bilder, die Kunst das Leben wiederzugeben oder eben genau das nicht zu tun. Was für uns heute wie eine Selbstverständlichkeit wirkt, etwas, ohne das man nicht mehr leben kann, war schon immer ein Traum für die Menschheit. Es waren die Griechen und Ägypter, die mit einfachsten Methoden überraschende Effekte und Schauspiele verwirklichten und somit ihr Publikum in ihren Bann zogen. Die Entwicklung der Lochkamera brachte die Kinematographie auf das nächste Level bis hin zum Film, wie wir ihn heute kennen aus Kinos und aus dem Fernsehen. Dort, wo Griechen und Ägypter angefangen haben, dort fängt auch unsere heutige Vorstellung von Kino, Fernsehen und Medien an sich an. Die Faszination an etwas, das uns in unseren tiefsten Gefühlen und Belangen berührt und anspricht, aber auch etwas, was uns Menschen weiter zusammenführt. Informationen, Unterhaltung, Interaktivität,

Philosophien, all das wird durch die Medien an uns weitergegeben, ob wir nun wollen oder nicht. Es mag absurd klingen, aber oftmals ist die Welt nur noch ein Spiegelbild ihrer medialen Selbstdarstellung. Die Grenzen zwischen Realität und einer fiktiven Welt verschwimmen. Dort wo Faszination anfängt ist Fiktion meist nicht weit entfernt. Medien wie Fernsehen, Kino und der Computer, die wir ausgewählt haben nehmen immer größeren Einfluss auf die Welt, in der wir leben. Sie kontrollieren uns, aber gleichzeitig fühlen wir uns freier, ungebundener durch die Vielfalt der angebotenen Programme. Nahezu alle Lebensbereiche kann man heute mit dem Fernsehen abdecken. Diese große Fächerung des Angebots und die Tatsache, dass Fernsehen, Kino und der Computer einen großen kulturellen Inhalt überbringen können, kombiniert mit so vielen anderen Dingen (Informationen...), rechtfertigt die These, dass diese Medien mit ihrem Einfluss auf einen nicht unbeträchtlichen Teil der Menschheit eine gewisse soziale Stellung erlangen, die sie zu einer Institution werden lässt, die Inhalte vermitteln soll. Unsere Arbeit behandelt sowohl die Inhalte, als auch die Verbindung des Inhalts mit Bildern, mit Techniken, allgemein der Form. Wirken Form und Inhalt zusammen in einer Weise, wie man es nur mittels eines Films oder "bewegter Bilder" erreichen kann, so hat man das, was man einen "bewegenden Augenblick" nennt. Die Medien sollen Massen bewegen, sie zur Rührung bringen, sie aufrütteln, schockieren, die Augen öffnen, in andere Welten abtauchen lassen. Eine Aufgabe, die sie heute in einer Art und Weise vollführen, wie sie das nie zuvor getan haben. Fantastische Welten werden geschaffen, jenseits der eigenen Vorstellung. Es werden Visionen gezeichnet, die so surreal erscheinen, aber doch eine wahre Nachricht beinhalten. All das wirkt zusammen in einem großen Werk, der Medienwelt. Pluralismus, ein Schlüsselwort der heutigen Gesellschaft. Eine breite Masse wird von einem breiten Angebot bedient und durch diese Beantwortung der Fragen, die einen im Grundsatz bewegen bringen diese Medien eine Art Religion mit sich, sie sprechen die Menschen an. Sie erfüllen damit grundsätzliche Funktionen von Religion und die These, dass es sich bei diesen Medien um einen neu geschaffenen Religionsraum handelt liegt da nicht fern. Dies gilt es in unserer Arbeit zu klären...

### **Auswertung der Umfrage**

Besteht tatsächlich eine Gottesverdrossenheit bei Jugendlichen? Wenn wir den Statistiken glauben können, müssen wir dem wohl zustimmen. Doch wie genau treffen diese Umfragen auf unser direktes Umfeld zu? Würden wir unsere Mitschüler Sonntagmorgens wirklich nur im Bett oder vor dem Fernseher/ Computer finden, oder haben sich vielleicht doch einige in

die Kirche verirrt? Das wollten wir genauer wissen. Befragt haben wir 200 Mädchen und 100 Jungen der Oberstufe unserer Schule.

Als erstes haben wir nach einer eigenen Bibel gefragt. Diese konnten alle Mädchen und 80% der Jungen vorweisen. Im Gegensatz dazu haben 55% der Mädchen und 80% der Jungen einen eigenen Fernseher. Es gibt also mehr eigene Bibeln als Fernseher. Ob unsere Anfangsthese damit schon widerlegt ist, ich glaube nicht., denn einen „Familienfernseher“ hat wohl jede/ jeder der Befragten im Wohnzimmer stehen.

Außerdem ist der Fernseher jederzeit schnell angeschaltet, und wenn einmal wirklich nichts Interessantes kommt, kann man ja immer noch auf Computerspiele, das Internet oder das Senden von Emails umsteigen.

Auch wenn knapp 70% der Befragten schon mal privat, außerhalb des Religionsunterrichtes in der Bibel gelesen haben, muss diese doch zumeist erst aus der Schublade hervorgekramt werden. Und am Sonntag wirklich um 9 Uhr früh aufzustehen, um rechtzeitig zum Gottesdienst bereit zu sein, dazu haben gerade mal ein sechstel unserer Mitschüler regelmäßig den Anreiz. Viele von ihnen hauptsächlich deshalb, weil sie sich auch in ihrer Freizeit in Kirchenprojekten oder Jugendgruppen der Gemeinden angeschieren. Besteht also doch noch Hoffnung, die Jugend von der Talkshow zur Predigt zu bekehren? Wenn man sich erst einmal aufgerafft hat, bekommt man ja meistens eine interessante und entspannende Stunde von seinem Pastor geboten. Aufgefallen ist in diesem Zusammenhang, dass sich 22 % der Jugendlichen aus rein finanziellen Gründen haben konfirmieren lassen. Für zwei Jahre Konfirmationsunterricht und die anschließende Konfirmation nannten die restlichen Jugendlichen Gründe, wie etwa Tradition, gesellschaftliches Gemeinschaftsgefühl, die Eltern und auch Gruppenzwang innerhalb des Freundeskreises. Nur 26% der von uns Befragten gaben als Konfirmationsgrund den eigenen Glauben und religiöse Aspekte an. Dieses Ergebnis ist gleichermaßen erschreckend wie erwartet, denn ausgehend von unserer These, dass unter Jugendlichen eine Gottesverdrossenheit zu finden sei, erscheint dieses Ergebnis nicht sonderlich unerwartet. Der Glaube spielt also im Leben der Jugendlichen heutzutage eine nahezu untergeordnete Rolle.

Um die Frage klären zu können, ob es sich bei den Medien um eine Art Ersatzreligion handeln könne stellten wir am Ende der Umfrage die Frage, wie sehr die durch die Medien (Serien/ Werbung) propagierte Lebensweise bei Jugendlichen in unserem Alter an- bzw. übernommen wird. Natürlich werden wir bewusst oder unbewusst beeinflusst, aber die Mehrheit gibt glücklicherweise an nach ihren eigenen Vorstellungen zu leben. Zur

Selbstpräsentation durch Markenkleidung haben sich 57% der Befragten bekannt, wobei die Mädchen in diesem Punkt etwas mehr Wert auf gezieltes Styling setzen als die Jungen.

Zu diesen beiden letzten Fragen können wir zwar keine direkte Vergleichsfrage im religiösen Sinne vorlegen, aber immerhin sind unsere Pastoren ja auch „normale“ Menschen, die ihren Alltag in Jeans und Pullover und nicht im Talar bewältigen.

Nach so vielen Fragen und Antworten erscheint es einem als fast unmöglich, eine klare Linie zu ziehen. Aber ehrlich gesagt halten wir das auch für nicht ganz zeitgemäß. Die Auswertung des Fragebogens hat gezeigt, dass es nur noch selten Extrempositionen gibt. Und auch wenn an einigen Stellen hervorsteht, dass wir Jugendlichen uns zeitlich gesehen mehr mit den Angeboten der Massenmedien beschäftigen, sind wir aus gutem Grunde der Meinung, dass der Glaube noch nicht tot ist, dass er noch eine Chance hat.

Im Religionsunterricht haben wir lange und ausführlich über die Rolle der Religion in unserem Leben gesprochen. Herausgekommen ist dabei, dass die Institution Kirche für viele Jugendliche ihren Reiz verloren hat. Dem einen ist ihre Form zu starr, dem anderen ihr Angebot zu veraltet.

Das hat zur Folge, dass man sich nicht mehr während der Predigt mit seinem Glauben auseinandersetzt, sondern ihn im realitätsnahen Alltagsleben prüft. Und solange wir das tun, ist der Glaube, und damit eine eventuelle Rückkehr zur traditionellen Religion noch nicht ausgeschlossen.

Das Fernsehen ist jedoch immer präsent und aktuell. Dennoch konsumieren die Meisten es lediglich, eine Ersatzreligion verlangt da doch ein wenig mehr von uns, oder?

### **Die Kirche im 21. Jahrhundert**

Wir leben in einem Zeitalter, in dem mit Kirche häufig gerade unter Jugendlichen Adjektive wie „uncool“ oder „überholt“ assoziiert werden. Kirche wird längst nicht mehr so stark in den Alltag Jugendlicher integriert wie es wahrscheinlich früher der Fall war. In geführte Interviews kam sogar zum Vorschein, dass sich manche Jugendlichen durch Gruppendynamik unterdrückt fühlen und sich nicht trauen offen zu ihrer Meinung zu stehen, sollten sie an Gott glauben oder auch nur an religiösen Zusammenhängen interessiert sein. Manche geben zu, sich sogar vor ihren besten Freunden zu schämen und nicht zu ihrem Glauben stehen zu wollen. Fragen, die sich in diesem Zusammenhang stellen, sind zum einen, warum die

Institution Kirche für Jugendliche so wenig Attraktivität besitzt, dass sich ein großer Teil der Jugendlichen von ihr abwendet. Zum anderen gilt es zu klären, ob es sich bei den uns gegenüber geäußerten Meinungen um Empfindungen und Einstellungen einzelner oder um einen Trend handelt, der sich nahezu bei allen Jugendlichen aller sozialen Schichten wiedererkennen lässt. Pauschal ist es sicherlich schwierig Aussagen zu treffen, die auch der Realität entsprechen, denn dazu müsste man Befragungen durchführen, die auch weit über unsere Möglichkeiten hinausgingen. Um dennoch einen Überblick über aktuelle Entwicklungen zu erhalten zogen wir eine Statistik der ev. Kirche, des Kirchenamtes der EKD und der kath. Kirche, der Deutschen Bischofskonferenz zu Rate. Aus dieser Untersuchung ergab sich, dass im letzten Jahrzehnt Deutschland weit vier Millionen Menschen aus der Kirche ausgetreten sind. Obwohl die Austritte innerhalb der letzten 7 Jahre leicht zurückgegangen sind, war die Anzahl der Austritte insgesamt noch nie so hoch, wie in dem letzten zehn Jahren. Sie hatte 1992 ihren Höhepunkt. Desweiteren nahmen laut einer Umfrage die Austrittszahlen beider Konfessionen seit 1999 wieder zu. Obwohl uns eine in Altersgruppen differenzierte Untersuchung nicht zugänglich war, sind diese Tendenzen mit unseren Erfahrungen identisch. Empirisch möchten wir unsere These, dass Kirche in den letzten Jahren für die Menschen an Bedeutung und Wichtigkeit zumindest eingeschränkt verloren hat, anhand eines Erfahrungsberichtes stützen. Im letzten Jahr zur Weihnachtszeit machten wir Erfahrungen, die in diesem Bezug wichtig sind.

Wie es in Deutschland an Heiligabend üblich ist, obwohl wir hier nicht von einer gesellschaftlichen Konvention oder Sitte sprechen, hinter der keine Überzeugung mehr steht, pilgerten auch wir in die Kirche, um mit der Gemeinde eine besinnliche Weihnachtsfeier begehen zu können, die der Weihnachtszeit den Stress nehmen und ihr Ruhe und Muße schenken sollte. Wie jedes Jahr verstand es der Kreis der Kirchenmitarbeiter sowie der Pastor als auch die Konfirmanden mit einer unerwarteten und innovativen Darbietung zu überraschen, dem Krippenspiel. Auch diese Tatsache trug nicht zu unserer These einer veralteten Institution bei. Auch wenn die Konzentration des Publikums auf die Darbietung zu wünschen übrig ließ, empfanden viele Menschen eben diese als besinnlich und verstehen sie als Teil einer wundervollen, alten Liturgie von Weihnachtsmessen und schätzen diese Kontinuität und Standhaftigkeit von Kirche sehr. Die Mehrheit der Anwesenden schien von dem Krippenspiel aber eben nicht sehr angetan, sondern begann sich zu unterhalten, mit Handies zu spielen oder aus dem Fenster zu sehen. Allein diese Tatsache stieß vielen auf und wurde als negativ empfunden. Aber als der Pastor zu predigen begann, erreichte die Ignoranz der Anwesenden ihren Höhepunkt und es schien als würde der Pastor einen inneren Monolog

führen, denn es befassten sich in diesem kleinen Kirchensaal 27 Menschen mit ihre Handies, vier Väter kümmerten sich um ihre Kinder währenddessen gut zwei Drittel der restlichen Anwesenden Gespräche begann. Diese Erfahrung und die Wahrnehmung dieser Gleichgültigkeit gegenüber eines Weihnachtsgottesdienstes machte nicht wenige fassungslos. Den Inhalt dieser wundervollen und vor allem treffenden Predigt hatten vermutlich nur wenige mitbekommen. Und als der Pastor zum Ende kam, gingen seine letzten Worte:“ Freunde, solange ich brenne, sprach die 4. Kerze, die Hoffnung, ist nichts verloren, denn man kann die anderen drei Kerzen, die Liebe, das Vertrauen, den Glauben, wieder anzünden durch mich.“ im Raunen der Privatgespräche unter. Genau zu diesem Zeitpunkt dachten wir, Hoffnung war bitter nötig, um vor der geballten Ladung dieses Desinteresses predigen zu können.

Nachdem wir diese Erfahrung verdaut und angemessen verarbeitet hatten, stießen wir in einer Dokumentation am 26.12. auf die Zelebration eines Weihnachtsgottesdienstes in den USA. Hierbei fiel uns auf, dass zum einen der Kirchensaal hoffnungslos überfüllt war und zum anderen die Anwesenden kein Desinteresse, sondern Freude, Engagement und Enthusiasmus demonstrierten. Lässt man auch diese Erfahrung einen Moment auf sich wirken, so wird schnell deutlich, dass vielleicht nicht die kirchlichen Inhalte, sondern deren Präsentation einer Überarbeitung und Modernisierung bedarf. Die Frage, die noch heute für uns im Raum steht, ist, ob sich Menschen Ersatzreligionen suchen, um auch ihre religiösen Wünsche und Begierden befriedigt zu wissen.

### **Fernsehen als Ersatzreligion**

Im Hinblick auf das Fernsehen stellten wir uns die Frage, ob es als eine Ersatzreligion fungieren kann. Viele Menschen konsumieren mehrere Stunden täglich die verschiedensten Sendungen und verstehen ihr Fernsehgerät als essentiell notwendiger Bestandteil in ihrem Leben, um kontinuierlich informiert und stets gut unterhalten zu sein. Anhand von Statistiken, die wir auswerteten, eigenen Erfahrungsberichten und Filmanalysen möchten wir der Frage nachgehen, ob es wirklich möglich ist nur mit dem Fernseher anstatt einer Religion durchs Leben zu gehen. Anschließend werden wir versuchen auch die Konsequenzen, die Auswirkungen sowie Nebenwirkungen des Fernsehkonsums aufzuzeigen. Auch werden wir

im folgenden auf den Bereich der Computerspiele eingehen und ebenfalls hinterfragen, ob auch sie in der Lage sind als Ersatzreligion zu dienen.

### **Fernsehen – Das wichtigste Medium von Jugendlichen**

Aus repräsentativen Umfragen, die sich bis ins Jahr 2000 erstreckten, der bundesweiten Medienforschung geht die Relevanz des Fernsehen für Jugendliche im Alter von 12 bis 19 Jahren deutlich hervor.

Im Schnitt verweilt jeder Jugendliche täglich 188 Minuten vor dem Fernseher. Diese Zahl steigt in diesen Jahren weiter leicht an. Wenn man des weiteren beachtet, dass 61% der rund 6,5 Millionen derzeit in Deutschland lebenden Jugendlichen mindestens kurz fernsehen, ist die Verweildauer der Fernsehenden einiges höher (~ 308 Minuten).

Jugendliche, die sich täglich vor dem Fernsehgerät aufhalten, schauen gut 5 Stunden fern. Zieht man „Pflichttätigkeiten“ (Schule, Studium, Arbeit) und Freizeitaktivitäten (Sport, Musik, etc.) von der Tageszeit (6.00 – 24.00 Uhr) ab, kann man sagen, dass das Medium Fernsehen tagesbegleitend genutzt wird.

Diese Tatsache lässt sich an einem Beispiel verdeutlichen. Ein Jugendlicher geht vormittags zur Schule und kommt zum Mittagessen um 13.00 Uhr nach Hause. Nach dem Essen macht er eine Stunde Hausaufgaben. Nun ist es 14.30 Uhr. Um die zwei Stunden bis zum Sport zu überbrücken setzt er sich vor den Fernseher. Nach zwei Stunden Sport erscheint er um 19.30 Uhr zum Abendessen zu Hause. Um 20.00 Uhr schaut er die Tagesschau und dann einen Spielfilm, der bis 23.00 Uhr läuft. Nun geht unser Beispiel zu Bett.

Dieses Beispiel entspräche dem „Durchschnittsjugendlichen“, der 5 Stunden fernsieht.

Fernsehsendungen füllen schnell und einfach Zeit aus, die nicht mit aktiven Pflichten verplant sind.

Wie aus den Umfragen hervorgeht, schätzen viele Fernsehnutzer an diesem Gerät, dass es „häusliche Abendstunden mit den Eltern gestaltet“, „Langeweile überwinden“, dazu dient „bei Sorgen und Problemen abzutauchen“ und generell „Spaß und Unterhaltung“ bietet.

Die meist gesehenen Sendung von Jugendlichen sind Unterhaltung und Fiktion. Darunter fallen zum Beispiel „Domino Day- Der Weltrekordversuch“, „Wer wird Millionär?“, „Men in Black“ und „Titanic“, die auf der Top-ten Liste (2000) der 12 – 19-jährigen stehen.

Unterhaltung und Fiktion stellt in der Regel keine hohen Anforderung an den Zuschauer, so dass die Argumente – warum gucken sie diese Sendungen – „Spaß und Unterhaltung“ und „Langeweile überwinden“ durchaus zu verstehen sind. Für viele besitzt der Fernseher Priorität vor anderen Unterhaltungsmedien, wie zum Beispiel Bücher oder CDs. In dieser Beziehung wird auch häufig argumentiert, dass er „einfach verfügbar [sei] und unterschiedlichste Funktionen [habe]“.

Nach diesen beiden Genres folgen Informationssendungen. Diese Sendungen werden aber meist nur von älteren Jugendlichen ( älter als 15 Jahre) und nicht selten auch nur von Jugendlichen aus „höheren“ Gesellschaftsschichten gesehen.

Fernsehsendungen sind auch Gesprächsthema von Jugendlichen. Sendungen die unterhalten oder spektakuläres enthalten werden mit Freunden diskutiert. Unter Spektakuläres fällt zum Beispiel die Sendungen „Explosive“ und „Notruf“, die viele Jugendliche ansprechen, weil sie aus der High-society, von Unfällen und anderen außergewöhnlichen Dingen berichten.

Abschließend lässt sich sagen, dass der Fernseher für Jugendliche nicht mehr wegzudenken ist. Der Fernseher ist seit den 60er Jahren immer weiter in das Leben gerückt. Wo man früher länger gearbeitet, sich mit Freunden getroffen oder ein Buch gelesen hat, steht heute dieses Gerät. Jugendliche wachsen hiermit auf und werden nie darauf verzichten können. Zwar verändert sich mit fortschreitendem Alter das Interesse für die verschiedenen Sendungen (Zeichentrickfilme, Spielfilme, Information), doch ist das erste, was der "Autonormalverbraucher" nach seiner Arbeit macht, das Anschalten des Gerätes, mit dem man in die Ferne sieht.

Was muss die Kirche also tun, um Jugendliche in ihrer Freizeit von der Glotze in die Kirche zu holen? Kann sie es überhaupt?

### **„Seven“ als Ersatzreligion?!**

#### Inhaltsangabe

In dem Film „Seven“ von David Fischer, verfilmt im Jahr 1995, geht es um die sieben Todsünden. Ein exzentrischer Ritualmörder versucht die sieben Todsünden zu vergelten. Dabei wird er von zwei Polizisten gejagt und letztendlich getötet. Nichtsdestotrotz scheint er seinen Verfolgern stets überlegen, weil sein Tod ein Bestandteil seines Vergeltungsaktes ist.

## Analyse „Seven“

Detective Somerset wendet sich an den Mörder, indem er dieses sagt:“ Wollen Sie damit sagen, dass ihre Taten Gott gewollt sind?“ Mörder:„Die Wege des Herren sind unergründlich.“ Allein dieses ist ein Argument für unsere These, dass in Seven Religion nicht nur oberflächlich, sondern ganz und gar tiefgründig behandelt wird, denn er versteht seine Morde als ein längst überfälliges Meisterwerk, mit dem er auf die Missstände der Menschheit und den Verfall der Ideale aufmerksam machen will. Um eben diese verdeutlichen zu können verfährt er seinen Prinzipien entsprechend und versucht (Zitat Mörder):“[...] jede Sünde gegen den Sünder zu kehren.“) Allerdings führt er die Morde auf eine recht grausame Art und Weise durch, weil er meint, man könne den Menschen „nicht auf die Schulter klopfen, man muss sie mit dem Vorschlaghammer treffen, um sich Gehör zu verschaffen.“ Natürlich sind Todesursache und Todsünde aufeinander abgestimmt. Daher zwingt der Mörder zum Beispiel einen Anwalt, dem er die Todsünde Habsucht anlastet, dazu sich selbst ein Pfund pures Fleisch ab zu schneiden. Seine Hinrichtung gebraucht er, um zu predigen (Somerset: „Diese Morde sind seine Predigten an uns!“).

## Fazit „Seven“

Wir sind der Meinung, dass in dem Film vehemente Gesellschaftskritik zum Tragen kommt. Durch seine Darstellungsweise und Quintessenz vermag er es sowohl zu überzeugen als auch zu schockieren. Desweiteren wird Religion direkt in den Vordergrund gestellt durch Zitate wie:

Detective Somerset: „viele Morde bleiben für immer ungesühnt.“

Chief: „Viktor (ein Opfer) wurde streng calvinistisch erzogen.“

Arzt:“ Er hat mehr gelitten, als jeder andere, den ich kenne. Der kann sich freuen, er hat die Hölle noch vor sich.“

Somerset: „Er ist nicht der Teufel. Er ist nur ein Mensch.“

Der Mörder:„Es ist unwichtig, wer ich bin.“

„Meine Entscheidung war es nicht. Ich wurde auserwählt.“

„Nur in einer scheiß Welt wie dieser können sie so tun, als seien diese Menschen unschuldig.“

„An jeder Ecke begegnen uns Todsünden, doch wir dulden sie.“

Mills:„Du bist kein Messias, du bist der Witz der Woche.“

Jon Do:“ David, bitte seien sie die Vergeltung.“

Im Wesentlichen glauben wir, dass das Verständnis des Films bereits in der Überschrift enthalten ist, denn er behandelt die TODSÜNDEN. Religion wird

nicht nur als Bestandteil sondern als Auffassung des Lebens dargestellt. In „Seven“ bietet der religiöse Hintergrund dem Mörder die Möglichkeit zwischen ethisch gut und böse zu unterscheiden. Dieser Film hat Religion, Glaubensintensität, Gesellschaft, Sünde und auch Vergeltung zum Thema. Daher sind wir der Meinung, dass auch Seven Aspekte beinhaltet, die Religion ersetzen können. Einem Leben zu Grunde gelegt, würde er es radikal verändern, aber es wäre möglich, dass er als Lebensphilosophie dienen könnte. Bezogen auf die Wirkung, die dieser Welt erzielt, so ist zu sagen, dass er nicht nur schockiert, sondern auch nachdenklich macht, denn laut Film hätte es nahezu jeder verdient zu sterben. In gewisser Weise sensibilisiert er die Frage, in welcher Weise jeder für sein Leben verantwortlich ist. Er schafft es, die Moral erneut in den Mittelpunkt des Lebens zu rücken, um dafür zu sorgen, dass jeder sein Leben reflektiert.

### **„City of Angels“ als Ersatzreligion?!**

Kurze Inhaltsangabe „City of Angels“

In dem Film „City of Angels“ von Brad Silberling produziert im Jahre 1998 geht es um die Liebe und die daraus entstehende Beziehung zwischen Maggie, einer engagierten Ärztin in Los Angeles, und Seth, einem Engel.

„City of Angels“ als Ersatzreligion?!

Wir halten diesen Film gerade in Bezug auf Religion für sehr bedeutend. Das Verhältnis beider Hauptcharaktere zueinander ermöglicht es die eigene Position zu Gott, Religion, Liebe und Emotionen zu reflektieren. Maggie ist eine sehr Praxis orientierte und realitätsnahe Persönlichkeit, die jeglichen Bezug zu Gott verloren hat und seine Existenz anzweifelt. Seth hingegen ist Bote Gottes, besitzt keinerlei Gefühle und versucht fortwährend das Menschsein, die Gefühle und die Eigenschaften der Menschen, nachempfinden zu können. Daraus ergeben sich zwei Grund auf sehr verschiedene Positionen. Sie charakterisiert den typischen Menschen des 20. und wahrscheinlich auch noch des 21. Jahrhunderts und er, als Engel, ist beinahe das totale Gegenteil. Im Verlauf des Films wird Maggie mit ihrem Glauben konfrontiert, denn sie bekommt große Angst vor Seth, hält diesen sogar für einen Lügner, als dieser sich ihr als Engel zu erkennen gibt. Auch Seth macht in diesem Film einen Entwicklungsprozess durch, der für den Betrachter äußerst interessant ist und zeitweilen seinen Horizont zu erweitern vermag. Durch seine schier unendliche Liebe zu Maggie will

Seth sein Leben als Schutzengel beenden und Mensch werden, um fühlen und empfinden zu können. Obwohl er dafür sehr große Qualen auf sich nehmen muss und er sogar seine Geliebte, Maggie, am Ende des Films, kurz nachdem er Mensch geworden ist, verliert, bereut er seinen Entschluss, ein Leben in der Ewigkeit aufzugeben nicht. Ein einziger Kuss Maggies bedeutet ihm weitaus mehr, als „eine Ewigkeit ohne das“. Über den ganzen Film hinweg werden Situationen geschildert, die zum Nachdenken anregen. Durch den Film werden zwei wichtige Aspekte oder Themenbereiche des Lebens in den Vordergrund gestellt. Einmal bewirkt der Glaubenskonflikt Maggies, dass man sich selbst über seinen Glauben klarer wird und beginnt den Film nachzuvollziehen. Hinzu kommt, dass gerade die lebhafteste Darstellung der Schutzengel und ihrer Aufgaben entscheidend dazu beiträgt, dass man sich ein Leben in der Wirklichkeit, das man mit einem Schutzengel an seiner Seite durchlebt, besser vorstellen kann. Vielleicht ist es möglich, dass der Film durch seine durchaus extravagante oder seltene Handlung den Betrachter in seinem Glauben bestärkt. Ein anderer Punkt, der auch betont wird, ist die Wichtigkeit der Gefühle. Seth ist, da er endlich die Chance bekommt überhaupt fühlen zu können, sehr feinfühlig und freut sich über jeden Duft und ganz und gar alles, was ihm begegnet. Dieses sorgt dafür, dass man selbst auch wenn nur für wenige Augenblicke versucht bewusster zu fühlen und seine Umwelt dadurch wesentlich intensiver wahrzunehmen. Wer diesen Film als Lebensgrundlage oder Fundament seines eigenen Lebens zu Grunde legt, wird möglicherweise ein völlig neues Verständnis zu Gott, seinem Engel und seinen Gefühlen gewinnen. Dieser Film ist nicht nur sehenswert, sondern auch des Nachdenkens würdig.

### **„Matrix“ als Ersatzreligion?!**

#### Inhaltsangabe

Einige Jahre in der Zukunft. Maschinen haben die Herrschaft über die Erde übernommen. Sie züchten Menschen und benutzen sie als Energiequellen. Die gesamte Menschheit ist in einer virtuellen Realität, der Matrix, gefangen um ihrem Schicksal nicht gewahr zu werden. Lediglich eine kleine Anzahl hat es geschafft, sich aus dieser künstlichen Welt zu befreien und stellt sich gegen ihre Herrscher. Ein Schutzprogramm dieser künstlichen Welt, die sogenannten Agenten, bekämpfen sie allerdings. Diese Gruppe von Menschen erwartet aber das Erscheinen des „Auserwählten“, der den Agenten trotzen, die Menschheit befreien könnte und im Verlauf des Films auch gefunden wird.

#### Religiöser Bezug

Der stärkste Anhaltspunkt ist sicher das Warten auf die Ankunft des „Auserwählten“, der die Fähigkeit besitzt, die Agenten zu töten und die Menschen zu erlösen. Hier könnte meiner Meinung nach durchaus ein Vergleich zu Jesus als Erlöser der Menschheit gezogen werden. Ebenso wie bei Jesus, so wird auch in „Matrix“ das Erscheinen dieses Erlösers durch Prophezeiungen angekündigt. Ebenso wie bei Jesus, tritt auch in dem Film ein Verräter in Erscheinung, der den Feinden Zeichen gibt und Neo, den Auserwählten, ähnlich wie Judas verrät. Im Film sind dies nicht die Römer, sondern die Agenten der Matrix. Ebenfalls bemerkenswert und mit eingeschränktem religiösem Hintergrund ist auch die Tatsache, dass die Menschheit im Film ganz anders in Erscheinung tritt als zum Beispiel in der Bibel. Im Film werden Menschen lediglich wie Batterien genutzt, um die Existenz der Herrschaft der Maschinen zu sichern. Die gesamte Menschheit wird nicht als die beherrschende Rasse der Erde verstanden, die wie in der Bibel die Aufgabe hat, sich alles Vieh Untertan zu machen, sondern wird als die schlimmste Plage der Welt angesehen. Des Weiteren, so der Film, seien die Menschen im eigentlichen Sinne keine Säugetiere, da sich Säugetiere an ihre Umgebung anpassen und sie nicht zerstören würden. Auch geht der Film auf Inhalte ein, wie etwa das Tragen von Konsequenzen im Leben. Die Menschheit selbst ist, so die Handlung des Films, für ihren Untergang verantwortlich. Ein weiterer Aufmerksamkeit erregender Aspekt des Films ist, die Matrix an sich. In ihr leben die Menschen ein „normales“ Leben ohne von ihrer Gefangenschaft zu wissen. Denkbar wäre das in der heutigen Zeit theoretisch auch. Neben solchen Dingen werden auch zum Beispiel Sinnfragen des Lebens thematisiert. Auch mentale Stärken, das Vertrauen auf ein übermenschliches System, Prophezeiungen, das Warten auf einen Erlöser, die Stärke der Gruppe und zu guter Letzt die Frage nach der eigenen Identität spielen im Film eine wichtige Rolle. Natürlich ist bemerkbar, dass dieses Werk einer Filmschmiede entsprungen ist, denn es enthält Unmengen an Actionelementen, die Entwicklung einer Liebesbeziehung, Charaktere, die man bewundern kann und wird, Freundschaft, Verrat und die unheimliche Stärke des Protagonisten.

#### Fazit „Matrix“

Im Fall der „Matrix“ ist es neben der faszinierenden Story, der Handlung und der atemberaubend in Szene gesetzten Action des Films die Art und Weise seiner Vermarktung, die ihn so populär machte. Es gab Matrix-Sonnenbrillen, Bücher, CD's, Rollenspiele, Handies, Kleidung und Poster. Insofern kann man hier von einer Art Ersatzreligion sprechen, da all diese Merchandise-Artikel dazu dienen können den Alltag und gerade die Freizeit zu beeinflussen und die Möglichkeit bieten völlig in diese „erlebte“ Welt einzutauchen und auch

„Matrix“ zu leben. Auch die Aussage des Films sowie die Behandlung von Lebensphilosophien und –grundsätzen lassen dieses Fazit zu. Man kann auf der Grundlage des Films sein Leben vollends verändern und wird dennoch nicht das Gefühl haben keinen Trost zu finden, keine ethischen Anhaltspunkte zu haben oder Sinnfragen ungeklärt wissen. Alle Matrixartikel werden, wie Ersatzreligion, zum Lebensinhalt, zumindest zeitweise.

### **"Neon Genesis Evangelion" als Ersatzreligion?!**

Definition: Anime ist die Bezeichnung für japanische Zeichentrickfilme und -serien, die nicht wie in Deutschland nur im trivialen Sinne für Kinder auftauchen, sondern von Action- über Liebesfilme bis hin zu Komödien auch hauptsächlich ältere Generationen und Erwachsene ansprechen und auf denjenigen Niveau-Leveln agieren.

SailorMoon und Heidi sind beispielsweise Animes aus Japan, während das Anime-Genre für Jugendliche und Erwachsene in Deutschland fast gar nicht vertreten ist oder nur Nachts im Fernsehen ausgestrahlt wird.

Die im Winter 95/96 im japanischen Fernsehen ausgestrahlte Zeichentrickserie des Regisseurs Hideaki Anno spiegelt die faszinierende Wirkung auf einen breiten Zuschauerkreis wider. Mit einer durchschnittlichen Zuschauerquote von 7,1 Prozent pro Sendeeinheit offenbart sie ihre Sensationsträchtigkeit.

Die Handlung des Animes beginnt im Jahr 2015. Eine Invasion mysteriöser Ungeheuer, sogenannte "Engel", bedroht New Tokyo. Die einzige Möglichkeit, die Angreifer abzuwehren, birgt das Projekt Evangelion. Dieses Projekt, das sich auf die Entwicklung und Erprobung künstlicher Riesenmenschen stützt, sogenannter Eva-Roboter, wird von einer Organisation geleitet, die dem Zuschauer nicht greifbar gemacht wird. Klar jedoch ist, daß nur der vierzehnjährige Shinji und seine Freunde in der Lage sind, die Eva-Roboter zu steuern. Somit ruht auf ihren Schultern die Verantwortung, das Projekt Eva zu verwirklichen und die Menschheit vor dem Untergang zu retten. Ihre Erfahrungen, Hoffnungen, Ängste und Erkenntnisse bei der Umsetzung, die über Liebe und Tod hinausgehen, ja ihr Selbst und den Bezug zur Realität offenbaren, stehen im Mittelpunkt von Neon Genesis Evangelion.

Es ist eine der bekanntesten und meistdiskutierten Serien in Japan, und das nicht ohne Grund: Es gab noch nie einen Anime, der Elemente aus Religion, Mystik und Science Fiction zu

einer derart komplexen und intelligenten Geschichte verband. Bei mehr oder weniger genauem Hinsehen begegnen einem Anlehnungen an das Alte Testament, die Qumran-Schriftrollen (gesprochen: Kumran: Ruinenstädte am Nordwestufer des toten Meeres), die Kabbalah (jüdische Geheimlehre) und sogar Freuds Theorien zur Psychoanalyse. All das hat der Regisseur Hideaki Anno zu einer genialen Endzeitvision verschmelzen lassen, die erschüttert und zugleich begeistert, eine Reise in seine eigene Psyche wird: Es heißt, Hideaki Anno habe in dieser Serie eine mehrjährige Depressionsphase verarbeitet, und die unterschiedlichen psychischen Probleme der Hauptcharaktere würden im Grunde seine eigene Persönlichkeit widerspiegeln. Denn was anfängt, wie ein etwas anderer, aber harmloser Anime, wird in späteren Folgen stellenweise zu einer Psychoanalyse der Hauptfiguren, die wirklich alle in gewisser Hinsicht einen mentalen Knacks haben. Dies ist nicht zuletzt der Grund, weshalb der Zuschauer zum Mitfiebern angeregt wird, der sich vermutlich mit den Hauptcharakteren identifiziert. Eingepfercht in überdimensionale Eva-Roboter werden alle Jugendlichen im Kampf gegen die Engel mit ihrer Furcht, Feigheit und Einsamkeit konfrontiert und zugleich stürzt man sie in quälende Zweifel an sich selbst und dem Sinn des Projekts Eva. Die daraus erwachsenden, schonungslos geschürten, mit eigenen Wünschen und Ängsten verbundenen Auseinandersetzungen erinnern an die heftig umstrittenen Selbsterfahrungs-Seminare der japanischen New Age-Szene. Der Titel, Evangelion (griech.: Frohe Botschaft), und die Anspielungen auf biblische Gestalten, Dämonologie und Kabbala verleihen der Handlung eine starke religiöse Dimension.

Zur Mystifizierung trägt die angedeutete Beziehung zwischen dem Projekt Eva und den Schriftenrollen vom Toten Meer bei. Seit dem Fund der Schriften 1945 streiten Religionswissenschaftler, wie die Texte das bisherige Verständnis des Christentums und der Gnosis (= [Gottes]erkenntnis, Wissen um göttliche Geheimnisse) verändern. Die Fernsehserie endet, ohne die angedeutete religiöse und psychologische Bedeutung des Projekts zu klären. Evangelion-Forschungsbände und wissenschaftliche Erörterungen wurden herausgebracht, die selbst von Grundschulern gekauft wurden.

Einige Zeit später brachten die Herausgeber einen Film namens "End Of Evangelion" heraus, die exakt an die Handlung von "Neon Genesis Evangelion" anschließt. Die namentliche Differenzierung der Serien hat eine Differenzierung der Handlungsverläufe als Ursache, denn "End Of Evangelion" ist eine Eskalation des 26-Teiligen Vorgängers. Psychische Probleme einzelner Personen, die schon vorher in nicht überspitzte sondern realistische Gewaltakte endeten, verstärken sich hier. Der Konflikt zweier Wissenschaftlicher Organisationen auf der Erde entwickelt sich zu einem Krieg und die "Engel" werden immer übermächtiger. Resultat

aus dieser Eskalation ist der Weltuntergang und gleichzeitig die Geburt einer neuen Welt mit neuer Zivilisation, denn zwei Jugendliche Eva-Roboter-Steuerer, ein Junge und ein Mädchen, werden von den Engeln bei der Vernichtung der Erde "gerettet". Diese wachen plötzlich auf einer neuen oder auch alten, unbewohnten Welt auf.

Die Bilanz der Eva-Industrie wurde bereits im Mai letzten Jahres auf über 30 Billionen Yen (=ca. 540 Milliarden DM) geschätzt. Diese Zahlen bestätigen das Interesse an den Serien was natürlich auf den Inhalt dieser zurückzuführen ist. Sogar in Deutschland lief "Neon Genesis Evangelion" nachts auf Vox, mit deutschen Untertiteln und relativ guten Einschaltquoten. Unzählige Gründe trugen, und tragen immer noch, zum Erfolg der Serien bei, von denen folgende Hauptaspekte zu erwähnen sind:

Die Serie spielt in der nahen Zukunft und greift auf eine erste Begegnung der dritten Art im Jahre 2000 zurück, was sicherlich Ende 1995 Interesse bei den Zuschauern weckte. Obwohl sich die Story in dieser Erzählung sehr fiktiv anhört hat ein solcher Geschichtsverlauf sehr wohl realitätsnähe und die Serie bietet eine Weltgeschichte die bis zu einer neuen Erklärung über das Aussterben der Dinosaurier eine lückenlose, bisher noch nicht dagewesene Ansichtsvariante über Entstehung und Entwicklung der Welt darstellt und der Bibel in moralisch-ethischen Aspekten in nichts nachsteht.

Die unterschiedlichsten Charaktere der Serie bieten jedem eine Identifikationsmöglichkeit mit einem der Persönlichkeiten. Außerdem spiegeln sich in den Charakteren - besonders im Hauptcharakter, dem vierzehnjährigen Shinji- tragische Helden wieder, da sie ständig mit dem Konflikt zwischen Naturzweckmässigkeit, ihr Leben zu schützen und sich nicht in die Kampfmaschinen zu setzen, und moralischer Zweckmässigkeit, sich für die Welt einen mit der Zeit immer sinnloser wirkenden Kampf zu stellen, konfrontiert werden, und das gerade in einem Alter des Erwachsenwerdens.

Interessant ist dabei, dass die christliche Religion aber nicht verdrängt wird, sondern in der ganzen Story immer wieder aufgegriffen und verfremdet wird. Bis zum Film "End Of Evangelion" und dem Film "Death and Rebirth" eine weitere Ergänzung, werden die Angriffe und die Herkunft der Engel noch relativ unbegründet gelassen. Zum Schluss ist jedoch relativ klar, dass die Engel Prototypen des Menschen darstellen und damit deren Vorgänger sind, die auf die Erde kommen und die weit fortgeschrittene Technik der Menschen zu ihrer eigenen Vollendung nutzen wollen. Der Weltuntergang wird dabei relativ im unklaren gelassen, klar ist jedoch auch, dass sich die Menschheit im Endeffekt selbst vernichtet. Bis dahin wird der Zuschauer mit kreuzförmigen Explosionen bei Engelsangriffen und mit Musik wie "Freude

schöner Götterfunken" zu Kampfszenen bis ins äußerste verwirrt und bis zum Schluss in einem inneren Konflikt, ob Gott oder/und Engel böse ist/sind, gelassen.

Es ist jedoch erneut zu betonen, dass die Filme "End Of Evangelion" und "Death and Rebirth" zwar an die Handlung von "Neon Genesis Evangelion" anschliessen, aber nicht direkt dazu gehören. Sie wurden wahrscheinlich nur produziert um an den Erfolg der Serie anzuschließen und waren wahrscheinlich auch eine Reaktion auf das sehr offene Ende der Serie, dass von einigen sehr kritisiert wurde.

Die verschlungene Verbindung von Psychologie und Religion und das offene Ende von "Neon Genesis Evangelion" brachte auch eine regelrechte Interpretationswelle in Gang. Einige Deuter sahen den Kampf gegen die shito (japanisch für Engel/Apostel) als Metapher für zwischenmenschliche Beziehungen oder hielten gar das Verhältnis zwischen Mensch und Gott/Göttern für das entscheidende Evangelion-Thema.

"Neon Genesis Evangelion" ist ein exzellentes Beispiel für ein Werk, das für viele als eine Ersatzreligion dienen kann. Es vereint religiöse Aspekte und religionskritische Aspekte zu einem modernen Meisterwerk, das die Möglichkeit besitzt die Perspektive jedes einzelnen zu verändern.

Es wurde und wird nicht zuletzt so gut aufgenommen, weil die Story von jemanden geschrieben wurde, der gedacht hatte, daß er wertlos sei. Jemand, der einen Grund gesucht hatte um weiterzuleben. Jemand, der seine tiefsten und persönlichsten Gefühle ausdrücken wollte. Er wollte den Menschen zeigen was er fühlte, und es gab keinen besseren Weg dafür als durch seine Arbeit, die praktisch sein Leben war: Animation. Er fand wohl nicht genug Hilfe im Glauben und er wollte seine Gefühle wohl auch nicht über einen religiösen Weg weiter vermitteln.

Dieser Mann ist Hideaki Anno.

### **Zitat-Archiv von Charakteren aus "Neon Genesis Evangelion"**

Diese Zitate zeigen die Tiefe und Aussagekraft dieses Films wieder. Intensiv und in Ruhe gelesen lassen sie verstehen, warum viele Menschen geneigt sind diesen Film zu einem religiösen Meisterwerk und einer Lebensphilosophie zu erheben. Dennoch bieten sie nur einen kleinen Einblick in die Welt aus „Neon Genesis Evangelion“.

Yui Ikari:

"Wenn ein Mensch den Willen zum Leben hat, kann er aus jedem Ort der Welt ein Paradies machen."

Misato Katsuragi:

"Ein Wunder hat erst dann einen Wert, wenn man es bewirkt."

"Was man jetzt tun kann sollte man auch tun, sonst bereut man es später!"

"Nur einer der den Willen zum Leben besitzt kann überleben."

Ritsuko Akagi:

"Die Fähigkeit, den momentanen Zustand zu erhalten, und die Macht, etwas zu ändern.

Diejenigen, die diese beiden Gegensätze vereinen nennt man lebende Wesen."

Gendo Ikari:

"Ich glaube nicht, dass ich Menschen lieben kann. Das kann ich einfach nicht."

"Menschen können nur weiterleben, weil sie Dinge vergessen... Und dennoch haben wir etwas, das wir niemals vergessen dürfen."

Asuka Soryu Langley:

"Bist du doof?"

"Ich fühle mich, als ob ich etwas wert wäre."

"Ich brauche Hilfe von Niemandem. Ich kann alles selber machen und auch alleine leben.

Denn ich bin die Beste von allen. Ich muß die Beste sein."

Kaworu Nagisa:

"Und an einem Ort, den die Wirklichkeit nicht kennt, liegt ein Traum verborgen in der Wirklichkeit."

"Wenn du die anderen ignorierst, kannst du nicht verraten oder verletzt werden... .. aber du wirst das Gefühl der Einsamkeit nie los."

Rei Ayanami:

"Die Trauer der Welt hat uns geführt. Wir alle waren von Aufruhr umgeben...und Einsamkeit erfüllte die Herzen der Menschen."

"Neue Vorstellungen werden die Herzen und Gestalt der Menschen ändern.  
Vorstellungskraft... die Macht, eine eigene Zukunft zu erschaffen."

Shinji Ikari:

"Ist doch egal, ob ich existiere oder nicht... niemanden kümmert das, nichts ändert sich. Also soll jeder einfach sterben. "

"Ich darf nicht weglaufen. Ich darf nicht weglaufen. Ich darf nicht weglaufen. Ich darf nicht weglaufen. Ich darf nicht weglaufen. Ich darf nicht weglaufen."

"Ich bin gerne alleine. Es spielt keine Rolle, wo."

Kaji Ryouji:

"Wie soll man andere verstehen, wenn man sich selbst nicht versteht?"

"Niemand kann einen anderen hundertprozentig verstehen. Alles ist vieldeutig, und das macht das Leben erst interessant."

Keel Lorenz:

"Diejenigen, die die Vergangenheit vergessen, sind dazu verdammt diese zu wiederholen."

Kozo Fuyutsuki:

"Der Mensch lebt, weil er einen Sinn in seinem Leben sehen will."

"Der größte Feind der Menschheit ist der Mensch selber."

**Der PC als Ersatzreligion?!**

**Mein Gott, meine Freizeit, mein Spaß, mein Engagement- mein PC!?**

PCs sind aus dem Leben nicht mehr wegzudenken. Gerade in den letzten Jahren kamen sie in nahezu allen Bereichen des Lebens PCs vermehrt zum Einsatz. Heute steuern PCs Verkehrssysteme, sind Hauptbestandteil von Flughäfen, Banken und Krankenhäusern, verwalten unsere Finanzen, errechnen das Wetter der nächsten Tage, dienen als multimediale Kommunikationsplattform und helfen mittels CAD bei der Berechnung von Gebäuden. Aber einer der größten Wirtschaftsbereiche in Bezug auf Personal Computer basiert auf der Fähigkeit mit ihnen auch spielen zu können. Computerspiele gehören mittlerweile zum Mainstream des Entertainment-Sektors und sind Lieblingsfreizeitaktivität vieler Jugendlichen. In diesem Sektor der Computerspiele gibt es ein Produkt, das in den letzten Monaten die Verkaufscharts durch 1 Million Verkäufe und 600.000 Vorbestellungen anführte. Die Rede ist von Diablo II, einem Action-Adventure, das von Blizzard-Entertainment hergestellt und vermarktet wird. Der Erfolg und die Popularität dieses Spiels stellt unter Beweis, dass sich mit Computerspielen ähnliche Umsätze erzielen lassen, wie auch etwa mit Filmen, Büchern und Musik. Was aber macht ein Produkt wie dieses so erfolgreich? Auffällig ist in diesem Zusammenhang die Story, der eigentliche Kern des Spiels, die auch ausschlaggebend für unser Interesse war. Der Spieler entscheidet sich zunächst für einen der fünf Charaktere, um dann gegen den Teufel und dessen Brüder und Heerscharen in den Krieg zu ziehen. Während des Spiels erfährt der Spieler immer mehr über die Machenschaften, die Abstammung und den Charakter des Teufels und wird durch die Komplexität der Handlung an das Spiel gefesselt. Es entsteht eine Art Neugier, die dafür Sorge trägt, dass man auch am morgigen Tage wieder auf das Programm zurückgreifen wird. Schnell lernt der Spieler, wie es sich gegen die Armeen der Finsternis überleben lässt und beginnt eigene Strategien im Kampf gegen das Böse zu entwickeln. Im weiteren Verlauf stehen Freunde an bestimmten Orten durch Ratschläge hilfreich zur Seite und verkaufen gegen eine bestimmte Anzahl Goldstücke sogar Heiltränke und Ausrüstung. Bemerkenswert ist lediglich, dass hier mit der Phantasie des Spielers gearbeitet wird. Anscheinend scheint das Unfaßbare, das Mystische und das Übernatürliche Interesse zu wecken. Vielleicht besteht immer noch sehr viel Interesse an Geschichten und Erlebnissen der Götter und des Teufels. Der Großteil der Jugendlichen heutzutage hat zwar mit Kirche nichts am Hut, obwohl auch hier von Überirdischem, Göttlichem berichtet wird. Diese Tatsache lässt sich vielleicht auch einfach durch die Art der Darstellung erklären, die bei PC-Spielen wesentlich mehr auf die Interessen der Jugendlichen zugeschnitten ist, als es in der Kirche der Fall ist. Denn gerade in der Kirche haben viele häufig das Gefühl, dass nicht der Inhalt, sondern die Art der Vermittlung überhaupt nicht mehr den heutigen Standards und Interessen entspricht. Auch verzweifelte Versuche seitens

der Kirche Jugendlichen Kirche attraktiver zu gestalten, indem zum Beispiel in Kirchen Technomessen abgehalten werden, wie es etwa in Frankfurt der Fall war, scheitern vergeblich. Der Mensch von heute verlangt eine ansprechende und zeitgemäße Auseinandersetzung mit religiösen Inhalten. Dazu wäre vielleicht auch von der Kirche eine selbstkritische Betrachtung von Nöten. Jedoch dieses Produkt, Diablo II, bietet nämlich für viele mehr, als bloß pure Unterhaltung und ist in der Lage die traditionellen religiösen Themen mit den Gewohnheiten der Menschen des 21. Jahrhunderts zu verbinden. Auch wenn man sich schwerlich mit seinem Charakter im Spiel identifiziert, so fühlt man doch mit und macht sich Sorgen, wenn man gegen eine Überzahl von Feinden antritt. Man ist bemüht seinem Charakter Stärke und Macht zu verleihen und genießt die Momente des Spielens. Im Spiel besteht auch die Möglichkeit mit anderen menschlichen Spielern zu interagieren, was für viele eine weitere Langzeitmotivation darstellt. Im Team oder als Einzelkämpfer erfährt der Spieler Hintergründe über Gott, die Engel, den Teufel über Ethik und Kameradschaft und über Rache. Dabei wird er entspannt, lehnt sich zurück, beruhigt sich oder regt sich auf. Es besteht sogar die vielseitig genutzte Möglichkeit im Spiel gefundene Gegenstände zu sammeln oder zu tauschen. Im Internet gibt es für den Spieler die Möglichkeit über neue Erfolge, das Spiel, das eigene Privatleben oder sonstiges zu reden, mit Gefundenem zu handeln oder einfach zu spielen. Es ist durch die Vielzahl der Handlungsmöglichkeiten auch denkbar, dass Diablo II das Privatleben mancher Gamer auch vollends erfüllt. Unbestritten ist, dass der PC viele Begierden, Leidenschaften und Interessen des Alltags befriedigen kann, indem man zum Beispiel das Internet nutzt, um sich zu informieren, zu reden, sich selbst helfen zu lassen, oder indem man lediglich mit dem PC spielt, Musik abspielt, Texte niederschreibt, Bilder bearbeitet oder sich einfach nur durch die Tiefen von Windows klickt. Der PC als ganzes trat in den letzten Jahren sehr in den Vordergrund und wurde zu einem der wichtigsten Erscheinungen des 20. und 21. Jahrhunderts. Eben dieser Fakt sowie die Tatsache, dass der PC sehr viele Optionen und Handlungsmöglichkeiten bietet, tragen dazu bei, dass wir der Meinung sind, ein PC kann für manche Menschen zur Ersatzreligion werden. Es gibt keine Funktion von Religion nach Dahm, die nicht mittels eines PC ersetzt werden könnte. Natürlich wird nicht direkt ein PC die Sinnfragen des Lebens klären, aber wie die Bibel, können auch Multimedia Treffpunkte, wie Chaträume oder andere Plattformen, Lebensphilosophien vermitteln, Fragen aufwerfen oder beantworten und dabei helfen sein Leben zu leben. Der Vorteil eines PCs ist, dass man eben nicht alleine sein muss, auch wenn man nahezu sozial isoliert davor sitzt. Man kann mit anderen Menschen mit derselben Leidenschaft oder demselben Interesse in Kontakt treten und somit alle Funktionen von

Religion erfüllen. Ob allerdings ein PC zum Beispiel das Gefühl, das sich während eines Weihnachtsgottesdienstes einstellt, wenn die ganze Gemeinde unter Kerzenschein zusammen singt, einfangen kann, ist und bleibt fraglich. Aber mit dem PC verhält es sich wie auch mit Filmen und auch wie mit Religion. Man kann die Faszination und die Tiefe, die davon ausgeht, oftmals nicht verbal übermitteln. Ein erzählter Film wirkt anders als ein Gesehener. Religion zu erfahren ist anders, als Religion zu lernen und zu besprechen. Ebenso ist es auch beim Spielen oder bei der Benutzung eines PC. Manche beobachten fasziniert die Komplexität eines PCs, nutzen ihn und versinken vollends in der virtuellen Realität, sobald sie ins Mittelalter zurückversetzt mit Kameraden für die Rettung der Menschheit kämpfen. Paul Tillich schrieb einmal: "Religion ist im entferntesten Sinne das, was uns unbedingt angeht." Übertragen auf dieses Thema und die meisten Bereiche des heutigen Lebens stimmen wir zu und kommen zu dem Ergebnis, dass auch der PC eine Ersatzreligion sein kann, auch wenn er schwerlich Gott ersetzen wird.

### **Beeinflussbarkeit der Menschen durch Medien allgemein**

Nachdem wir uns mit der Frage beschäftigten, in wieweit gewisse Medien Ersatzreligionen sein können, möchten wir nun der Frage nachgehen, wie sehr denn genannte Ersatzreligionen das Leben der Menschen beeinflussen können. Um in Bezug darauf fundierte Aussagen treffen zu können werteten wir mehrere Artikel sowie Umfragen und Studien aus.

### **Verantwortlichkeit**

Schwierig gestaltet es sich zu klären, warum niemand mehr für sein eigenes Verhalten verantwortlich ist. In sehr vielen Bereichen des Alltags versuchen wir stets Ausreden zu finden, um nicht für ein gewisses Verhalten die Verantwortung zu übernehmen. Verhalten wir uns falsch, so finden wir stets ausreichende Gründe, die dieses Fehlverhalten verursacht haben. Wir selbst sind nicht zur Rechenschaft zu ziehen. Im folgenden gilt es die Auswirkungen und Konsequenzen, die erhöhter Konsum von Videofilmen und Video- bzw. Computerspielen mit sich bringt, aufzuzeigen und zu diskutieren. Seit langem schon herrscht ein nahezu erbitterter Kampf im Hinblick auf die Indizierung von Computerspielen und den Jugendschutz allgemein. In wiefern beeinflussen eben solche Spiele sowie Videos die Jugend negativ? Vor nunmehr zwei Jahren kam es am 20. April 1999 an der Columbine High School von Littleton zu einer grausamen Bluttat zweier Schüler, bei der 15 Menschen getötet

wurden. Diese Tat wurde auf den Konsum von sogenannten gewaltverherrlichenden Videos und PC-Spielen zurückgeführt. Während der letzten vier Jahre geschahen unzählige solcher Blutbade. 1997 kam es zum Beispiel zu einer Schulschießerei in Kentucky, die angeblich durch den Film „Thea Basketball Diaries“ zurückzuführen sei. Auch in Michigan und Indiana wurden mehrere Schüler und Lehrer durch Amokläufe getötet. Man könnte nun denken, dass diese Problematik eine rein us-amerikanische sei. Aber das wäre weit gefehlt, denn seit dem Amoklauf in Bad Reichenhall, der Wochen lang in den Medien behandelt wurde, ist klar, dass es auch in Deutschland zu solchen Zwischenfällen kommen kann. Die Situation schien in den USA solch extreme Ausmaße anzunehmen, dass sich Bill Clinton persönlich zu Wort meldete. „Auf unseren kleinen und großen Bildschirmen gibt es nach wie vor zuviel Gewalt“, kritisierte Clinton. In mehreren Ansprachen bat er Hollywood um sanftere Bilder und selbst manche Congressabgeordneten meldeten sich zu Wort.

Im Winter 1999 erstach ein Meißener Schüler seine Lehrerin. Daraufhin musste sich der Filmverleih Kinowelt für den damals anlaufenden Film „Tötet Mrs. Tingle!“ rechtfertigen. Die Marketing-Abteilung wurde gebeten die Werbeplakate zu entfernen und über eine Änderung des Titels nachzudenken. Dieses geschah allein auf Grund des Titels, denn der Film selbst zeigt keinerlei Gewaltszenen. Im Gegenteil, manche verstehen ihn sogar als liebenswerte Komödie, da die Situation im Film grundlos und durch Zufälle verursacht zu eskalieren beginnt.

Daher erscheint uns ein kritisches Hinterfragen aller Positionen als gerechtfertigt. Auch Computerspielen wird eine ähnliche Wirkung nachgesagt und viele der eben genannten Täter konsumierten neben brutalen Videos auch PC- bzw. Videospiele, die alles andere als gewaltfrei sind. Anlässlich dieser Untersuchung wurden mehrere Studien durchgeführt, die zu unterschiedlichen Ergebnissen führten. In einer Studie wurde beobachtet, dass Jugendliche nach dem Spielen vieler Sportspiele, wie zum Beispiel „NBA Live 99“, die im Spiel beobachteten Bewegungen in der Realität nachzuahmen. Diese Beobachtung bot für viele Kritiker Anlass aufzuzeigen, dass es sich zum Beispiel bei sogenannten „Ego-Shootern“, Spielen, in denen der Spieler bewaffnet aus der Ich-Perspektive durch die Gegend zieht und verschiedenste Missionen bestreitet, ähnlich verhalten. Widersprüchlich erscheint in diesem Zusammenhang das Ergebnis einer anderen Studie. Sie ergab, dass die Empathie vieler Jugendlicher nach dem Spielen eines brutalen PC-Spiels oder nach dem Konsum eines heftigen Videos höher sei als die anderer Jugendlicher. Demzufolge schauten sich diese Kinder Bilder, auf denen Bluttaten und Leid dargestellt waren, länger und intensiver an. Erstaunlich ist auch, dass zum Beispiel ein jüngerer Mensch, der häufig PC-Spiele spielt,

seinem Vater bei einer Runde Autorennen am PC überlegen ist, obwohl er noch nie selbst hinter einem Lenkrad saß. Dementsprechend scheint das Spielen auch Auswirkungen auf die Fingerfertigkeit und die Hand-Augen-Koordination zu haben. Ebenfalls ist unbestritten, dass zu Beispiel Echtzeit-Strategie-Titel wie „Age of Empires 2“ das strategische und logische Denken des Spielers fördern.

Aus eigener Erfahrung wissen wir aber hingegen, dass es auch durchaus denkbar ist, dass man auf Grund einer „unfairen“ Niederlage in einem Computerspiel sehr aggressiv werden kann. Eine ähnliche Reaktion wäre aber auch zum Beispiel beim Fußball spielen denkbar und ist unserer Meinung nach allein vom Gemüt des einzelnen abhängig.

Wir, die wir selbst häufiger mit dem PC spielen, sind bis jetzt noch nicht gewalttätig gegenüber Mitmenschen geworden, sondern erkennen die Grenze zwischen Realität und Virtualität genau, obwohl uns auch PC-Spiele wie „Quake 3-Arena“ oder „Unreal“ und Videos wie „Natural Born Killers“ nicht fremd sind. Dementsprechend steht für uns fest, dass wesentlich mehr Aspekte bei der Beeinflussbarkeit von Menschen durch Videos oder PC-Spiele eine Rolle spielen, als die konsumierten Artikel selbst. Das soziale Umfeld, der eigene Bezug zu Gewalt, Probleme in der Familie, im Freundeskreis oder in der Schule tragen dazu bei, wie man mit gezeigter Gewalt umgehen kann. Das bedeutet nicht, dass schlimmste Gewaltszenen für viele Jugendliche legalisiert und verfügbar gemacht werden sollen. Aber im Gegenzug heißt es auch nicht, dass man es sich zu leicht machen und einfach Videos oder PC-Spiele für gewisse Verhaltensweisen verantwortlich machen sollte.

Jeder sollte selbst entscheiden können und müssen, welches Material er unbeschädigt konsumieren kann und für sein eigenes Verhalten auch verantwortlich sein.

### **Eigene Stellungnahme**

Religion ist als Bestandteil des Lebens nicht wegzudenken. Die Medien hingegen werden nur konsumiert. Sie werden zwar geduldet, genutzt und als willkommener, luxuriöser und auch hilfreicher Bestandteil des Lebens angesehen, aber im Endeffekt sind sie nicht essentiell notwendig.

Wir sind der Meinung, dass die Massenmedien so populär und verbreitet sind, da sie durch eine einmalige Vielfalt von jederzeit erreichbaren Angeboten glänzen. Für jede Gefühlslage und jeden Anspruch ist die entsprechende Sendung, bzw. das passende Computerspiel vorhanden. So fühlt man sich stets gut unterhalten. Genau diesen Luxus nimmt jeder gerne in Anspruch.

Nachdem wir sowohl intensiv als auch selbstkritisch nachgedacht haben, sind wir zu dem Schluss gekommen, dass Religion für uns sehr wichtig und unumgänglich ist. Allerdings sind wir es nicht mehr gewohnt, und verspüren auch nicht die nötige Motivation uns mit den religiösen Themen durch unter anderem Kirche und Bibel auseinanderzusetzen und zu identifizieren.

Wir verdeutlichen uns statt dessen neue Überzeugungen, Gedankengänge und Auffassungen von Religion mittels Medien wie dem Fernsehen. Allein die Tatsache, dass man Themen wie Religion, Liebe, Freude, Beziehungen, Hass, Kriege, Gewalt, Tod und Spaß audio- visuell wahrnehmen kann, gefällt uns außerordentlich gut.

Nachdenken, Reflektieren und auch Spaß haben leicht gemacht.

Die betrachteten Medien kommen für uns einer Ersatzreligion nahe.

### **Literaturverzeichnis**

1. <http://www.mathematik.uni-marburg.de/~hesse/film/gruppe5/welcome.htm>
2. <http://www.br-online.de/bayern/bayernlive/special/computerspiel/interview.html>
3. <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/4147/1.html>
4. Artikel zu Diablo2: <http://www.golem.de/0007/8786.html>  
<http://www.spiegel.de/druckversion/0,1588,22435,00.html>
5. <http://www.spiegel.de/druckversion/0,1588,51727,00.html>
6. [http://www.tacheles.net/bish\\_Debatten\\_Thema.php3?id=5](http://www.tacheles.net/bish_Debatten_Thema.php3?id=5)
7. Süddeutsche Zeitung Nr. 19 / Seite 21: „Sehen und gesehen werden“
8. [http://www.ard-werbung.de/MediaPerspektiven/Inhalt/MP01/MP01\\_02/gerhards.asp](http://www.ard-werbung.de/MediaPerspektiven/Inhalt/MP01/MP01_02/gerhards.asp)

Hiermit versichern wir, dass die Mitglieder unserer Gruppe die vorliegenden Ergebnisse der Wettbewerbsausarbeitung selbständig angefertigt haben, die Stellen, die im Wortlaut oder im wesentlichen Inhalt aus anderen Werken entnommen wurden, mit genauer Quellenangabe kenntlich gemacht haben, und die Adressen der verwendete Informationen aus dem Internet zur Verfügung gestellt haben.

Osnabrück, den 29. 4. 2001  
Datum

Steffen Reinink  
Unterschrift (des Gruppensprechers)