

Gaming als Reformprogramm

Interessante Analysen und überraschende Schlüsse aus religionswissenschaftlicher Sicht



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

Von Matthias Kuhl

Der Religionswissenschaftler Oliver Steffen beschäftigt sich bereits seit einigen Jahren mit den Zusammenhängen von Religion und Computerspielen. Auf seiner Projektwebsite ist das Ende 2014 abgeschlossene Forschungsprojekt «Between <god mode> and <god mood>» dokumentiert: Es geht um «Religion in Computerspielen und die Bedeutung der Religion für Games». Die entsprechenden Forschungsergebnisse sind bereits in zwei wissenschaftlichen Monografien erschienen:

Steffen, Oliver (2017): Religion in Games. Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung, Berlin.

Steffen, Oliver (2017): Level Up Religion. Einführung in die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung, Stuttgart.

Nachdem der Autor bereits zahlreiche Spiele-Rezensionen auf der Plattform www.ref.ch veröffentlicht hat, ist mit dem hier vorliegenden Buch auch eine populärwissenschaftliche Veröffentlichung zu seinem Forschungsthema erschienen, in der seine Untersuchungsergebnisse einem breiten Publikum zugänglich gemacht werden.

Lesenswerte Analysen und Ideen

Das Buch ermöglicht einen gut lesbaren und vertieften Einblick in verschiedene Aspekte der Frage nach dem Religiösen im populärkulturellen Massenphänomen des Computerspiels. Oliver Steffen hat lesenswerte Analysen und überraschende Ideen zu bieten, die – selbst wenn man dem Autor nicht in allem folgen mag – zu eigenen Erkundungen des Religiösen in Games anregen. Das Buch eignet sich besonders für Personen, die sich für aktuelle, an der Lebens- bzw. Medienwelt orientierte Zugänge zu Religion interessieren. Das Buch bietet Anregungen für die Arbeit an Computergames gemeinsam mit Jugendlichen und jungen Erwachsenen, für Jugendarbeitende, für

Lehrpersonen im Fach ERG der Volksschule, im Fach Religionslehre des Gymnasiums oder für Unterrichtende im Rahmen des kirchlichen Unterrichts.

Das Buch gliedert sich in sechs Kapitel und einen inhaltsgeladenen Epilog.

Games als Mainstream und Religion als Randphänomen

Zunächst (Kapitel 1) bietet der Autor eine Annäherung an das Computergame, die neben Begriffsklärungen einen kurzen geschichtlichen Abriss bietet und die spezifische populkulturelle Sphäre der Computerspielkultur als Massenphänomen beschreibt. Dazu werden sowohl kritische Rückfragen zu Sucht und Gewalt diskutiert als auch – unter den Stichwörtern Förderung und Instrumentalisierung – die Ankunft von Games im Mainstream skizziert.

Anschliessend (Kapitel 2) wendet sich Steffen seinem Thema «Religion in Games» zu, bietet einen kurzen Abriss des Verhältnisses von Spiel und Religion und lässt dazu einige Spielentwickler zu Wort kommen. Vor allem untersucht er verschiedene Computerspiel-Genres hinsichtlich der Ausprägung von vier Charakteristika, nämlich (i) Bezug zur (religiösen) Realwelt, (ii) Bedeutung des Religiösen, (iii) Gestaltbarkeit des Religiösen, (iv) Beabsichtigung der religiösen Kommunikation. Diese Untersuchung zeigt die grosse – und etwas diffuse – Vielfalt der Funktion des Religiösen innerhalb von Spielen und lässt bereits eine Beobachtung anklingen: Zumeist steht Spiel und Unterhaltung an erster Stelle – und dann ist Religion eher kein substantielles Spielelement. Bisweilen aber soll «nicht mehr nur mit Religion gespielt» (S. 65), sondern die Erweiterung des religiösen Wissens, die Stärkung des Glaubens oder die Auslösung spiritueller Prozesse vorangetrieben werden.

Objektivierte Religion: attraktiv wirksam

Die damit angesprochene Gattung «Religiöse Games» wird in einem separaten Kapitel 3 betrachtet. Darin untersucht Steffen, warum diese «in der Computerspielszene für ihre oft schlechte oder gar miserable Qualität berüchtigt» (S. 76) sind. Die an zahlreichen Beispielen entwickelte Analyse ist so lesenswert wie niederschmetternd und die daraus entwickelten Gelingensbedingungen für gute religiöse Games erinnern an klassische Dilemmata aus dem Ethik-Unterricht. Dennoch schliesst der Autor zuversichtlich: «Christliche Games sind kein Widerspruch in sich.» (S. 81)

Das im zweiten Kapitel vorgestellte Charakteristikum «Die Bedeutung von Religion in Games» erfährt nun (Kapitel 4) eine nähere und qualitative Untersuchung anhand von sechs Beispielen aus den Games «Anno 1404» und «Risen». Im Anschluss daran arbeitet Steffen verschiedene Darstellungsweisen des Religiösen in Games heraus: (i) als Ergebnis liefernde Prozeduren, (ii) als Raum gestaltende Erscheinungen, (iii) als einflussreiche Figuren, (iv) als «objektiviert», d. h. als spielwirksam realisierte religiöse Inhalte. Zusammenfassend stellt der Autor fest, dass Religionen innerhalb von Games weniger als «Unverfügbares, Unveränderliches oder Allgegenwärtiges» (S. 97) dargestellt werden, sondern vielmehr als «selbst bestimmbare äusserliche Handlungen zu speziellen Zeiten an besonderen Orten, die sich auf eine grundsätzlich verfügbare und verständliche Realität beziehen, und deren Effekte primär zur Lösung anderer Probleme eingesetzt werden.» (ebd.) Diese Beobachtung führt den Autor – als Religionswissenschaftler – zu einer interessanten Diagnose: Das damit angesprochene Religionsverständnis entspreche weniger dem der traditionellen Buchreligionen, aber es erfülle aktuelle Anforderungen «der Individualität, der Diesseitigkeit, des Selbstwirksamkeitserlebens und der Offenheit von Lehre und Gemeinschaft» (ebd.), die viele Menschen heute an Religiosität stellen.

Gaming als implizite Religion

In Kapitel 5 geht Steffen der Frage nach, inwiefern die Frage der Religiosität nicht primär in den

medialen Strukturen der Games, sondern durch Wahrnehmung der Spielerinnen und Spieler thematisch wird. Zunächst zeigt der Autor, dass hinter so plakativen Äusserungen wie «Gaming is my Religion» tatsächlich religiös bedeutsame Tiefenschichten liegen können. Die Stichwörter Transzendenzenerfahrung, Mythos, Ritual und Bewusstseinsveränderung sind Steffens analytische Brillen, unter denen das Computerspiel als potenziell religiöser Vollzug, als «implizite Religion» (Günter Thomas) erkennbar wird. Als Ergebnis seiner empirischen Studie zur Religiosität von Gamern referiert der Autor, dass – verglichen mit der Gesamtbevölkerung – innerhalb der Personengruppe der Gamer die Religiositätstypen der Säkularen und der Alternativen (nach Jörg Stolz et al.) stärker vertreten sind. Da die Vertreter dieser Religiositätstypen traditionellen religiösen Institutionen kritisch gegenüberstünden und aufgeschlossen seien für «die modernen, alternativ-religiösen und auch säkularen Möglichkeiten der Sinnfindung und Lebensbewältigung» (S. 119), kann der Autor damit eine Passung an das im vierten Kapitel gefundene Religionsverständnis in Games herstellen. Nach einem längeren Abschnitt, der «Spielen als religiöse Handlung» befragt und sich überraschenderweise vor allem «religiösen» bzw. «gläubigen» Spielerinnen und Spielern widmet, untersucht der Autor die «Religiöse Kommunikation beim Gamen» und hält zwei zentrale Ergebnisse fest: Die spielerische Kommunikation sei «religiös oder weltanschaulich bedeutsam» (S. 133) und die damit sich ereignende religiöse Mediensozialisation (Manfred L. Pirner) sei eine zirkuläre, da die Spielerinnen und Spieler einerseits die Game-Inhalte bestimmten und andererseits wiederum durch sie bestimmt seien.

Im letzten Teil des Buches (Kapitel 6) untersucht Oliver Steffen die Rezeption von Computergames in religiösen Kreisen und findet die drei Reaktionsmuster (i) Kritik (und grundsätzliche Ablehnung), (ii) Regulierung (d. h. Empfehlung oder Ablehnung auf Grund bestimmter Kriterien) und (iii) Einsatz von Games für religiöse Zwecke. In diesem letzten Rezeptionsmuster werden einerseits Einsatz zu Missions- und Rekrutierungszwecken und andererseits religiöse und lebensweltliche Reflexion von Spielinhalten und Spielerfahrungen sowie Vermittlung von Medienkompetenz zusammengefasst. Möglicherweise werden auf diese Weise doch sehr verschiedene und zu unterscheidende Rezeptionsformen unzureichend differenziert.

Theologie des Gamens?

Im Epilog bindet Oliver Steffen das Bündel zusammen und wartet noch mit einigen Überraschungen auf. Der Autor wendet sich – und das mag dem Erscheinungsort des Buches im Theologischen Verlag Zürich geschuldet sein – explizit an eine christliche Leserschaft. Im Anschluss an leider ungenannte Theologinnen und Theologen wirbt Oliver Steffen für ein neues Rezeptionsmodell des Computerspielens, in dessen Rahmen dem Gamen vor allem eine diagnostische Rolle zukommt, da es «auf Aspekte des Lebens aufmerksam macht, von denen man fühlt, dass sie in der traditionellen christlichen Praxis der letzten Jahrhunderte vernachlässigt oder sogar aktiv bekämpft wurden.» (S. 153) Der Autor belegt die Legitimität dieses Anliegens – überraschend für einen Religionswissenschaftler – mit zahlreichen Bibelstellen. In Anknüpfung an seine Überlegungen zu Religion und Spiel (Kapitel 2) unterscheidet er freies Spiel von stärker strukturierten Computergames und formuliert im Anschluss an eine Theologie des Spielens erste – auch im Detail sehr lesenswerte – Überlegungen zu einer Theologie des Gamens, in deren Zentrum ein bewusstseinsveränderndes Flow-Erleben steht. Das Programm dieser Theologie des Gamens könne u. a. lauten, «mit aktivem Interesse, Neugier, Intuition und Innovation auf die eigene Religion zu blicken und hart und brüchig gewordene Strukturen und Regeln spielerischer anzugehen, sie wieder leichter, freier und grosszügiger zu gestalten ...» (S. 158f)

Man mag skeptisch sein, ob die – hier nur ansatzweise genannten – umfassenden Vorstellungen, ja Versprechungen, die Steffen mit diesem Programm verbindet, tatsächlich haltbar sind, aber wünschen möchte man es ihm nur zu gern!

Artikelnachweis

Kuhl, Matthias (2018): Gaming als Reformprogramm. Interessante Analysen und überraschende Schlüsse aus religionswissenschaftlicher Sicht, in: erg.ch - Materialien zum Fach Ethik, Religionen, Gemeinschaft (Online-Publikation), www.ethik-religionen-gemeinschaft.ch/kuhl-gaming-als-reformprogramm/