### Thomas, David (2003): The Theology of Games

(aus dem Englischen von Oliver Steffen)

##### Die Theologie der Spiele

Ich habe nun längere Zeit über die Verbindungen von Videospielen und Theologie nachgedacht. Es gibt Games, die den Spielenden angeblich ein «biblisches» Erlebnis geben sollen, Philister niedermähen oder antike Städte erkunden. Aber das ist nicht annähernd so spannend wie eine wichtige Eigenschaft von Videospielen:

Wie in der christlichen Vorstellung des Universums hat jedes Game einen Schöpfer, und dieser Schöpfer hat einen speziellen Plan für dich. Klingt merkwürdig? Wenn du dem nachgehst, kommst du zu sehr interessanten Fragen über die moralische Botschaft von Videospielen. […] Die Struktur von Games hat, so scheint es mir, eine fundamentale theologische Botschaft.

Das durchschnittliche Videospiel hat einige generelle Eigenschaften, nämlich eine Art Ziel, die zur Erreichung des Ziels notwendigen Mittel sowie ein Belohnungs- und Bestrafungssystem, das dich zum Ziel leitet. Im Kern ist dies eine recht gute Beschreibung dafür, wie Religionen ihre Beziehung mit Gott verstehen. Es gibt einen grossen Designer, der die Welt nach seinem Bilde schuf. Wir existieren in dieser Welt mit einem bestimmten Mass an Willensfreiheit, aber nicht mehr, als uns der Schöpfer erlaubt. Er sieht ein Ziel für uns vor. Obwohl er uns seinen Willen nicht aufzwingt, ermutigt er unseren Fortschritt zum Ziel, indem er uns die Mittel dafür gibt und uns durch sein göttliches Eingreifen hilft – könnte man das «Power up» nennen? […]

Wenn man sich die grundlegenden theologischen Modelle eines wohlwollenden Schöpfers anschaut, der für alle, die in seiner Schöpfung leben – die Gamer –, einen Zweck und Platz hat, dann ist man zum philosophischen Urgrund vorgedrungen. Ein Spiel kann Gewalt und Menschen, die Böses tun, enthalten. Aber schlussendlich werden die Gamer dafür belohnt, das Richtige zu tun. Wie in der Bibel. Und das Richtige ist natürlich das, was Gott oder der Spieldesigner als das Richtige festgelegt hat. […]

Quelle:
[http://www.buzzcut.com/archive/article.php~story=20030219200116591.html](http://www.buzzcut.com/archive/article.php~story%3D20030219200116591.html) (28.11.2017)