

# Spiele, nicht belehren.

## Über Computerspiele, Religion und Selbstwirksamkeit

### I. Spielen heißt sich frei machen

In der Bibel heißt es, die Weisheit spiele vor Gott.<sup>1</sup> Und die Menschen? Ist es ein Ausdruck von Weisheit, wenn und dass Menschen spielen? „Das kommt wohl sehr auf die Spiele an“, so würde sicher vielerorts auf diese Frage geantwortet. Gerade wenn man an die Debatten über Computerspiele denkt, dürfte diese Vermutung zutreffen. Schließlich werden immer wieder auch Computerspiele, insbesondere Ego-Shooter, im Zusammenhang mit Amokläufen von Schülerinnen und Schülern und auch von Erwachsenen genannt. Doch diese Einschätzung sagt kaum alles über die Bedeutung, die Computerspiele für Jugendliche und Erwachsene haben.

Spätestens mit der These vom *Homo ludens* (Johan Huizinga, 1938) ist klar, dass dem Spiel für die Entwicklung menschlicher Kultur fundamentale Bedeutung zukommt. Im Spiel vermag der Mensch auf eigene Weise zu sich selbst zu finden. „Da ist Spiel drin“ – das heißt: Es gibt noch variable Räume. Im Spiel, so meint man, könne Freiheit oder zumindest Befreiung von Zwängen erfahren werden. Ulrich Kabitz begann 1946 im Rahmen der Erwachsenenbildung für Spiel und Theater in der Kirche zu werben, und ab 1950 arbeitete er mit Ernst Lange für eine kirchliche Spielkultur zusammen.<sup>2</sup> Immer wieder sprachen sie vom Durchbruch zum kreativen Leben und entwickelten gemeinsam einige Laienspiele.<sup>3</sup> Sie meinten:

Spiele heißt Freiheit erlernen, denn sie ereignet sich in „Durchbruchserfahrungen“, in denen man das Glück der Eigenverantwortung und der eigenen Gestaltungskräfte wahrnehmen kann.<sup>4</sup>

Die Durchbruchsmetapher hat ein ambivalentes Gesicht.<sup>5</sup> Einerseits legt sie Fantasien einer absoluten Freiheit nahe, und andererseits steht sie im Kontext von Theologien, die Kriegserfahrungen mittragen und Gewaltszenen unwillkürlich assoziieren lassen. Genau dies wollten Kabitz und Lange mit ihrem Einsatz für das Spielen aber gar nicht erreichen. Sie haben das Spiel explizit in den Dienst des Friedens gestellt. Gerade in der Auseinandersetzung mit den Themen, die Computerspiele in überwiegendem Maße präsentieren, in Auseinandersetzung mit „Gewalt“ und „Krieg“, ist ihr Zugang nach wie vor hochinteressant.

Kabitz schreibt über Langes Spiel-Horizont: „Das Spektrum solcher schier universalen ‚Spielkultur‘ umfasst Beispiele aus der Friedensforschung mit ihrem ‚Durchspielen der anstehenden Konflikte und ihrer Lösungsmöglichkeiten‘, der Militärstrategie als ‚Spiel mit den schrecklichen Möglichkeiten des Krieges zu seiner Verhütung‘, der Diplomatie mit ihrem ‚Durchspielen politischer Kompromisse‘, der wissenschaftlichen Forschung, ihrem ‚Herauspielen neuer Einsichten und Techniken‘, und schließlich den sozialen Experimenten als ‚Spiel mit neuen Modellen des Zusammenlebens‘. Ohne das Spiel mit den Möglichkeiten gibt es keine Erkenntnis, dass die Wirklichkeit nicht so bleiben muss, wie sie ist, dass sie veränderbar, verbesserbar ist. Das Spiel vertritt in unserem Leben unsere utopischen Kräfte, unsere Fähigkeit, uns eine bessere Welt vorzustellen, hinauszukommen über unsere Grenzen.“<sup>6</sup>

Der Kampf zwischen guten und bösen Mächten und der Sog, der von diesem existenziell besetzten Szenario des Kampfes der Mächte ausgeht – das herausfordert, sich an einem wirkungsvollen Transformationsprozess für eine bessere Welt zu beteiligen –, ist auch fester Bestandteil religiöser Weltdeutungen. Dualismen und die Vorstellung vom Kampf um die Wahrheit und die Rettung der Welt sind in den Schöpfungsmythen der großen Religionen beheimatet, sie sind auch in der paulinischen Theologie (vgl. z.B. die geistliche Waffenrüstung in Epheser 6) und in deren Folge auch heute in mancher Sonntagspredigt zu finden.

### II. Religiöse Dimensionen in der Konzeption von Computerspielen

Viele Computerspiele nehmen in der Ausgestaltung ihrer Spielumgebungen und bei der Entwicklung ihrer Handlungsvollzüge Anleihen bei den

Ilona Nord



Juniorprofessorin für praktische Theologie an der Universität Hamburg und Gastprofessorin an der Universität Umeå, Schweden  
E-Mail: ilona.nord@uni-hamburg.de

Simon Eckhardt



Student der Ev. Theologie in Hamburg, Systemadministrator und ehrenamtlicher Jugendarbeiter, Forschungsschwerpunkte im Bereich Religion und Medien

<sup>1</sup> Proverbien 8.  
<sup>2</sup> „Dort, wo Kirche und Gesellschaft zu erstarren begannen, setzte unser Nachfragen, unser Spielen, unser Ausprobieren ein“, sagte Kabitz [...]. Er schuf Arbeitsgemeinschaften für Spiel, förderte den Aufbau von Beratungsstellen, schrieb Texte, Szenen, Material für die Gruppenarbeit [...]“ (Hoffmann, K. (2001): Spielraum des Lebens – Spielraum des Glaubens. Einleitung. Hamburg, II.) Auf knapp 100 Seiten hat Kabitz Ernst Langes Beitrag aufgearbeitet und in einen Kontext der jüngsten Kirchengeschichte wie auch der theologischen Diskussion, in der er stand und wie er später rezipiert wurde, gestellt. Kabitz, U. (2001): Spielraum des Lebens. In: s. o. A., S. 1–97.  
<sup>3</sup> Vgl. Simpfendorfer, W./Lange, E. (1997):

Versuch eines Porträts. Insbesondere „Spiele ist die Weise, in der ein Mensch seinen Möglichkeiten auf die Spur kommt“. Berlin, S. 44–49.

<sup>4</sup> Vgl. Kabitz, K. (2001): *Spielraum des Lebens – Spielraum des Glaubens*. Einleitung. Hamburg, S. 70.

<sup>5</sup> Vgl. Spiegel, Y. (1995): *Das theologische Paradox*. In: Hummel, G. (Hrsg.): *Interdisciplinary Reflections on the Centre of Paul Tillich's Thought*. Berlin/New York, S. 63–76; und: Steinacker, P. (1989): *Passion und Paradox. Der Expressionismus als Verstehenshintergrund der theologischen Anfänge Paul Tillichs*. Ein Versuch. In: Hummel, G. (Hrsg.): *God and Being*. Berlin/New York, S. 58–99.

<sup>6</sup> Kabitz, K. (2001): *Spielraum des Lebens – Spielraum des Glaubens*. Einleitung. Hamburg, S. 80. Die einfachen Anführungszeichen weisen Kabitz' Markierungen von Langes Formulierungen aus.

<sup>7</sup> „Die letzten Tage der Menschheit sind angebrochen, die Welt steht kurz vor ihrem Ende. Die Erlöserin kann ihre eigene Lebenskraft – Glorien – verbrauchen, um der Welt etwas mehr Zeit zu schenken. Aber die Zeit, in der Lightning Seelen retten kann, ist auf maximal 13 Tage begrenzt. Länger lässt sich das Ende der Welt nicht hinauszögern. Am 13. Tag nach Lightnings Erwachen kommt die unausweichliche Zerstörung über die Welt, und Gott wird seine neue Welt erschaffen.“ (Beatty, L./Pargney, V. (Hrsg.) (2014): *Lightning Return: Final Fantasy XII*.

Religionen. Sie integrieren Erzählungen und Traditionen aus Judentum, Christentum, Islam, Buddhismus, Hinduismus usw. Eine Spielreihe, an der dies exemplarisch gezeigt werden kann, ist „Final Fantasy“ vom Spielhersteller Square Enix. In der Einführung zum Spiel „Final Fantasy XIII Lightning Returns“ heißt es, Bhunivelze („Gottheit“) wolle seine neue Welt mit den Seelen der Überlebenden dieser Welt bevölkern. Daher ernenne er Lightning (Avatar des Spielenden) zu seiner Erlöserin, um Seelen zu retten und auf die Wiedergeburt vorzubereiten.<sup>7</sup> Die Spielerin bzw. der Spieler steuert die Erlöserin und hat hier einmal nicht die Aufgabe, die Welt vor ihrer Zerstörung zu retten, sondern vielmehr eine neue Welt zu schaffen. Es geht darum, Seelen aus dem Chaos zu retten und für den Übergang in die neue Welt vorzubereiten. Die Rollenangebote, die gemacht werden, fordern dazu heraus, sich mit religiösen Motiven auseinanderzusetzen. Symbole, Rituale und Erzählungen der religiösen Traditionen gehören selbstverständlich in die Konzeption und Rezeption der Spiele hinein. In den neueren Spielen werden zunehmend religiöse Motive aufgenommen. Von den Vorgängern des genannten Spiels, „Final Fantasy XIII“ und „Final Fantasy XIII-2“, wurden bis heute knapp 9,8 Millionen Exemplare verkauft.<sup>8</sup>

Die Art und Weise, wie Religion thematisiert wird, ist dabei sehr unterschiedlich. Als reine Rahmenhandlung, die beliebig verändert wird, als Kulisse („Assassin's Creed“), vor der das Spiel abläuft, als Funktion im Spiel (Spielfigur des Mönchs in „Diablo III“), als Spielinhalt („Final Fantasy XIII-3“), als feindliches Gegenüber, als unterstützendes und als primär spielerisches Element („World of Warcraft“). Religion wird jedenfalls explizit zum Thema, und so stellt sich die Frage nach den Gründen und Motivationen: Wieso sind religiöse Motive in so vielen Spielen zu finden? Wieso haben Spielerinnen und Spieler weltweit ein Interesse daran? Welche Bedürfnisse des Einzelnen lassen sich daraus ableiten?

Computerspiele sind schon längst aus ihrem Status der Subkultur herausgetreten und zu einem Massenphänomen geworden. Sie sind sogar eine der zentralen Freizeitbeschäftigungen jugendlicher und junger Erwachsener. Das Bild des klassischen Computerspielers, der häufig im Stereotyp des landläufig als „Nerd“ bezeichneten – bisweilen be-

schimpften – Sonderlings vorgestellt wurde, der nächtelange vor seinem Computer sitzt und programmiert, im Internet surft und vor allem exzessiv Computer spielt, existiert nicht mehr.<sup>9</sup> Innerhalb von nicht einmal 50 Jahren seit ihrer ersten Entwicklung werden Computerspiele heute unabhängig von Alter, Geschlecht und Bildungsmilieu regelmäßig genutzt. Das heißt, dass es nicht mehr hier eine reale Welt mit realen Brettspielen und dort eine virtuelle Welt mit virtuellen Brettspielen, also Simulationen der realen Welten, gibt. Vielmehr hat die Praxis, Computerspiele zu spielen, selbstverständlich Anteil an dem, was Menschen alltäglich tun.

Dabei ist vielen klar, dass Computerspiele Suchtpotenzial haben: Ein Level fertig zu spielen, einen Schatz zu finden oder eine Mission zu beenden, das ist häufig ein heiß begehrtes Ziel. Es besteht je nach individueller Veranlagung der Spielerinnen und Spieler die Möglichkeit, süchtig zu werden.<sup>10</sup> Spielsucht ist aber ein – nicht erst mit dem Computer auftretendes – ernst zu nehmendes Phänomen.

### III. Rollenspiele üben in die Selbstwirksamkeit und in die Aneignung von konkreter Freiheit ein, die auch Ordnungen impliziert

Um an einem Computerspiel zu partizipieren, muss der Spieler eine Repräsentanz seines Selbst für die Lebenswelt im Spiel gestalten, diese wird „Avatar“ genannt. Je nach Spieldesign sind die Gestaltungsmöglichkeiten mehr oder weniger groß. In vielen klassischen Rollenspielen wie „Final Fantasy“ wird der Spieler bzw. die Spielerin mit fertig gestalteten Avataren konfrontiert: Aussehen, Geschichte und Motivationen der Figuren sind bereits eingeschrieben. In anderen Spielen, zumeist in „MMORPG“, sind die Gestaltungsmöglichkeiten deutlich größer. Der Spielende gestaltet seine Repräsentanz innerhalb der Parameter der Spielwelt selbst. Wesentlich für das Spielerlebnis in beiden Fällen ist die Identifikation der Spielerin bzw. des Spielers mit dem selbst gestalteten oder gesteuerten Avatar. Der Grad der Identifikation hängt dabei sicherlich auch von der Motivation, dem Alter und der Medienkompetenz der/des Spielenden ab.<sup>11</sup> Je geringer der Grad der Identifikation, desto distanzierter wird die Lebenswelt wahrgenommen.



Die Handlungen und Eigenschaften des Avatars werden in die Selbstwahrnehmung der Spieler(innen) integriert und erzeugen positive und negative Emotionen. Das erfolgreiche Erfüllen einer Mission oder das Erhöhen des Avatar-Levels führt zu Zufriedenheit und Stolz und hat auch positive Auswirkungen auf die Selbstwahrnehmung des Spielers in anderen Lebenswelten. Gelingt das Erfüllen einer Mission dagegen (wiederholt) nicht, kann dies zu Frustration führen und in der Selbstwahrnehmung dazu, dass der Spieler bzw. die Spielerin sich als Verlierer(in) und als inkompetent wahrnimmt.<sup>12</sup> Die Geschichten, Handlungen und Motivationen des eigenen Avatars werden in das eigene Selbstbild integriert oder zumindest in Auseinandersetzung mit diesem gebracht. Mit dem Avatar wird dem Spielenden ein Rollenangebot gemacht. Dies bezieht sich nicht selten auch auf die Geschichte der Avatare und die Möglichkeit, sich in diese historisch gewachsenen Erfahrungshorizonte hineinzustellen.<sup>13</sup>

Möglicherweise ist es unvertraut und seltsam wahrzunehmen, dass im Feld der Unterhaltung und insbesondere im Bereich von Computerspielen heute Anregungen für einen Umgang mit insbesondere auch Krisensituationen im Alltag angeboten werden. Indem Kinder, Jugendliche oder Erwachsene dort spezifische Rollen übernehmen, erhalten sie klar definierte Plätze in spezifischen Sozialsystemen. Sie wiederum ermöglichen es ihnen, z. B. im Zusammenhang mit bestimmten Aufträgen auch Rollen zu übernehmen, die ihnen Verantwortung geben und damit auch die Gelegenheit vermitteln, ihre Selbstwirksamkeit zu erproben. Auch Religionen bieten – und zwar in traditioneller Weise – Rollenangebote für ihre Mitglieder an. Das Angebot, sich z. B. mit Ab-

raham oder Sarai zu identifizieren, ihre Geschichte kennenzulernen und nachzuspielen, verändert die Wahrnehmung der Wirklichkeit in spezifisch religiöser Weise. Man erinnere sich an Krippenspiele oder an Prozessionen von Sternsängern. Aber auch die großen

sakramentalen christlichen Symbolhandlungen eröffnen Möglichkeiten, Rollen zu übernehmen: Der christliche Glaube lädt ausdrücklich dazu ein, sich als Kind Gottes zu begreifen. In der Taufe wird ein Mensch in einen lebenslangen Prozess gestellt, sich mit dieser Rolle als Kind Gottes zu identifizieren. Auch das Abendmahl ermöglicht eine spezifische Rollenübernahme: Wer an ihm teilnimmt, wird zum Jünger oder zur Jüngerin Jesu. Der sakramentale Raum eröffnet die Möglichkeit, immer wieder neu die Rolle eines Jüngers zu übernehmen. Wer sie „anzieht“, begibt sich persönlich in die Welt des Glaubens und probiert aus, wie diese Rollenübernahme wirkt. Die Rollenspiele werden dabei keineswegs nur für den Kontext von Kirche gespielt. Sie sind darauf angelegt, dass sie weiterwirken und zum ganz alltäglichen Repertoire eines Christenmenschen werden.<sup>14</sup>

Computerspiele motivieren zur Übernahme von verantwortlich zu spielenden Rollen, d. h., sie eröffnen neue Lebensperspektiven, und zwar immer mehr innerhalb von Gruppen von Personen, die zusammenspielen. In „MMORPG“ interagieren mehrere Millionen Spieler innerhalb derselben persistenten Spielwelt. Das bekannteste und bis heute maßgebende „MMORPG“ ist das 2004 von Blizzard Entertainment veröffentlichte Spiel „World of Warcraft“ mit 7,7 Millionen Beteiligten weltweit. In diesen „WoW-Spielwelten“ sind die religiösen Motive ebenfalls stark ausgeprägt, als Beispiel sei hier die „Kirche des Lichts“ genannt. Um diese haben sich „Clans“ und „Gilden“ herausgebildet, die regelmäßig in der „Kathedrale des Lichts“ predigen, und es hat sich hier eine Organisationsstruktur entwickelt, die entlang einer Vorstellung von der mittelalterlichen Kirche Ordnungen bzw. Hierarchien

Das offizielle Lösungsbuch. Hamburg, S. 13.

<sup>8</sup> Vgl. [www.areagames.de/games/final-fantasy-xiii/news/square-enix-veroeffentlicht-verkaufszahlen-bisherigen-final-fantasy-xiii-saga-122402](http://www.areagames.de/games/final-fantasy-xiii/news/square-enix-veroeffentlicht-verkaufszahlen-bisherigen-final-fantasy-xiii-saga-122402) (Stand: 17.06.2014)

<sup>9</sup> Eckhardt, S. (2014): Hochzeit und Bestattung, Passagerituelle in MMORPG Online-rollenspielen. In: Nord, I./Luthe, S. (Hrsg.) (2014): Social Media, Christliche Religiosität und Kirche. Jena, S. 335–376. Vgl. auch: Roth, F. S./Klimmt, C. (2012): Einführung: Computerspiele als Massenmedium. In: von Brincken, J./Konietzny, H. (Hrsg.): Emotional Gaming. München, S. 30.

<sup>10</sup> „Exzessive Nutzung ist [...] im Prinzip ergebnisoffen. Sie ähnelt anderen Freizeitbeschäftigungen oder auch dem Konsum von Genussmitteln. [...] Wird die Nutzung übertrieben, überwiegen die negativen Seiten für den Nutzer.“ (Wimmer, J. (2012): Alles unter Kontrolle? Exzessive Nutzung von Unterhaltungsangeboten und neuen Medien. In: Reinecke, L./Trepte, S. (Hrsg.): Unterhaltung in neuen Medien. Köln, S. 408–409.

<sup>11</sup> Vgl. Roth, F. S./Klimmt, C. (2012): Einführung: Computerspiele als Massenmedium. In: von Brincken, J./Konietzny, H. (Hrsg.): Emotional Gaming. München, S. 40.

<sup>12</sup> Klimmt, C./Blake, C./Hefner, D./Derer, P./Roth, C. (2009): Player performance, satisfaction, and video game enjoyment. In: Natkin, S./Duprie, J. (Hrsg.):



ausbildet. Hier sind die Rollen vom Novizen bis zum Erzbischof zu besetzen, und dies zu tun, hat nichts mit dem vorgegebenen Spielgeschehen zu tun und bringt für den Einzelnen keinen Spielfortschritt. In solch offenen Spielwelten werden die Spieler also selber religionsproduktiv wirksam. In einem Spielerverbund („Clan“) spielen Menschen unterschiedlicher Nationalitäten, Religionen und Traditionen miteinander und befinden sich in einer stetigen produktiven Auseinandersetzung miteinander. Die Einflüsse auf die Spielwelten sind zwangsläufig international, multilingual und interreligiös, es fließen verschiedenste Weltdeutungs- und Welterschließungsmodelle in die virtuellen Experimentierfelder ein. Die Lebenswelt „MMORPG“ kann als eine Suche nach der „besten aller Welten“ verstanden werden. Es handelt sich um erlebbare Utopien, ohne ihnen damit eine wirklichkeitssetzende Kraft abzusprechen. Das, was innerhalb der Utopien erlebt ist, wird mit anderen Lebenswelten abgeglichen, Positives wie Negatives hat Einfluss auf die Persönlichkeitsentwicklung des Einzelnen.

Es ist unübersehbar, dass es einen großen Bedarf nach sozusagen neuen Ordnungen gibt, die den Einzelnen Sinn – und damit Freiheit von Verzweckung durch fremde Ansprüche – und Verankerung in ihren Lebenswelten vermitteln.

#### IV. Mehr als Brot und Spiele: Die Popularität von Computerspielen birgt eine eigene Form von Gesellschaftskritik

Spielen bedeutet, dass man kreative Kräfte sammelt und aktiviert, um alte Ordnungen zu restrukturieren und um damit neue Freiheiten herauszuspielen. Spielsucht entsteht dort, wo zwischen dem Spiel und dem sog. Rest des Lebens kein produktiver Austausch mehr besteht. So geht es in Zukunft nicht allein darum, ein Plädoyer zur Eindämmung von Gewalt zu formulieren, sondern die Gewaltbereitschaft, die im Spielen von Computerspielen einen Ausdruck findet, genauer in den Blick zu nehmen und sich gezielt mit ihren Gestaltungsvarianten auseinanderzusetzen. Es wird nie nur geschossen, weil geschossen werden will. Es geht darum, die eigene Wirksamkeit zu zeigen und neue Lebensmöglichkeiten zu erproben. Auch die Suche nach einem Schatz ist nie nur die Suche nach einem Schatz, sondern viel mehr.

Im Vergleich zu den computergestützten virtuellen Realitäten hat die jüdisch-christliche Tradition ihre Spielwelten vor allem als Textwelten inszeniert: die Welt des messianischen Friedensreichs, in dem der Löwe und das Lamm friedlich beieinander liegen (Jes. 9); die Welt des himmlischen Jerusalem (Apk. 21), einer Stadt, in der kein Leid, kein Geschrei noch Schmerz mehr sein wird. Kognitiv werden Menschen in diesen religiösen Welten von einem bestimmten Weltbild angesprochen, emotional wird ihnen mit diesem eine Perspektive auf ein Leben vermittelt, das eine gute Zukunft erhoffen lässt. So kann man davon sprechen, dass der christliche Glaube selbst darauf einwirkt, dass, wer glaubt, virtuelle Realitäten in seinem Leben bewusst entwirft und bespielt. Dabei unterhält er oder sie sich im eigentlichen Sinne. Gemeint ist hier kein seichtes Programm zur Beruhigung von Gemütern, sondern ein Prozess, der tatsächlich nährt, und zwar mit neuer Hoffnung, dass mehr und andere Lebensmöglichkeiten herauszuspielen sind. Dies ist nun auch die wenngleich nicht neue, aber harte Herausforderung, die die digitale Spielkultur der Erwachsenenbildung stellt: Sie muss große Teile ihrer Bildungsszenarien umstellen: weg vom Belehren – hin zum Interagieren, weg von der Rekonstruktion der eigenen Tradition – hin zur Kommunikation in religionspluralen Welten.<sup>15</sup>

Entertainment Computing – ICEC 2009. Lecture Notes in Computer Science 5709. Berlin, S. 2–4.

<sup>13</sup> Maschek, C. (2010): Computerspiele und Religion. URL: <http://religioscienco.wordpress.com/2010/10/23/computerspiele-und-religion> (Stand: 17.06.2014)

<sup>14</sup> So auch Theißen, G. (2000): Die Religion des Urchristentums. Gütersloh, S. 34.

<sup>15</sup> Vgl. z. B. Chorprojekte, die interreligiös arbeiten: [www.facebook.com/IRPC.BS](http://www.facebook.com/IRPC.BS) (Stand: 09.07.2014)