



Zeitschrift für Religionskunde
Revue de didactique des sciences des religions
www.zfrk-rdsr.ch · ISSN: 2297-6469

Kümin, B. (2019). Rezension: Steffen, Oliver (2017). Gamen mit Gott. Wo sich Computerspiele und Religion begegnen. Zürich: TVZ. *Zeitschrift für Religionskunde | Revue de didactique des sciences des religions*, 7, 58-59.

<https://doi.org/10.26034/fr.zfrk.2019.072>

Dieser Artikel ist unter einer *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International* Lizenz veröffentlicht (CC BY-SA): <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>



© Beatrice Kümin, 2019



Steffen, Oliver (2017). *Gamen mit Gott. Wo sich Computerspiele und Religion begegnen*. Zürich: TVZ. (164 S.)

„Gamen mit Gott“: Der Titel dieses Buches irritiert, wirft Fragen auf und macht neugierig: Geht es darum, Computerspiele mit göttlicher Unterstützung zu gewinnen? Ist Gott selbst eine Spielfigur? Oder stehen Games im Fokus, die religiöse Inhalte haben?

Die Mehrdeutigkeit des Titels ist von Oliver Steffen, dem Autor dieses schmalen Bandes, sehr wohl gewollt. Oliver Steffen ist Religionswissenschaftler und hat schon für seine Dissertation zum Thema Games und Religion geforscht. Er ist mit weiteren Publikationen ein ausgewiesener Spezialist für einen religionswissenschaftlichen Zugang zu Computerspielen. In seinem – auch für Leser*innen, die nicht gamen – gut lesbaren Buch, möchte er aufzeigen, welche Rolle Religion im Bereich der Gamemkultur spielt.

In einem ersten Kapitel geht Steffen den Games als Massenphänomen nach und zeichnet auf, wie die Computerspiele sich im Laufe der Zeit entwickelt haben: von den ersten einfachen Spielen nach dem 2. Weltkrieg und den ersten Hits wie PONG und Pac-Man in den 1970/80er Jahren bis zu den hochkomplexen Games der heutigen Zeit. Ihn interessiert dazu besonders den gesellschaftlichen Umgang mit Games, insbesondere die Debatten zur Wirkung auf Jugendliche in den Bereichen Sucht und Gewalt.

Im folgenden Kapitel „Religion in Games“ präsentiert Steffen einen historischen Überblick zu den vielfältigen Beziehungen von Religion und Spielen. Anschliessend bringt er die Sichtweise der Spieleentwickler*innen in den Fokus. Aufgrund ihrer Aussagen spielt Religion bei den meisten Spielen keine substantielle Rolle. Die Religion kann für viele Spieledesigner*innen aber verschiedenen Funktionen dienen: Sie kann ein glaubwürdiges Ambiente oder eine spannende Geschichte ermöglichen, sie mag der Entwicklung einer Figur dienen und man kann damit virtuelle Güter oder Ressourcen erneuern. Doch auch wenn religiöse Elemente in einem Game integriert sind, aus der Sicht der Spieleentwickler*innen steht doch an erster Stelle die Unterhaltung (S. 65).

Allerdings gibt es mit der Gattung „Religiöse Spiele“ (Kapitel 3) einen Bereich in der Welt der Computergames, bei dem der Glaube, religiöses Wissen und spirituelle Prozesse bewusst ins Zentrum gerückt werden. Am Beispiel von christlichen Lernspielen macht Steffen deutlich, dass dies auch Schwierigkeiten birgt: biblische Settings sind interessant für ein christliches Zielpublikum, aber beim Spielen darf den Gamer*innen nicht zu viel Handlungsfreiheit gegeben werden, die zu Ergebnissen führen könnten, die im Widerspruch zur christlichen Tradition stehen könnten (S. 80).

Anhand von zwei bekannteren Spielen (Anno 1404 und Risen) wird die Bedeutung von Religion in Games (Kapitel 4) noch einmal genauer untersucht und im Anschluss daran die häufigen Darstellungsweisen vorgestellt. Dazu gehören nicht nur audiovisuelle Repräsentationen von religiösen Gebäuden, Symbolen, Kleidungen, etc. sondern auch simulierte religiöse Handlungen und Prozesse. Steffen kommt zum Schluss, dass zwar das Medium die religiöse Darstellung prägt, aber dass die religiösen Inhalte ihre Bedeutung in den Games nicht durch die medialen Strukturen erhalten, „sondern durch die Wahrnehmung derer, die sich damit befassen“ (S.97).

Ausgehend von dieser These untersucht Steffen im Kapitel 5, ob Gamen auch zu einer Art Religion werden kann. Mit zahlreichen interessanten Beispielen macht Steffen deutlich, dass Gamer*innen beim Spielen mythische, rituelle, bewusstseinsverändernde Erfahrungen machen können und damit in mehreren Punkten der Religion gleichen. Doch funktionieren Games auch wie Religion? Das heisst, stillen sie Bedürfnisse, die traditionellerweise von Religion abgedeckt werden (S. 114)? In einer empirischen Forschung hat der Autor Gamer*innen um eine Einschätzung ihrer Religiosität angefragt. Gestützt auf die vier Religionstypen: die Institutionellen, die Alternativen, die Distanzierten und die Säkularen (Stolz et al. 2011), findet Steffen überwiegend Gamer*innen mit säkularen und alternativen Gesinnungen. Im Sinne einer impliziten Religion sieht der Autor aber die Möglichkeit, dass das Gamen auch für religionskritische Menschen als eine Form von Religion funktionieren kann, „als eine Form der individuellen religiösen oder spirituellen Handlung“ (S. 119).

Während in den bisherigen Kapiteln vor allem Gamer und Spieleentwickler*innen im Fokus standen, widmet sich Steffen im sechsten und letzten Kapitel der Frage, wie Computerspiele in religiösen Kreisen aufgenommen werden. Der Autor findet hier drei unterschiedliche Reaktionen: Erstens Kritik und auch grundsätzliche Ablehnung von Computerspielen. Zweitens Regulierung, d.h. auf Kriterien gestützte Empfehlungen oder Ablehnungen gewisser Games. Drittens Empfehlungen für den gezielten Einsatz von Spielen für religiöse Zwecke.

Im Epilog präsentiert Steffen den Ansatz einer „Theologie des Gamens“. Er beruft sich dabei auf Theolog*innen, die mit Hilfe von Bibelstellen den christlichen Wert des Gamens unterlegen und damit eine religiöse Praxis unterstützen, „die die Sinnlichkeit und Eigeninitiative der Gläubigen, sowie das Mysterium und die Offenheit für alternative Lesarten der Bibel betont“ (S. 154). Diesen Ansatz, der aus der „Theologie des Spielens“ entstanden ist, verknüpft Steffen mit dem Erleben von bewusstseinsverändernden Flow und der Auseinandersetzung mit (religiösen) Strukturen. Hier verweist der Autor auf den Weg mancher Asketen, Mönche und Mystiker, die weltliche und religiöse Strukturen zurückweisen und kommt zum Schluss, „dass dieses Ausspielen, sei es in der Stille, sei es im Rausch, den Blick freigibt für ein anderes, grösseres Spiel, das göttliche Spiel“ (S. 159). Der Ansatz einer „Theologie des Gamens“ ist interessant, lässt aber die kritische Haltung des Religionswissenschaftlers, welche sonst im Buch deutlich spürbar ist, vermissen.

Das Buch ist besonders geeignet für Personen, die im Bereich der Jugendarbeit, konfessionellem Religionsunterricht, Religionskunde und Medienpädagogik arbeiten. Dass der Band Orientierung geben möchte, wird auch im Anhang deutlich: Es finden sich hilfreiche Adressen und eine Literaturliste, die vor allem auf den pädagogischen Bereich abzielen.

Beatrice Kümin, Pädagogische Hochschule Zürich, beatrice.kuemin@phzh.ch