

A. Einleitung

„Booker, hast du Angst vor Gott? – Nein. Aber vor dir.“ (Elizabeth und Booker DeWitt, BIOSHOCK INFINITE)

„Each event is preceded by a Prophecy. But without the hero, there is no Event.“ (Zurin Arctus | the Underking, MORROWIND)

„Listen to my story. This may be our last chance.“ (Tidus, FINAL FANTASY X)

1. Hinführung und Herangehensweise

In einem Computerspiel ist das Intro oder erste Level entscheidend: Es etabliert die Spielwelt, das Universum, in das die Spielerin oder der Spieler tief eintauchen soll. Stimmung, Protagonisten und Antagonisten, Ziele und natürlich Motivationen, sie zu verfolgen, all das prägt die ersten Erfahrungen auf dieser terra incognita, die am Ende der fünfminütigen bis vielleicht fünfjährigen Spielzeit längst zur terra perspecta, eventuell sogar einer neuen Heimat geworden ist. Selbstverständlich hat jeder Spieler¹ Vorlieben, Elemente oder gar Genres, die ihm die Immersion ins Spiel erleichtern. Doch da jeder bei einem neuen Spiel ganz von vorne anfängt, lernen muss und lernen will, ist der Einstieg meist leicht geschafft. Immerhin gibt es im Spiel viel zu gewinnen und (fast) nichts zu verlieren.

Würde man das Vorhaben dieser Arbeit als Spiel betrachten, so könnten die Voraussetzungen der Spieler (Leser) und womöglich auch die des Entwicklers (Autor) nicht unterschiedlicher sein: Allein die Vorerfahrungen und die daraus resultierenden Erwartungen an diese ‚Spielwelt‘ werden immens differieren. Denn Computerspiele haben je nach gesellschaftlicher Perspektive ihren Platz in der ‚meat world‘ – eine Spielerbezeichnung für alles jenseits von Bits und Bytes – bereits zugewiesen bekommen: Von Ärgernis bis Zeitvernichtung und von Alltagsbewältigung bis Zukunftsgestaltung ist die gesamte Bandbreite vertreten, wenngleich ein Hang zur kritisch bis negativen Auseinandersetzung außerhalb der Spielerkreise selbst erkennbar ist. Die Szene ist sozusagen schon gesetzt, die Rollen sind schon verteilt, so scheint es. Welches Intro, welches Tutorial ist hier für wen nötig, um tief eintauchen zu können?

¹ In dieser Arbeit wird das generische Maskulin verwendet.

A. Einleitung

Im Grunde kann ein Anfang nicht ausreichen; es müssten mindestens zwei sein: Einer für die **Kritiker**, der sie in ihren (übertriebenen) Befürchtungen und (realistischen) Gefahreneinschätzungen ernst nimmt. Dieser müsste sie von ihrem sehr spezifischen Fokus auf Computerspiele und Spielpraxen – Stichworte sind hier z. B. Gewalt in Egoshootern, Sucht und Realitätsverlust durch Multiplayer-Spiele etc. – hin zu einer Eröffnung der enorm vielfältigen Landschaft der Spiele und des Spielens bringen. Denn, so viel sei als These hier bereits vorweggenommen, nur die Anerkennung der Vielfalt, die insbesondere auch die positiven Aspekte einschließt, kann einen Dialog auf Augenhöhe mit Spielern ermöglichen. Erst wenn Kritiker davon überzeugt werden können, dass zugegebenermaßen provokante Buchtitel wie „Machen Computerspiele Kinder dumm?“² auf gar keinen Fall ohne Bedenken mit ‚Ja‘ zu beantworten sind, ist eine erste Einführung, ein Intro für diese Gruppe gelungen. Denn Spiele müssen nicht, aber können – wie noch gezeigt wird – beim Erwachsenwerden helfen, wissenschaftlichen Fortschritt bringen oder gar ein Weg sein, um Gott zu bedenken.

Ein zweiter Anfang würde den paradoxen Versuch unternehmen, die Spaß-versessenen **Spieler**, die sich im Flow verlierenden ‚Zocker‘ nicht aus ihrer Immersion zu reißen und sie so um das zu bringen, was sie ganz unmittelbar angeht und erfüllt, sondern sie in einer Art Vogelperspektive auf ihren liebsten ‚Zeitvertreib‘ blicken lassen, um einen umfassenderen und damit wiederum tieferen Genuss zu ermöglichen. Dieser schließt dann auch das Wissen darum ein, dass virtuelle Welten nicht am Rande des sog. „magischen Kreises“³ enden, sondern weit in die Gesellschaft und in das spielende Individuum hineinwirken können. Z. B. Genre-Präferenzen und typische Spielweisen sagen auch etwas über die eigene Persönlichkeit und Bedürfnisse aus. Spiele können als kreative, religiöse, philosophische und politische Ausdrucksmöglichkeit genutzt werden. Die bessere Kenntnis des eigenen Lieblingsmediums und das Verlassen der unkritischen und in Teilen sicherlich auch selbstverschuldeten Opferhaltung – so ist die Hoffnung – ermöglicht dann auch einen

² DITTLER, Ulrich (Hg.), *Machen Computer Kinder dumm? Wirkung interaktiver, digitaler Medien auf Kinder und Jugendliche aus medienpsychologischer und mediendidaktischer Sicht*, München 2006.

³ Vgl.: Kapitel B.4.

1. Hinführung und Herangehensweise

Dialog mit den Anfragen bzw. eine eigenständige Erkenntnis der so oft von außen herangetragenen „Chancen und Risiken.“⁴

Sind also zwei Arbeiten zu schreiben oder zumindest zwei Einleitungen? Nein. Denn selbst wenn auf den ersten Blick keine gemeinsame Perspektive möglich erscheint, von der aus man dieses Vorhaben starten lassen könnte: Es gibt sie. Ein gewichtiger gemeinsamer Nenner zwischen den Hauptbezugsgrößen dieses Buches, den Lehrkräften für Religionsunterricht und ihren Schülerinnen und Schülern, ist sicherlich ‚Spiele sind (nur) Spaß‘. Die These liegt nahe, dass beide Seiten diesen Spaß als von kurzer Dauer und oberflächlich wahrnehmen: Lehrkräfte sehen ihn vielleicht im Gegensatz zum ‚Ernst‘, den sie mit Lernen und daher mit ihrem Beruf verbinden. Spiele, so ein Vorurteil, machen keinen Sinn, haben keinen Zweck und führen zu keinem Ziel. Schülerinnen und Schüler hingegen schützen durch die Reduktion auf scheinbar oberflächlichen Spaß zu einem gewissen Maß ihr Lieblingshobby vor dem zweckenden Zugriff durch Erwachsene und der daraus folgenden Vermischung von Entspannung und Anstrengung bzw. Arbeit. Zudem steht ihnen oftmals nicht bewusst das notwendige interpretatorische Handwerkszeug zur Verfügung, um über die sehr starke und unmittelbare Erfahrung des ‚Spielspaß‘ hinaus blicken zu können.

Die hier vorliegende Arbeit möchte beiden Adressatenkreisen verdeutlichen, dass es sich lohnt, Computerspiele und vor allem den Akt des Spielens selbst wahr- und ernst zu nehmen. Es gibt viel zu gewinnen und (fast) nichts zu verlieren! Um allerdings die vielleicht für sich genommen jeweils verengte Sicht weiten zu können, muss auch der Ansatz der hier zu unternehmenden Forschung ein weiter sein. Denn wenn es zu einem Dialog beider Sichtweisen kommen soll, reicht weder ein Fokus auf eine Herangehensweise noch auf lediglich einen Aspekt des Computerspiels. Wie alle Medien sind auch Computerspiele auf wenigstens drei Ebenen wahrnehmbar: Auf der Produktion, des Werkes selbst und seiner Rezeption, was hier nicht nur das Spielen

⁴ Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen, *Nene LfM-Studie zu Chancen und Risiken von Computerspielen. Machen PC-Spiele abhängig? Und welche Kompetenzen vermitteln sie?* [auf www.lfm-nrw.de/aktuell/pressemitteilungen/pressemitteilungen-detail/article/neue-lfm-studie-zu-chancen-und-risiken-von-computerspielen.html (03.05.2011)].

A. Einleitung

eines Spiels meint, sondern auch die mannigfaltige und erneut produktiv werdende Transformation des Ausgangsmediums durch die Spieler. Hinzu kommt die Besonderheit – wie im folgenden Kapitel weiter erläutert wird –, dass bisher aus religionspädagogischer Sicht keine Monographie vorliegt, die sich eingehender mit den eben beschriebenen Ebenen rund um das Medium Computerspiel beschäftigt. Es gibt also keine solide Grundlage, auf der aufgebaut werden könnte. Sie muss erst geschaffen werden.

Sicherlich ist bei diesem Ansatz die Gefahr nicht auszuschließen, dass bestimmte Aspekte nicht in extenso behandelt werden können. Doch diese Gefahr ist annähernd vernachlässigbar im Vergleich mit der eines spezifischen, enger fokussierten Ansatzes, wie ihn bisher vor allem die Inhaltsgebundenen Analysen praktizieren: Sie lassen den Nutzer und seinen wortwörtlichen Nutzen, den er aus dem Akt des Spielens zieht, außen vor. Denn mehr noch als bei anderen Medien ist bei Computerspielen wahr, was Wolfgang Iser über Bücher gesagt hat: Sie realisieren, aktualisieren sich, ja entstehen erst, wenn sie gespielt werden.⁵ Oder, um es mit einer der vorangestellten Sentenzen zu sagen: Without the hero, there is no Event. Für Spielerinnen und Spieler ist das ein Allgemeinplatz, denn von Level- und Charakter-Editoren bis hin zu Spielen, in denen die Spieler selbst die Geschichte des Spiels schreiben, ist es die Interaktion zwischen Spieler und Spiel bzw. vor allem zwischen mehreren Spielern, die das Medium erst vollständig macht. Einige Beispiele werden zeigen, dass dabei in nicht unerheblichem Maße Realität erzeugt wird.

Doch Religionslehrkräfte wie ihre Schülerinnen und Schüler werden nun mit Recht fragen: „Warum ausgerechnet der Religionsunterricht bzw. die Religionspädagogik? Was haben sie mit Computerspielen zu tun?“ Erneut sei einer Vorannahme, die von beiden Seiten gleichermaßen geäußert wird, direkt entgegnet: Es geht natürlich auch um Spiele, in denen Religionen dezidiert auftauchen, wie z. B. das sehr teuer und aufwändig produzierte *Bioshock Infinite*, das sich – wie in obiger Sentenz aus dem Spiels sichtbar – von Anfang an auf Religion fokussiert. Diese Spiele sind vielleicht der augenscheinlichste Beleg der Relevanz dieses Mediums für den Religionsunterricht. Aber da darf es

⁵ Vgl.: ISER, Wolfgang, *Der Akt des Lesens. Theorie ästhetischer Wirkung* (Uni-Taschenbücher 636 : Literaturwissenschaft), München 1976.

1. Hinführung und Herangehensweise

nicht aufhören! Denn eine weitere These dieser Arbeit lautet: Religion und Religiöses findet sich in vielfachen Formen, auf unterschiedlichen Ebenen und vor allem in stark variiertem Grad an Explizitheit in und um Computerspiele. Die drei Sentenzen, die dieser Einleitung voranstehen, sind dafür lediglich ein kleiner Vorgeschmack aus der werkimmanenten Perspektive. Alle drei stehen ihrem jeweiligen Spiel voran und prägen so erheblich von Anbeginn an die Wahrnehmung der Spielwelt durch den Spieler. Die Aussage des Hauptcharakters von *Final Fantasy X*, Tidus, „Listen to my story. This may be our last chance.“ verweist jedoch bereits auf die Spielerperspektive und damit über den Rand des Spiels hinaus: In den Mund der Spielerfigur dieses Rollenspielepos gelegt, richtet es sich auch an die Umwelt bzw. hier die Lehrkräfte des Spielers und kann sie darauf aufmerksam machen, dass es tatsächlich viel zu verlieren gibt, wenn sich der Religionsunterricht und damit die Religionspädagogik diesem Medium und den mit ihnen gemachten Erfahrungen gegenüber verschließt.

Damit ist die **zentrale These** dieser Arbeit angesprochen, die es im Folgenden zu verifizieren und weiter zu entfalten gilt: Computerspiele im Religionsunterricht einzusetzen oder wenigstens zu bedenken, kann einen wichtigen Beitrag zum Dialog mit jugendlichen Lebenswelten leisten. Denn selbst Schülerinnen und Schüler, die sich von institutionalisierten Religionen entfremdet haben, spielen hochgradig religiös valente Spiele und verwenden religiöse Symbolsprache oder gar religiöse Praxen. Um dies zu erkennen, brauchen nicht nur die Spieler eine Erweiterung ihrer Wahrnehmungs- und Deutungskompetenzen. Bereits 2011 formulierte die publizistische Kommission der katholischen deutschen Bischofskonferenz folgende – wenigstens für alle Religionslehrkräfte wichtigen – Worte:

Im Sinne eines entsprechenden (aktualisierten) Curriculums der Kommunikations- und Medienkompetenz reicht es weder aus, bewahrpädagogisch nur die Gefahren von Medien zu beschreiben oder gesellschaftskritisch lediglich die Defizite des gegenwärtigen Mediensystems anzuprangern. Für eine gelingende Teilhabe und ver-

A. Einleitung

antwortete Handlungsfähigkeit im medialen Raum, die den Menschen in den Mittelpunkt stellt, muss vielmehr an dessen Bedürfnissen, Fähigkeiten und Lebenswelten Maß genommen werden.⁶

Lehrerinnen und Lehrer dürfen sich der zunehmend medial geprägten Lebenswelt ihrer Schülerinnen und Schüler nicht verschließen. Dies mag vielleicht ein pädagogischer Allgemeinplatz sein, aber die Aussagen der Kommission gehen jedoch noch viel weiter als eine reine ‚Zur-Kenntnisnahme‘: Es geht um den dezidierten Beitrag auch des Religionsunterrichts an der Ermöglichung von Kommunikations- und Medienkompetenz abseits von den bisher hauptsächlich in Form von Kritik betretenen Pfaden. Es geht um eine religionspädagogische Praxis, die offensiv auf den ‚medialen Menschen‘ ausgerichtet ist. Es geht zuvorderst und zumeist um ein (nicht unkritisches!) Anknüpfen an seinen „Bedürfnissen, Fähigkeiten und Lebenswelten“.

Dieses sicherlich nicht wenig ambitionierte Vorhaben gliedert sich in vier große Schritte, die es im Folgenden kurz zu umreißen gilt: Im **ersten Schritt** stehen die grundlegenden Phänomene, die in dieser Arbeit analysiert werden im Vordergrund, allen voran natürlich das Medium Computerspiel. Dabei ist es das Ziel, ein möglichst breites analytisches Fundament zu legen und aufzuzeigen, auf welchen Ebenen Computerspiele betrachtet werden können. Wie bereits thesenhaft angedeutet, führt dies unweigerlich auch zu den ‚Sekundärphänomenen‘, d. h. all jenen gesellschaftlich-kulturellen Praxen, die Computerspielerinnen und -spieler aktiv und produktiv hervorbringen und die daher einen wichtigen Verarbeitungs- und Auseinandersetzungsprozess dokumentieren. Dies kulminiert zuletzt auch in einer philosophisch-theologisch ausgerichteten Grundlegung der Betrachtung von (Computer-)Spielen als Ritual und Religion.

Als weitere wichtige Grundlage wird im **zweiten Schritt** die Mediennutzung und Mediensozialisation Jugendlicher in den Fokus gerückt. Auf einer ersten Ebene gilt es zu eruieren, wie verbreitet Computerspiele unter Jugendlichen – den Profiteuren dieser Arbeit und einer Seite des anzustrebenden Dialogs – tatsächlich sind. Quantitative Mediennutzungsstudien sollen hierzu

⁶ Die deutschen Bischöfe/Publizistische Kommission, *Virtualität und Inszenierung. Unterwegs in der digitalen Mediengesellschaft. Ein medienethisches Impulspapier* (Die deutschen Bischöfe 35), Bonn 2011, S. 59.

1. Hinführung und Herangehensweise

herangezogen werden, um eine solide Basis zu schaffen und erste Trends erkennbar zu machen. Speziellere, vor allem qualitative, Studien zum Zusammenhang von Mediennutzung und religiösen Einstellungen sind dann bereits sehr nah am hier verfolgten Thema und sollen eine zusätzliche empirische Absicherung für das im Weiteren vor allem auf eigenständige Analyse ausgerichtete Arbeiten liefern.

Der **dritte Schritt** vereint letzte methodisch-theoretische Vorarbeiten und die eigentliche Analysearbeit. Bevor der Frage nach Religion in und mit Computerspielen konkret nachgegangen werden kann, muss zumindest eine ausreichende Vergewisserung über das hier zu Grunde gelegte Religionsverständnis erfolgen. Dabei kommen erneut die Jugendlichen selbst zu Wort, da nur so eingeschätzt werden kann, ob sie – wie bereits vermutet – überwiegend unbewusst mit religiösem Material interagieren und es sogar produzieren. In diesem Punkt steckt besondere religionspädagogische Brisanz, da er die Distanz zwischen Religion, Religionsunterricht und den offensichtlich immer weniger religiös sozialisierten Schülerinnen und Schülern anspricht. Für die Weiterarbeit gilt es daher ein Religionsverständnis zu entwickeln, dass als Basis für den Dialog zwischen diesen möglicherweise auseinanderdriftenden Seiten dienen kann. Der evangelische Theologe Günter Thomas hat hierzu Arbeiten vorgelegt, die unter den Stichworten ‚implizite Religion‘ bzw. ‚Medienreligion‘ vielversprechende Ansätze bieten. Er hat für das Phänomen Medienreligion im Fernsehen eine Typologie entwickelt, die sich zuerst explizit-religiösen Sendungen widmet. Die zweite Form sind religiöse Einzelmotive, wie sie – oftmals losgelöst vom Ursprungskontext – in vielfältiger Weise in sonst säkulare Kontexte eingebaut werden. Die dritte Form wendet sich als Ritualen im Fernsehen zu verstehenden Sendeformaten zu, während die vierte Form das Medium Fernsehen als ganzes und vor allem in seiner Funktionalität für die Menschen als religiöshaltig anschaut. Selbstverständlich müssen diese Formen für das Medium Computerspiel angepasst und insbesondere um die Perspektive der Rezeptionsästhetik erweitert werden. Erst dann werden die methodisch-theoretischen Vorarbeiten in der ausführlichen Analyse von Primärphänomenen in Form von Computerspielen und Sekundärphänomenen in Form von Diskussionen zu Spielen, kreativen Weiterarbeiten u. a. fruchtbar gemacht.

A. Einleitung

Von religiös expliziten Beispielen bis hin zu im Hintergrund oder aus der Metaperspektive erkennbaren Elementen ist es das Ziel, möglichst umfassend den Zusammenhang von Computerspielen und Religion in seiner bleibenden Bedeutung zu beschreiben. Denn obwohl das Medium recht schnelllebig ist, können mit Hilfe einer weiterentwickelten Typologie wiederkehrende Muster aufgedeckt werden.

Da sich der angestrebte Dialog nicht nur theoretisch vollziehen kann, sondern auch praktisch erprobt werden muss, stehen im **vierten Schritt** religionspädagogische und -didaktische Überlegungen im Zentrum. Zum einen sollen hier die bisherigen Erkenntnisse an den aktuellen religionspädagogischen Diskurs anschlussfähig gemacht werden bzw. selbigem konstruktiv-kritische Impulse geben. Fokalpunkt ist in diesem Abschnitt der Versuch, ein Verständnis von Medienkompetenz voranzutreiben, welches religiöse Aspekte ausdrücklich mit einschließt bzw. für den Religionsunterricht unter besonderer Berücksichtigung des Mediums Computerspiele geeignet ist. Zum anderen soll die Entwicklung allgemeiner didaktischer Umsetzungsweisen und schließlich auch exemplarischer Bausteine für den (evtl. fächerübergreifenden) Religionsunterricht, dem hier verfolgten Hauptanliegen Rechnung tragen, einen tatsächlichen praktischen Beitrag zum Dialog mit jugendlichen Lebenswelten zu leisten.

Zuletzt sei in dieser Einleitung noch ein Wort zur biographischen Verankerung dieses Themas gesagt. Ohne Frage habe ich während meiner eigenen Schulzeit und meiner theologischen Ausbildung engagierte Lehrerinnen und Lehrer bzw. Dozierende erlebt, die mich schließlich soweit gefördert und gefordert – auch herausgefordert! – haben, dass der Wunsch, die vorliegende Arbeit zu schreiben, ernsthafte Formen annahm. Doch erst im vorletzten Jahr meines Studiums (2006) fand eine ausdrückliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen Computerspiele statt, welchem ich bis dato unzählige Stunden meiner Freizeit gewidmet hatte.

Viel länger schon existieren Ansätze zum sog. lebensweltlich-orientierten Religionsunterricht, der in der oft gebrauchten Floskel kulminierte, die Schülerinnen und Schüler ‚dort abzuholen, wo sie stehen.‘ Pointiert gesagt:

Ein Großteil meiner medialen Lebenswelt und damit ein nicht zu unterschätzender Teil von mir wurde nicht abgeholt. Die Gründe hierfür sind vielschichtig, mögen aber vor allem mit der Fremdheit dieses Mediums für die Schule und (meine) Lehrkräfte zusammenhängen. Als ich dann jedoch im ‚massively multiplayer online roleplaying game‘ (kurz: MMORPG) *World of Warcraft* – erst in einem persönlichen Gespräch und dann später über ein Fan-Video zum Spiel⁷ – entdecken konnte, dass anscheinend nicht nur mir die Auseinandersetzung mit Religion und Computerspielen sinnvoll erschien, war der Grundimpuls für diese Arbeit gegeben. Wie später noch weiter entfaltet wird, sind also viele Ergebnisse und Einsichten auf die persönliche Verbindung mit dem Medium Computerspiel zurückzuführen.

2. Forschungsstand

Nicht nur einer (vermuteten) Mehrheit von Lehrkräften ist das *Themenfeld ‚Religion/Religiosität und Computerspiele‘* fremd. Tatsächlich sind die Hauptbezugswissenschaften dieser Arbeit außerhalb der Theologie, die Game Studies bzw. Ludologie, selbst noch eine relativ junge Akteurinnen in der akademischen Landschaft und daher mit dem Thema nicht besonders vertraut. Erst „2001 setzte mit der Initiierung des Onlinejournals *Game Studies* (gamedstudies.org) und im Folgejahr mit der Gründung der *Digital Games Research Association* (DiGRA) ein rasantes internationales Wachstum des Forschungsfeldes ein, das bis heute anhält.“⁸ Innerhalb dieses Feldes existieren viele kürzere und wenige umfangreiche Publikationen zur Psychologie und Soziologie des Spiels, meistens mit Fokus auf Medienwirkungszusammenhänge und Rezeptionsverhalten der Spieler,⁹ jedoch keine nennenswerte Veröffentlichung, die

⁷ Vgl. hierzu Kapitel D.2.5.2 und D.2.5.5.

⁸ BEIL, Benjamin, *Game Studies. Eine Einführung* (Red guide), Berlin 2013, S. 21. Vgl.: Games Coop, *Einleitung*, In: GamesCoop (Hg.): Theorien des Computerspiels zur Einführung (Zur Einführung 391), Hamburg 2012, S. 9–12.

⁹ Für den deutschsprachigen Bereich sind hier insbesondere Jürgen Fritz und seine Mitarbeiter zu nennen. Vgl.: FRITZ, Jürgen, *Wie Computerspieler ins Spiel kommen. Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten*, Berlin 2011, FRITZ, Jürgen/ROHDE, Wiebke, *Mit Computerspielern ins Spiel kommen. Dokumentation von Fallanalysen*, Berlin 2011 und FRITZ, Jürgen [u. a.] (Hg.), *Kompetenzen und exzessive Nutzung bei Computerspielern. Gefordert, gefördert, gefährdet* (Schriftenreihe Medienforschung der LfM 66), Berlin 2011.

A. Einleitung

den Zusammenhang von Religion und Computerspiel beleuchtet. Lediglich Rückbezüge zu einem wichtigen Vorläufer der Game Studies, Johann Huizinga mit seinem Werk „Homo Ludens. Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur“, zeigen Verbindung zur Religion auf, wenngleich nur sehr marginal.¹⁰

Mit der Entwicklung und Ausbreitung der Game Studies als ‚Sammeldisziplin‘ für alle Ansätze verschiedenster Fachrichtung, die sich mit diesem Medium auseinandersetzen,¹¹ wurde jedoch erreicht, dass eben jene anderen Fachrichtungen Computerspiele als sinnvollen und wertvollen Forschungsgegenstand für sich entdeckten. Nun wird also von außerhalb der Game Studies der Zusammenhang von Religion und Computerspiel an das neue akademische Feld herangetragen. Zwar musste der Religionswissenschaftler Jonathan Tuckett noch 2013 seine Arbeit zur Religion der „Neun Götlichen“ im Rollenspiel *Morrowind* gegen die argumentativ nicht untermauerten Vorwürfe der „ludicracy“ (Irr- oder Aberwitzigkeit) verteidigen,¹² doch eigentlich ist – zumindest in den Religionswissenschaften – die ernsthafte und vertiefte Auseinandersetzung mit Computerspielen bereits angekommen. Spätestens der digital von Simone Heidbrink und Tobias Knoll herausgegebene Sammelband des *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* (HJRI) mit dem Titel „Religion in Digital Games. Multiperspective & Interdisciplinary Approaches“ (2014) hat für eine gewisse Präsenz des Themenfeldes auch in Deutschland gesorgt. Die Herausgeber stellen in ihrem einführenden Aufsatz jedoch ebenfalls fest, dass es bis dato kaum substanzelle Forschungsarbeiten gibt.¹³

¹⁰ Vgl.: RODRIGUEZ, Hector, *The Playful and the Serious. An approximation to Huizinga's Homo Ludens*, in: Game Studies 2006 (6) 1 [auf <http://gamestudies.org/0601/articles/rodriges> (29.12.2015)] Weitere Ausführungen zu Huizinga in Kapitel B.4. Weitere Ausnahmen sind die Arbeiten z. B. von Miguel Sicart zu moralisch-ethischen Implikationen des Computerspiels, die jedoch keine genuine Verbindung zur Religion herstellen (vgl.: SICART, Miguel, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, Mass 2009).

¹¹ Vgl. hierzu Kapitel B.2.

¹² Vgl.: TUCKETT, Jonathan D.F., *Here Be Dragons. the quest for academic credibility*. 2013 [auf <http://criticalreligion.org/2013/10/21/here-be-dragons-the-quest-for-academic-credibility/> (29.12.2015)].

¹³ Vgl.: HEIDBRINK, Simone [u.a.], *Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches*. In: HEIDBRINK, Simone/KNOLL, Tobias (Hg.): *Religion in Digital Games. Multiperspective & Interdisciplinary Approaches*, Heidelberg 2014, S. 5–50, hier: S. 14. Als Ausnahme nennen sie zwei weitere Sammelbände: BORNET, Phillip/BURGER, Maya (Hg.), *Religions in Play*.

Erstaunlicherweise existieren auch bis zum Zeitpunkt der Abfassung dieser Arbeit keinerlei Monographien, weder englischsprachig noch deutschsprachig, die sich dezidiert dem Konnex Computerspiele/n und Religion in der oben beschriebenen Breite widmen, insbesondere nicht innerhalb der katholischen Theologie. Am nächsten kommt dem hier vertretenen Ansatz – besonders was den Titel anbelangt – Astrid Haacks quantitative Studie „Computerspiele als Teil der Jugendkultur. Herausforderungen für den Religionsunterricht“ von 2010.¹⁴ Die evangelische Theologin fokussiert auf der Basis eines einführenden Theoriekapitels die „Computer- und Computerspielnutzung Jugendlicher in Mecklenburg-Vorpommern“¹⁵ und analysiert anschließend auf werkimmanenter Ebene drei Computerspiele, die sie dann auch für den Religionsunterricht fruchtbar machen möchte. Ihre Ergebnisse werden in dieser Arbeit ausführlich bedacht, sind jedoch leider aus vier Gründen nur bedingt hilfreich: Erstens führt die quantitative Ausrichtung ihrer Studie zu dem Dilemma, dass sie zwar repräsentativ arbeitet, aber lediglich für ein Bundesland Informationen erhebt. Zweitens treten bedauernswerter Weise die Fragen zum Zusammenhang von Religion und Computerspiele im empirischen Teil zu weit in den Hintergrund. Drittens ist die Auswahl der Spiele problematisch, da zwei der drei zum Zeitpunkt der Datenerhebung bereits kaum noch von den befragten Jugendlichen gespielt wurden, namentlich *Black & White* sowie *Populous – The Beginning*.¹⁶ Weiterhin stammen diese beiden aus dem gleichen

Games, Rituals, and Virtual Worlds (Culturel Bd. 2), Zürich 2012 und CAMPBELL, Heidi/GRIEVE, Gregory P. (Hg.), *Playing with Religion in Digital Games* (Digital Game Studies), Bloomington IN 2014. Ersterer ist erneut in den Religionswissenschaften verwurzelt, während der zweite Kommunikationswissenschaft und Religionswissenschaft miteinander vereint. Hinzuzufügen wäre noch der erneut aus der Kommunikationswissenschaft stammende Sammelband DETWEILER, Craig (Hg.), *Halos and Avatars. Playing video games with God*, Louisville, Ky. ^{1st ed.} 2010.

¹⁴ Ausführlicher hierzu in Kapitel C.2.2.

¹⁵ HAACK, Astrid, *Computerspiele als Teil der Jugendkultur. Herausforderungen für den Religionsunterricht* (Studien zur christlichen Publizistik XVIII), Erlangen 2010, S. 13.

¹⁶ Die Autorin räumt ein, dass sie diese Spiele vor allem aufgrund des Inhaltes ausgewählt hat. Vgl.: Ebd., S. 366f.

A. Einleitung

Genre der ‚God Games‘ und sogar aus der Feder des gleichen Hauptverantwortlichen (Peter Molyneux).¹⁷ Viertens verbleiben die Spieleanalysen vornehmlich auf der darstellenden Ebene, indem sie z. B. die religiösen Motive und Symbole herausstellen. Die daran anschließende Verbindung zu „Grundbedürfnisse[n], Sehnsüchte[n] und Werte[n] Jugendlicher“¹⁸ ist erhellt, jedoch im Fall der ersten beiden Spiele spekulativ, da sie von den befragten Jugendlichen nicht gespielt wurden. *Die Sims* wiederum wird fast ausschließlich von Mädchen gespielt und kann somit nur deren Wertehorizont widerspiegeln.¹⁹ Diese Analysen zeigen also, wie die Autorin die von Jugendlichen präferierten Werte in den Spielen wiederfindet. Die Produktions- und besonders die Rezeptionsebene konkreter Spiele bleiben dabei für den Zusammenhang von Religion und Computerspielen fast vollkommen außen vor. Der größte bleibende Verdienst dieser Arbeit ist m. E. aber sicherlich die Befragung der Jugendlichen zum Zusammenhang von Religionsunterricht und Computerspielen. Weiterhin ist Haack ebenfalls dem Phänomen der ‚Medienreligion‘ auf der Spur und zeigt hierzu hilfreiche Verbindungen zu Computerspielen auf.

Einen tieferen, wenngleich für dieses Vorhaben weit weniger umfassenden Einblick gewährt die qualitative Studie und Habilitationsschrift der (erneut) evangelischen Theologin Astrid Dinter.²⁰ Der Titel „Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz“ (2007) lässt jedoch bereits erahnen, dass Computerspiele hier lediglich ein Phänomen unter vielen sind.²¹ Der Vorteil ist allerdings, dass diese Arbeit ein funktional-subjektorientiertes Religionsverständnis teilt und empirisch validiert, wie es für das eigene Vorhaben sehr wichtig ist:

In der Relation von Medium und Subjekt ereignen sich komplexe Prozesse der Individualentwicklung. Zugleich sind innerhalb dieser Prozesse Dimensionen zu beobachten, die religiöse Valenz besitzen und als Formen »verflüssigter Religion«

¹⁷ Im Detail in Kapitel D.2.3.11. Zwar stellt Haack nur im Fall von *Die Sims* einen direkten Zusammenhang zwischen ihren empirischen Forschungen und der Auswahl der Spiele her (366), dennoch wäre zumindest eine größerer Bandbreite der Spiele wünschenswert gewesen.

¹⁸ Ebd., S. 367.

¹⁹ Vgl. dazu Kapitel C.1.3. sowie Kapitel D. und dort besonders Unterkapitel 2.4.4., 2.4.7. und 2.6.3.

²⁰ Eine umfassende Diskussion findet sich in Kapitel C.2.1.

²¹ Insgesamt befassen sich nur ca. 17 Seiten der umfangreichen Schrift ausdrücklich mit Computerspielen.

2. Forschungsstand

dem Diskussionszusammenhang um »Medienreligion« zuzurechnen sind. Wie sich die Identitätsbildung und Subjektgestaltung in Relation zum Medium Computer innerhalb der Adoleszenz ausgestalten, untersucht die vorliegende empirische Studie.²²

Weiterer Nutzen kann daraus gezogen werden, dass Dinter speziell mit Fokus auf Jugendliche sowohl das Spiel als vor allem auch das Spielen in den Blick nimmt. Elemente wie Umfragen auf LAN-Partys oder Fan-Produkte einer weiblichen Rollenspielerin liefern intensive Momentaufnahmen.

Schließlich sind für dieses erste zentrale Themenfeld ‚Religion/Religiosität und Computerspiele‘ noch zwei weitere englischsprachige Monographien zu erwähnen. Zum einen ist dies William S. Bainbridges „*eGods. Faith versus fantasy in computer gaming*“ aus dem Jahr 2013.²³ Der Religionssoziologe versucht durch eigenständiges alltagsethnographisches Spielen einen Zusammenhang zwischen religiösem Glauben und Glauben an Fantasywelten herzustellen:

The best of the solo-player computer games and massively multi player online gameworlds are the most effective media for fantasy, because they allow a person to experience magic directly and to act in the fantasy world as if it were real. They take us back to those dark nights of ancient days, when the lights and shadows flickered on the trees around the fire, and it was easy to imagine that the monster described by the storyteller stood nearby in the darkness. Thus, the newest secular technology returns us to the origins of religion so we "arrive where we started and know the place for the first time."²⁴

Der Autor versucht in seinem Werk diese These zu belegen, schafft es allerdings nicht über Spekulationen hinaus, da er außer werkimmanenten Analysen vor allem des religiösen Inventars und seiner eigenen Rezeptionserfah-

²² DINTER, Astrid, *Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz*, Göttingen 2007, Beschreibung auf der Rückseite des Bucheinbandes.

²³ BAINBRIDGE, William S., *eGods. Faith versus fantasy in computer gaming*, Oxford, New York 2013. Vgl. eine Buchbesprechung: MAURER, Moritz, Review: „*eGods. Faith versus fantasy in computer gaming*“. In: HEIDBRINK, Simone/KNOLL, Tobias (Hg.): Religion in Digital Games. Multiperspective & Interdisciplinary Approaches, Heidelberg 2014, S. 352–355. Weiteres in Kapitel B.4.

²⁴ BAINBRIDGE, *eGods* (2013), S. 5. Das Zitate ist dem Gedicht „Little Gidding“ von T. S. Eliot entnommen.

A. Einleitung

rungen keine Belege von Allgemeingültigkeit vorweisen kann. Lediglich Impulse seiner Arbeit werden daher in die eigene Typologie eingebaut und mit rezeptionsästhetischen Belegen untermauert.

Zum anderen stellte auch der jüdische Kommunikationswissenschaftler Liel Leibovitz eine ähnlich weit reichende These wie Bainbridge auf. Sein Buch „God in the Machine. Video Games as Spiritual Pursuit“ (2013) fast er wie folgt pointiert zusammen: „Playing games [...] is a practice in rituals, ethics, morality, and metaphysics.“²⁵ Ja, er geht so weit zu sagen, dass „video games [...] are a godly medium.“²⁶ In seinem Buch versucht er – ähnlich der Arbeit von Bainbridge – durch eigene Spielpraxis und die Verbindung derselben mit den großen Denkern wie Augustinus, Heidegger und Maimonides, Struktur-analogien herzustellen zwischen Computerspielen bzw. virtuellen Welten und Glaubenswelten, sowie zwischen dem Akt des Spielens und dem des Glaubens. Da Leibovitz selbst behauptet, dass sein Vorhaben nicht empirisch abzusichern ist, bleibt es notwendigerweise spekulativ. Erneut liegt der Wert dieses Werkes in den Gedankenanstößen, die aus der unkonventionelle Vorgehensweise resultuieren, sich aber besonders in ihrer praktisch-theologischen Belastbarkeit, d. h. im konkreten Dialog mit Jugendlichen, beweisen müssten. An dieser Stelle wird es dann nicht ausreichen, z. B. Computerspiele als regel-basiertes Agieren in virtuellen Welten zu definieren und dieses mit dem regel-basierten (in Leibovitz‘ Sinne dogmatisierten und ritualisierten) Handeln in spirituellen Zusammenhängen gleichzustellen.²⁷

Das zweite große Themenfeld, zu dem der Forschungsstand zu erheben ist, lautet: „Computerspiele und Religionsunterricht“. Die beiden erstgenannten Monographien von Dinter und Haack formulieren jeweils religionspädagogische Perspektiven, können jedoch nur in geringem Maße einen eigenen religions-didaktischen Ansatz zum Umgang mit Computerspielen im Religionsunterricht voranbringen. Haack beschreibt dies auf etwas mehr als zwei Seiten und kann somit kaum über Grundlinien hinauskommen.²⁸ Dinter kann aufgrund

²⁵ LEIBOVITZ, Liel, *God in the Machine. Video Games as Spiritual Pursuit* (Acculturated series), West Conshohocken, PA 2013, S. x–xi.

²⁶ Ebd.

²⁷ Ebd., S. 100. Vgl. Kapitel B.4.

²⁸ HAACK, *Computerspiele als Teil der Jugendkultur* (2010), S. 364–366.

der breiteren Ausrichtung ihrer Arbeit generell keine Einsichten zur konkreten Religionsdidaktik vorweisen. Gleichermaßen gilt für die beiden angesprochenen englischen Monographien, da sie keinen religionspädagogischen Ansatz verfolgen. Somit will die vorliegende Arbeit ein echtes Desiderat der religionspädagogischen wie der religionsdidaktischen Forschung angehen, da bisher weder deutsch- noch englischsprachig eine solche intensive Auseinandersetzung stattgefunden hat.

Aufbauen kann man jedoch zum einen auf die einschlägige Vorarbeit von Klaus-Dieter Köhler-Goigofski und Christopher P. Scholtz (beide ev. Theologen), die mit ihrem Aufsatz „Computerspiele im Religionsunterricht. Rahmenbedingungen, Ziele und Methoden für den Einsatz eines neuen Mediums“ (2006) den bis dato einzigen längeren und fundierten Beitrag zur Debatte geliefert haben.²⁹ Zum anderen sind besonders die grundlegenden religionsdidaktischen Arbeiten des evangelischen Theologen Manfred L. Pirner erwähnenswert, der mit seinem Ansatz „Medienweltorientierte Religionsdidaktik“ nahezu zeitgleich zur Entstehung dieser Arbeit wichtige Impulse geliefert hat.³⁰ Des Weiteren sei auf die Entstehung gleich mehrerer Arbeiten zum Einsatz von Computerspielen im religionspädagogischen Umfeld hingewiesen, die an der Professur für Biblische Theologie und ihre Didaktik am Institut für

²⁹ KÖHLER-GOIGOFSKI, Klaus-Dieter/SCHOLTZ, Christopher P., *Computerspiele im Religionsunterricht. Rahmenbedingungen, Ziele und Methoden für den Einsatz eines neuen Mediums*, in: Theo-Web. Zeitschrift für Religionspädagogik 5 (2006) 2, S. 295–308 [auf <http://www.theo-web.de/zeitschrift/ausgabe-2006-02/25-Khler-END.pdf>]. Es existiert eine Vielzahl an Einzelbeobachtungen oder didaktischen Entwürfen, aber kein systematischer Ansatz. Hervorhebend ist jedoch der Aufsatz von WINKLMANN, Michael, "Gott spielt Counterstrike am PC". *Computerspiele und religiöse Bildung*. In: BISCHOFF, Sandra [u. a.] (Hg.): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020, Opladen [u. a.] 2015, S. 135–146, sowie die medienethischen Betrachtungen von Alexander Filipović im gleichen Band. Vgl. dazu Kapitel E.3. und E.4.1.

³⁰ Vgl.: PIRNER, Manfred L., *Medienweltorientierte Religionsdidaktik*. In: GRÜMME, Bernhard [u. a.] (Hg.): Religionsunterricht neu denken. Innovative Ansätze und Perspektiven der Religionsdidaktik. Ein Arbeitsbuch (Religionspädagogik innovativBd. 1), Stuttgart 2012, S. 159–172 und PIRNER, Manfred L., *Medienbildung im evangelischen Religionsunterricht*. In: PIRNER, Manfred L. [u. a.] (Hg.): Medienbildung in schulischen Kontexten. Erziehungswissenschaftliche und fachdidaktische Perspektiven (Medienpädagogik interdisziplinär 9), München 2013, S. 279–298. Vgl. auch Kapitel C.2.3. zu seiner empirischen Studie zur religiösen Mediенsozialisation.

A. Einleitung

katholische Theologie und ihre Didaktik der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster von Professor Reinhold Zwick betreut werden: Zum einen arbeitet Matthias Fuhrmann – aufbauend auf eine Masterarbeit zum Computerspiel *Dante's Inferno* – an einer theologisch-didaktischen Beurteilung apokalyptischer Dimensionen in Spielen wie z. B. *The Last of Us*. Zum anderen widmet sich Stefan Leisten der Frage, inwiefern u. a. als Serien konzipierte Computer-spiele zur Förderung des Ethisch-Urteilen-Lernens eingesetzt werden können.³¹

Erstaunlicherweise gibt es auch in der allgemeinen Erziehungs- bzw. Bildungswissenschaft, der Hauptbezugswissenschaft der Religionspädagogik, noch kaum umfassenderen Ansätze zum Umgang mit Computerspielen im Unterricht. Erneut sind es vor allem Aufsätze und einzelne Projekte bzw. Studienentwürfe und Materialien, die versuchen, die eingangs genannte terra incognita zu erkunden.³² Einige hilfreiche Hinweise sind noch im „Handbook of Digital Games Studies“ der Erziehungswissenschaftler Johannes Fromme und Alexander Unger zu finden,³³ welches u. a. auch den Beitrag „Learning to Play: Video Game Literacy in the Classroom“ von Danny Krügel enthält, dem Autor der methodisch wohl ausführlichsten Monographie zur Analyse

³¹ Vgl. als Vorausblick: LEISTEN, Stefan, "Was wäre, wenn...?". *Individualethisches Lernen anhand fiktiver Jugendfiguren aus audio-visuellen Serien*, in: engagement (2016) 1, S. Noch in Vorbereitung.

³² Vgl. vor allem folgende Sammlung mit Begleitband: Landesanstalt für Medien Nordrhein-Westfalen (LfM), *best-practice-kompass. computerspiele im unterricht*, Düsseldorf 2010. Weiterhin PHILIPP, Claudia/HOFFMEIER, Judith, *Der Einsatz von Computerspielen im Unterricht*. In: BISCHOFF, Sandra [u. a.] (Hg.): Was wird hier gespielt? Computerspiele in Familie 2020, Opladen [u. a.] 2015, S. 117–128.

³³ Vgl.: Zum einen BOPP, Matthias, *School-Related Computer Game Pedagogy: Core Subjects and Tasks*. In: FROMME, Johannes/UNGER, Alexander (Hg.): Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies, Dordrecht, New York 2012, S. 619–632, der versucht den erziehungswissenschaftlichen Auftrag in diesem Kontext näher zu umreißen, sowie FROMME, Johannes, *Digital Games and Media Education in the Classroom: Exploring Concepts, Practices, and Constraints*. In: FROMME, Johannes/UNGER, Alexander (Hg.): Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Games Studies, Dordrecht, New York 2012, der im Grund noch einmal den bereits genannten und von ihm mitverantworteten „best-practice-kompass“ zusammenfasst und reflektiert (vgl. auch: FILECCIA, Marco [u. a.], *Computerspiele und virtuelle Welten als Reflexionsgegenstand von Unterricht* (LfM-Dokumentation 39/online), Düsseldorf 2010).

3. Thesenhafter Vorausblick: Zehn Argumente ‚Pro‘ und ‚Contra‘ Computerspiele im Religionsunterricht

von Computerspielen mit Bezügen zur Verwendung im (Deutsch-)Unterricht.³⁴ Schließlich ist noch die etwas ältere Ph. D.-Arbeit von Kurt D. Squire erwähnenswert, in welcher er versucht, das rundenbasierte Aufbaustrategiespiel *Civilization III* im Fach Geschichte einzusetzen. Zwei seiner zentralen Erkenntnisse durch praktische Feldforschung waren dabei, dass Computerspiele im Umfeld Schule auch von versierten Spielerinnen und Spielern neu angeeignet werden müssen, das sie dann aber – vor allem im didaktisch aufbereiteten Vergleich mit ‚realweltlichen Phänomenen‘ – zu hoher Motivation und tiefgreifendem Lernen in den Lerngruppen führen können, insbesondere, wenn eigene Zielsetzungen und damit selbstgesteuertes Lernen möglich ist.³⁵

Mit dieser Übersicht ist der Forschungsstand zu den beiden wichtigsten Themenfeldern – Religion/Religiosität und Computerspiele sowie Computer-spiele und Religionsunterricht – umrissen. Da es sich allerdings um ein nicht nur innertheologisch interdisziplinäres Vorhaben handelt, sondern auch über die Theologie hinaus weitere Disziplinen eingebunden werden müssen, ist hiermit nur ein erster Überblick gegeben.

Bevor es nun in den folgenden Kapiteln zu einer Entfaltung der oben genannten Thesen und vor allem umfassenderen Entwicklung des Gedanken-gangs kommt, sollen im Folgenden die zehn häufigsten bzw. virulentesten Argumente für und wider Computerspiele(n) im Religionsunterricht thematisiert werden, um als letztes Element des ‚Intros‘ in einer Art Vorahnung zu zeigen, welche kleineren und größeren Hürden in dieser Arbeit zu überwinden sind.

3. Thesenhafter Vorausblick: Zehn Argumente ‚Pro‘ und ‚Contra‘ Computerspiele im Religionsunterricht

Ziel dieses Abschnitts ist die kondensierte und bewusst pointierte Darstellung der häufigsten positiven wie negativen Reaktionen auf das Vorhaben, Computerspiele im Religionsunterricht einzusetzen. Es werden jeweils fünf

³⁴ Vgl.: KRINGIEL, Danny, *Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2*, München 2009. Vgl. auch Kapitel B.2.

³⁵ Vgl.: SQUIRE, Kurt D., *Replaying History: Learning World History Through Playing "Civilization III"*. Indiana University, Ann Arbor, S. 325–389.

A. Einleitung

,Contra‘ und fünf ,Pro‘ Argumente vorgestellt und eine erste Replik formuliert. Eine weitere Entfaltung unter Einbeziehung zahlreicher Quellen erfolgt dann an gegebener Stelle in den Hauptkapiteln dieser Arbeit, allen voran im religionspädagogisch-didaktischen Teil.³⁶ Dieser Vorausblick soll vor allem den ,Geist‘ dieser Arbeit verdeutlichen und zeigen, mit welcher Perspektive man die folgenden Kapitel lesen sollte. Gleichzeitig sind so hoffentlich einige Stolpersteine aus dem Weg geräumt, die bei der Auseinandersetzung mit Computerspiele den Weg für das hier eigentlich verfolgte Interesse blockieren.

3.1. Contra-Argumente

Ein *erster Einwand* lautet häufig, dass die *Verbreitung und dadurch die Relevanz von Computerspielen gering eingeschätzt werden*. Es wird damit bezweifelt, dass Computerspiele tatsächlich ein derart wichtiges Phänomen sind, das sich die Religionspädagogik bzw. der Religionsunterricht damit beschäftigen müsste. Gerade weibliche Lehrkräfte betonen dies mit Blick auf ihre eigene ,Spielebiographie‘ bzw. die ihrer eigenen Töchter und Schülerinnen, sofern sie davon Kenntnisse besitzen.

Gerade dem letzten Punkt muss eine gewisse Relevanz zugesprochen werden. Seit der massenhaften Verbreitung von Computern und Spielekonsoolen im Speziellen wie Informationstechnologie im Allgemeinen ist leider eine Dominanz dieses Bereichs durch das männliche Geschlecht zu erkennen. Das bedeutet auch für die Spieleschaffenden und in Konsequenz für die Spielerinnen, dass es hier Aufholbedarf gibt: Mehr Gamedesignerinnen und Gamedesigner müssen mehr Computerspiele bereitstellen, die den Bedürfnissen und Erwartungen der wachsenden Anzahl Computerspielerinnen entsprechen. Durch die enorme Diversifizierung der Spieleindustrie und ein vermehrtes Aufkommen von kleinen Spielestudios und Software, um vollkommen eigenständig Spiele herzustellen oder zu verändern, ist ein Wandel in Sicht. Insgesamt sind es lediglich neun Prozent der 12-19-Jährigen, die keine digitalen Spiele nutzen. Fakt ist allerdings auch, dass derzeit jedoch eindeutig weniger Mädchen und junge Frauen ausgiebig Computer-, Konsolen- und Handyspiele

³⁶ Vgl. Kapitel E.

3. Thesenhafter Vorausblick: Zehn Argumente ‚Pro‘ und ‚Contra‘ Computerspiele im Religionsunterricht

spielen als Jungen. Besonders die Online- und Konsolenspiele werden von ihnen weniger frequentiert. Eine weiter abnehmende Tendenz in der wöchentlichen Spielzeit ist mit zunehmendem Alter erkennbar, was allerdings fast im gleichen Maße für Jungen gilt, so dass für 18- und 19-Jährige eine geringere Relevanz von Computerspielen zu prognostizieren ist.

Als **Fazit** zu diesem Einwand ist festzuhalten, dass Computerspiele keinesfalls eine randständige Erscheinung unter Jugendlichen sind, aber besonders die Aspekte des Geschlechts und des Alters der Spieler beachtet werden muss, wenn man den Einsatz von Computerspielen oder die Diskussion über dieselben im Unterricht plant.

Ein **zweiter Einwand**, der meist noch vehementer vorgebracht wird als der erste, lautet: **Aufgrund des Gefährdungspotenzials von Computerspielen können diese nicht als diskussionswürdig angesehen werden.** Die drei zentralen Aspekte der Kritik lauten: Verherrlichung von Gewalt, Erzeugung von Sucht-ähnlichen Abhängigkeiten und schließlich die oftmals problematische Darstellung vor allem von Frauen, von Ethnien und von Religionen außerhalb des amerikanisch-europäischem Kulturspektrums. Vor diesem Hintergrund könnte Schule nur kritisch-ablehnend auf Computerspiele eingehen.

Erneut ist diesem Einwand bis zu einem gewissen Grad statzugeben: Gerade männliche Kinder und Jugendliche spielen gehäuft Computerspiele, die sich auf (blutige) Konflikte beschränken, die oftmals nicht für ihre Altersklasse geeignet sind. In manchen Genres herrschen zudem eine Glorifizierung von Gewalt und insbesondere eine fehlende Problematisierung derselben, weshalb Kritik hier durchaus notwendig und berechtigt ist. Gleiches gilt für die zuletzt besonders in den USA durch Misogynie negativ auffallende männliche Spielerschaft und die in Teilen erkennbare Hypersexualisierung von Frauen und Männern in Computerspielen. Das Thema Sucht hingegen befindet sich noch sehr in der Schwebe, da eine sichere Diagnose einer nicht-stoffgebundenen ‚Computerspielsucht‘ schwer zu leisten ist. Erneut sind allerdings Tendenzen erkennbar, welche Gruppe besonders durch exzessives Computerspielen gefährdet ist: Männliche Vielspieler mit einer Präferenz für Online-

A. Einleitung

Rollenspiele wie sie besonders mit *World of Warcraft* eine gewisse öffentliche Wahrnehmung erreicht haben. Dabei treffen verstärkende Umweltfaktoren und Charaktereigenschaften der Spieler auf ein den Konsum ins zeitlich äußerst extensive steigernde Spielsystem. Als Hauptgrund für ihren extensiven Spielekonsum nennen die Betroffenen jedoch – und das sollte wirklich zu denken geben –, dass sie sich in der Spielwelt selbstwirksam und von einer Gemeinschaft getragen fühlen, während sie außerhalb des Spiels von Versagensängsten und Einsamkeit beherrscht werden.

Fazit: Wenngleich Kritik also notwendig ist, sollte sie nicht destruktiv, bewahrerisch oder herablassend geäußert werden. Sie muss ernst nehmen, dass Jugendliche in Computerspielen eine Erfüllung ihrer Bedürfnisse finden, die sie (vorerst) nur aus diesem Medium ziehen können. Behutsam müssen bereits im Familienumfeld und dann in pädagogischen Kontexten problematische Aspekte aufgedeckt und der Medienkonsum förderlich in das Selbstkonzept der Spielerinnen und Spieler eingebunden werden. Eine gemeinsame Erkundung des digitalen Lebensraums der Jugendlichen ist dafür besonders bedeutsam. Außerdem ist es von enormer Wichtigkeit, die Vielfalt der Spiele und Spielpraxen nicht aus dem Blick zu verlieren und aufgrund einer sehr dominanten (Medien-)Präsenz negativer Computerspielerfahrungen das gesamte Medium zu disqualifizieren.

Ein dritter Einwand ist dem zweiten recht verwandt: Jugendliche konsumieren derart viele mediale Erfahrungen, dass dem dringend Kontrasterfahrungen gegenüber gestellt werden müssen. Sie verlieren so einen Sinn für das, was ‚Wirklichkeit‘ ist und lassen sich zu schnell von ‚vorverdauten‘, tendenziösen Meinungen beherrschen. Außerdem kommt ihnen so ein Gefühl für Körperlichkeit und eine Verbindung zur Natur abhanden.

Auf einer ersten Ebene hat dieser Einwand eine große Plausibilität: Gerade Phänomene wie Urbanisierung, Digitalisierung und die Ubiquität technischer Geräte bis hin zur Technisierung des eigenen Körpers legen eine derartige Schlussfolgerung nahe. Für die bereits mehrfach genannte Gruppe der meist (männlichen) Vielspieler mag dieser Einwand im besonderen Maße gelten. Zwei relativierende bzw. differenzierende Elemente müssen gleichwohl

3. Thesenhafter Vorausblick: Zehn Argumente ‚Pro‘ und ‚Contra‘ Computerspiele im Religionsunterricht

bedacht werden: Zum einen haben – empirisch nachgewiesen – die nicht-medialen Freizeitaktivitäten nach wie vor einen sehr hohen Stellenwert bei Jugendlichen. Die drei ersten Plätze belegen: Freunde treffen, Sport treiben und etwas mit der Familie unternehmen.³⁷ Mit dem Aufkommen von sog. ‚alternate/augmented reality games‘ und bewegungssensitiven Bedienmöglichkeiten ist auch die Gefahr der Entkörperlichung geringer geworden. Zum anderen wird der obige Einwand fast ausschließlich von den sog. ‚digital immigrants‘ bzw. denjenigen formuliert, die bisher nicht ein weiteres Zuhause in den virtuellen Welten gefunden haben. Es scheint eine Art Generationenkonflikt zu sein. Denn die ‚digital natives‘, die quasi von Geburt an gelernt haben mit einer Mehrzahl von Welten umzugehen, werten eine virtuelle Welt nicht zu Gunsten einer realen Welt ab. Sie unterscheiden nicht in Primär- und Sekundärerfahrungen, sondern integrieren beides in einen Erfahrungszusammenhang. Für sie sind letztere schlicht weitere Erfahrungen, die gleichwertig neben anderen stehen. Die *Möglichkeit* einer Beeinflussung Jugendlicher durch stereotypisierte Darstellungen z. B. von Frauen oder anderen Religionen muss hingegen fast uneingeschränkt eingeräumt werden. Allerdings ist sich die Medienwirkungsforschung immer noch nicht sicher, ob Medien – vor allem im Vergleich zur Peergroup und der Familie – wirklich eine derart einflussreiche Rolle in der Sozialisation von Jugendlichen spielen.

Als **Schlussfolgerung** lässt sich festhalten, dass man in der Bewertung vor allem von Spielpraxen Jugendlicher Vorsicht walten lassen sollte. Eine umfassendere Betrachtung und die Überprüfung des eigenen Standpunktes bzw. der eigenen Medienbiographie sind für eine fruchtbare Auseinandersetzung essentiell. Gleichzeitig sind Gefahren als solche zu benennen und als konstruktive Anfragen einzubringen.

Dem vierten Einwand wurde bereits im Rahmen der Einleitung etwas nachgegangen: Computerspiele sind ein Freizeitmedium, das hauptsächlich Spaß-orientiert und damit nicht für ‚ernstes‘ Lernen geeignet ist. Unter dem Slogan der Verdummung der Spaßgesellschaft kritisieren manche die angeb-

³⁷ Vgl. die ausführliche Diskussion der JIM-Studien in Kapitel C.1.1.

A. Einleitung

lich immer oberflächlichere und schnellere Medienwahrnehmung und behaupten, dass die Erfahrungen mit digitalen Medien flüchtig und daher wenig nachhaltig sind.

Tatsächlich wird dieser Einwand auch von Seiten der Spielerinnen und Spieler sicherlich nicht vollständig zurückgewiesen, ist es doch vor allem der Spaß am Spielen, der sie immer wieder zum Controller oder zu Maus und Tastatur greifen lässt. Zudem haben Forschungen ergeben, dass Schülerinnen und Schüler eher motiviert sind ein als ‚Lernprogramm‘ betiteltes Spiel im Unterricht ernst zu nehmen als ein Spiel, was als Spiel deklariert wird. Spielerinnen und Spieler wollen nicht an erster – und vermutlich auch nicht an zweiter Stelle – etwas lernen, wenn sie sich in virtuelle Welten begeben. Sie wollen Spaß haben. Wenn man allerdings nachfragt, was den Spaß genau ausmacht, so wird man schnell feststellen, dass es nicht nur um Oberflächlichkeiten geht: In Gemeinschaft neue, andere Erfahrungen machen, sich selbst testen und ans Limit bringen, kreativ-gestalterisch tätig sein, neue Identitäten annehmen und generell seinen Handlungs- und Erfahrungsspielraum erweitern, das macht den Spaß aus. Dabei geschieht Lernen vor allem implizit und tangential: Wenn z. B. das Spiel oder der Chat im Spiel erfordert, dass man Englisch lernt und spricht, dann ist das für viele eine positiv bewertete Herausforderung und kein Hindernis. Wenn ich im Spiel der für mich exotisch-fremden und mysteriösen Welt des Shintoismus und seinen Legenden und Götterwelten gegenüberstehe, dann ist das eine gelungene Abwechslung und eher selten eine Überforderung oder gar Überfremdung. Schließlich ist dem Medium und vor allem den Spieldesignern zu Gute zu halten, dass sie sich z. B. in Form von sog. ‚serious games‘ immer mehr auch schwierigen Stoffen zuwenden und diese in angemessener Form aufarbeiten. Damit machen sie Erfahrungsräume in einer interaktiven und erlebnisorientierten Art zugänglich, die nur dieses Medium bietet.

Die **Quintessenz** zu diesem Einwand lautet: Ja, Spaß-Fixierung ist ein ernsthaftes Problem, will man Computerspiele in pädagogischen Kontexten verwenden. Es sind definitiv Transferleistungen notwendig. Nur wenn man den Spaß zulässt und zeigen kann, dass er als Grundvoraussetzung auch für

3. Thesenhafter Vorausblick: Zehn Argumente ‚Pro‘ und ‚Contra‘ Computerspiele im Religionsunterricht

Lernen wichtig ist bzw. dem nicht im Wege steht, kann man eine Weitung der Perspektive von Spielerinnen und Spielern erreichen.

Der fünfte und letzte Einwand ist für das vorliegende Projekt vor allem in Sachen Praktikabilität der gravierendste: Hürden in Sachen Technik und Zurückhaltung auf Seiten der Lehrkräfte, die sich kaum mit Spielen auskennen und daraus resultierender zu hoher Einarbeitungszeit machen ein derartiges Projekt unmöglich.

Trotz verstärkt von der (Bildungs-)Politik geforderter und geförderter Einbindung von elektronischen Medien in den Unterricht hat eine aktuelle Studie herausgestellt, dass deutschlandweit lediglich 54,2 % der befragten Lehrkräfte angeben, dass ihre Schule über eine ausreichende (!) IT-Ausstattung verfügt. 57,9 % der Lehrerinnen und Lehrer wünschen sich mehr Unterstützung für den Einsatz von Computern im Unterricht, woraus sich implizit ableiten lässt, dass sie sich nicht kompetent genug für einen solchen Einsatz fühlen bzw. noch Entwicklungsbedarf sehen.³⁸ Noch deutlich mehr gilt dies für den Umgang mit Computerspielen. Die Lehrergeneration, die selbst intensiv gespielt hat, kommt erst jetzt in die Schulen. Für ältere Lehrkräfte bedeutet das, dass sie das Medium nicht nur wegen der technischen Hürden meiden. Sie fürchten den Kontrollverlust und die Unwägbarkeiten, die mit einem Medium einhergehen, in dem sich (einige) Schülerinnen und Schüler weitaus kompetenter bewegen können. Dem ist nur schwer etwas zu entgegnen, da es hier um pädagogische Grundeinstellungen und Konzepte bzw. Rollenverständnisse geht. Allerdings können handhabbare Unterrichtsmaterialien hier Überzeugungsarbeit leisten: Es muss nicht notwendigerweise im Unterricht gespielt werden. Auch ein Reden über Spiele ist in Form von Spielmitschnitten bzw. Präsentationen durch die jugendlichen Experten möglich. Hier braucht es lediglich Vertrauen in die Kompetenz der Lerngruppe. Weiterhin existieren im Internet viele kostenlos

³⁸ Vgl.: Deutsche Telekom Stiftung, *Schule digital. Der Länderindikator 2015* [auf https://www.telekom-stiftung.de/sites/default/files//dts-library/materialien/pdf/schule_digital_2015_web.pdf].

A. Einleitung

zugängliche Ressourcen, die zudem sehr geringe technische Hürden haben. Allen voran sind hier Browser-gestützte Spiele zu nennen, die direkt gestartet werden können und oftmals nur wenige Minuten dauern.

Zusammenfassend kann man auch bei diesem Einwand sagen, dass bestimmte Aspekte wie die technische Ausstattung und das Know-How der Lehrkräfte Grenzen setzen und so den Einwand nachvollziehbar machen. Diese Grenzen können jedoch mit passenden Materialien und Methoden überwunden und so der Einwand entkräftet werden.

3.2. Pro-Argumente

Das *erste bestärkende Element* steht in direkter Relation zum ersten Contra-Argument: **Für viele – vor allem männliche – Jugendliche sind Computerspiele das Leitmedium ihrer Generation.** Wie der Forschungsbericht gezeigt hat, existieren kaum (evangelisch) oder keine (katholisch) systematischen Ansätze, die die subjektiv wichtigen Erfahrungen mit diesem Medium im Religionsunterricht aufgreifen.

Fast alle Jugendlichen spielen zumindest ab und zu Computerspiele. Für viele sind sie ein wichtiger Teil ihres Lebens, für wenige sogar eine Profession. Dieses Argument wäre daher nur zu entkräften, wenn entweder dem Forschungsgegenstand keine signifikante Rolle für das Feld der Religionspädagogik zugesprochen werden könnte, oder bereits mehr als ausreichend Forschungen bestünden. Letzteres ist nicht der Fall und ersteres ist ebenfalls auszuräumen, wenn die aktuelle fachliche Konzeptionierung – vor allem mit Lebenswelt- und Kompetenzorientierung – ernst genommen wird. Jugendliche, die spielen, sich ausprobieren, kreativ und vor allem aktiv sind etc., machen religionspädagogisch relevante Erfahrungen. Sie werden sogar selbst religionsproduktiv, indem sie z. B. eigene Rituale entwickeln. Und das alles in erster Linie intrinsisch motiviert. Sicherlich ist nicht davon auszugehen, dass sich derartige religiöse Erfahrungen in großem Stil und vor allem in der Selbstwahrnehmung der Spielerinnen und Spieler finden lassen. Dafür steht – wie gesagt – der unreflektierte Spaß zu sehr im Vordergrund. Allerdings sollte das nur noch mehr zu religionspädagogischem Engagement führen.

3. Thesenhafter Vorausblick: Zehn Argumente ‚Pro‘ und ‚Contra‘ Computerspiele im Religionsunterricht

Fazit: Während Computerspielen als Medium im Religionsunterricht sicherlich nicht der gleiche Rang wie religiösen Schriften oder gar Artefakten aus der religiösen Tradition der bildenden Kunst zugesprochen werden muss, so sind das Medium und die mit ihm gemachten Erfahrungen doch längst reif, in das Medien-Ensemble des Unterrichts aufgenommen zu werden.

Unmittelbar hiermit verbunden ist das zweite bestärkende Element, welches wiederum eine Replik auf den dritten Einwand ist: Die in der Freizeit gemachten Erfahrungen bergen bisher fast unerschlossenes Potenzial, das genutzt werden kann. Außerdem kann man so zukünftiges Spielen vertiefen im Sinne von: „Hört nicht auf zu lernen!“ anstatt „Hört auf zu spielen!“

Die wohl schlagkräftigste Entgegnung hierzu könnte von den Jugendlichen selbst kommen: Wenn sich die Lehrkraft das – auch Identität-stiftende – Leitmedium einer Generation zu Eigen macht und es für unterrichtliche Ziele „zweckentfremdet“, dann könnte darauf mit Ablehnung und Widerspruch reagiert werden. Ein „aufklärerisch“ angelegter Medienunterricht, der mit unverhältnismäßiger Kritik den Lieblingszeitvertreib seiner Schülerinnen und Schüler „schlecht redet“, läuft sicherlich in diese Falle. Ein Dialog auf Augenhöhe und gegenseitige Bereicherung sind daher ganz basale Elemente, die bereits in medienpädagogischen Projekten gute Wirkung zeigen. Spieler sind durchaus bereit, ihre Erfahrungen konstruktiv einzubringen, wenn diese ebenfalls konstruktiv gewürdigt werden. Dennoch könnte es schwer werden, unter Lehrkräften für eine vertiefte Wahrnehmung dieses populärkulturellen Mediums zu werben. Zwar vereinen erfolgreiche Computerspiele viele positive pädagogische Prinzipien auf sich, die gutes Lernen mit allen Sinnen ausmachen, hin und wieder ist jedoch ein direkter Einsatz gerade kommerziell erfolgreicher Titel zu einem Thema schwierig, da diese selten auf explizites Lernen ausgelegt sind und viele Lernprogramme kaum ansprechend genug gestaltet sind. Somit könnte der Lernzuwachs in Zeiten straffer Lehrpläne für die Lerngruppe nur schwer sichtbar zu machen sein, was noch einmal verstärkt für vordergründig kognitivistisches Lernen z. B. an Gymnasien gilt. Das Vorhaben würde daher in randständige Bereiche wie Projekttage oder Überhang- und

A. Einleitung

Vertretungsstunden gedrängt. Frei verfügbare kurze Spiele, die keiner Installation benötigen sind hier ein erstes Gegenargument. Ein weiteres ist die Vielfalt der didaktischen Möglichkeiten, Spiele einzusetzen, wie ausführlich gezeigt werden wird. Schließlich ist eine deutliche Unterstützung in der immer erfolgreicher werdenden *Gamification* von Unterrichtsprozessen zu sehen. Sie greift motivierende und didaktisch sinnvolle Aspekte der Spiele auf, um Lernprozesse ansprechender und erfolgreicher zu gestalten. Gerade für Generationen, die selbst viel spielen, ist dies gewinnbringend.

Als **Schlussfolgerung** muss auf der einen Seite eingestanden werden, dass Computerspiele im Religionsunterricht sicherlich nicht für jede Lerngruppe ein Gewinn sind. Auf der anderen Seite sollen die hier zu entwickelnd gesuchten Bausteine für den Religionsunterricht Perspektiven aufzeigen, wie ein motivierendes Arbeiten mit diesem Medium konstruktiv und auf Augenhöhe mit den Spielern möglich ist.

Denn – und dies sei als drittes Element nochmals eigens betont – Spiele und Spielpraxen sind (verflüssigt) religiös und werden religionsproduktiv verwendet und sind damit notwendigerweise Teil der theologischen und religionspädagogischen Reflexion.

Kritik an diesem Punkt könnte sich vor allem auf das zugrunde liegende Religionsverständnis richten, da es – aus der Sicht dieser Arbeit notwendigerweise – sehr weit angelegt ist. Im Grunde – so ein möglicher Vorwurf – könnte dann fast jedes Phänomen zu einem gewissen Grad als ‚religiös‘ qualifiziert werden. Damit würde in den Augen mancher zum einen das Proprium etablierter Religionen ungreifbar und zum anderen kein signifikanter Erkenntniszugewinn erreicht. Weiterhin bestünde die Gefahr der Übergriffigkeit seitens der Theologie bzw. Religionspädagogik auf eigentlich in der Selbstwahrnehmung vollkommen säkulare Phänomene. Diesen gravierenden und ernstzunehmenden Kritikpunkten kann im Grunde nur durch konkrete Beispiele entgegnet werden. Diesem Anliegen widmet sich der maßgebliche Teil dieser Arbeit. Dabei lassen sich, gleichsam entlang einer Skala, Beispiele finden, die selbst im sehr engen Sinne und auf explizite Weise ‚religiös‘ sind. Noch häufiger existieren allerdings solche Elemente, die sich in der Analyse deutlich auf explizit religiöse Traditionen zurückführen lassen, in der Selbstwahrnehmung

3. Thesenhafter Vorausblick: Zehn Argumente ‚Pro‘ und ‚Contra‘ Computerspiele im Religionsunterricht

jedoch nicht mehr als religiös qualifiziert werden, da sie bereits in den allgemeinen kulturellen Fundus übergegangen sind.

Quintessenz ist daher, dass eine reale Gefahr der Übergriffigkeit seitens der Theologie und Religionspädagogik besteht, wenn es um eine Korrelation von Glauben und populärkulturellen Phänomenen geht. Dem kann nur mit einer darauf aufmerksamen und darauf ausgerichteten Religionsdidaktik begegnet werden, die sich nicht selbst die Deutungshoheit zuspricht, sondern im Modus der (Selbst-)Erkundung und der Deutungsangebote agiert.

Auf wissenschaftlicher Ebene führt dies zum **vierten bestärkenden Element**. Sich dem Medium Computerspiel gegenüber zu verschließen, würde lediglich zur weiteren Abgrenzung des eigenen Fachs führen. **Heute ist mehr denn je jedes Fach gefordert, einen Beitrag zu einer umfassenden Medienbildung zu leisten.**

Es ist schwer die zunehmende Bedeutung von Medienbildung zu bestreiten. Im selben Maße, wie Medien und Technik zunehmend im Leben eines jeden Menschen eine Rolle spielen, muss auch die Bildung in diesen Bereichen an Bedeutung zunehmen. Schon wird bildungspolitisch ein eigenes Fach der Medienbildung gefordert. Unabhängig von Marshall McLuhans Diktum ‚Das Medium ist die Message‘ wird hier allerdings die Ansicht vertreten, dass Medien und ihre Botschaft immer in der Perspektive eines Faches analysiert werden sollten. Wie zu zeigen sein wird, kann die Theologie – und in Verlängerung auch der Religionsunterricht – besonders auf den Feldern der moralisch-ethischen Stellungnahme und der Rezeptionsgeschichte biblischer und religiöser Themen und Motive überaus wichtige Beiträge leisten. Ein allgemeines Fach Medienbildung bzw. Medienwissenschaften wäre weiterhin auf die Expertise der Theologie angewiesen, um diese Elemente zu erforschen.

Als **Fazit** lässt sich hier ziehen, dass die Theologie gut daran tut, sich das Anliegen einer religiösen Medienbildung zu Eigen zu machen. Nicht nur, weil so ihre Relevanz und ihr Bezug zum Alltag der Glaubenden gewahrt bleiben, sondern auch, weil sie einen genuinen Beitrag auf der Basis ihrer eigenen Tradition leisten kann.

A. Einleitung

Schließlich muss als **fünftes bestärkendes Element** noch einmal hervorgehoben werden, dass **Computerspiele ein kulturell wichtiges Feld sind**, welches z. B. im Umsatz bereits die Filmindustrie überholt hat. Nahezu alle Themen werden – interaktiv – in Spielen verhandelt. Die Ausdifferenzierung hat ungemein zugenommen, wodurch nahezu alle Adressatenkreise angesprochen werden können.

Während die Diskussion, ob Computerspiele eine ernsthafte Kunst-Form sind, noch nicht endgültig ausgefochten ist, hat sich die Kultusministerkonferenz bereits vor mehreren Jahren dazu entschlossen, einen eigenen deutschen Computerspielpreis auszuschreiben. Er enthält bewusst eine Kategorie für in Deutschland produzierte Spiele und eine weitere Kategorie für erfolgreiche Lernspiele. Auch in Deutschland können immer mehr kleinere Spieldesigner überleben und facettenreiche Kulturprodukte erzeugen. Dabei werden Spiele für Jung und Alt, für männliche wie weibliche Spieler geschaffen. Deutschland hat in Berlin sein eigenes Computerspielmuseum. Darüber hinaus findet bereits seit vielen Jahren – anfangs in Leipzig und jetzt in Köln – die weltweit (!) zweitgrößte Computerspielmesse statt: die *gamescom*. Wenngleich in mancher Hinsicht die Profit-Orientierung eines solchen Events kritisiert werden kann, so sind die stets ausverkauften Messestage doch ein Zeichen für die Relevanz dieses Mediums. Im Windschatten solcher Großveranstaltungen sind zudem eigens den Computerspielen gewidmete künstlerische und musikalische Ereignisse initiiert worden. Seien es nun orchestrale Umsetzungen von Spiele-Soundtracks oder interaktive Installationen in Kulturstätten wie dem reputablen *Museum of Modern Art* in New York: Computerspiele sind in allen Bereichen der Kultur angekommen.

Zusammenfassend kann man daher sagen, dass Computerspiele in fast jeder Hinsicht ein für Religionspädagogik und Theologie generell relevantes Medium sind. Eine systematische Auseinandersetzung rund um Primärphänomene, allen voran den Computerspielen, und Sekundärphänomene, wie jedwede Art von Weiterverarbeitung auf rezeptionsästhetischer Ebene, ist mehr als überfällig und soll im Folgenden angegangen werden.