

# Spielen mit Gott

## Computerspiele im Religionsunterricht

**Populäre Computerspiele gehören in den Religionsunterricht. Nicht nur, weil sie Teil der Lebenswirklichkeit vieler Kinder und Jugendlicher sind, sondern auch, weil in ihnen eine Auseinandersetzung mit religiösen Werten, Aussagen und Fragen stattfindet, zum Beispiel nach Gott gefragt wird.**

### Oliver Steffen, Marbach

Sie sind jung, erfolgreich und eine Herausforderung für Gesellschaft und Kultur: Computerspiele. Viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene erproben mit ihnen ihr Sein und Können in alternativen Realitäten, erleben epische Geschichten mit Freunden und verschaffen sich Ansehen und Respekt in der Spielgemeinschaft. Zwar vermitteln viele Spiele fragwürdige Inhalte und widerspiegeln damit oft problematische Tendenzen und Ängste in unserer Gesellschaft: erbarmungsloser Wettbewerb, das Recht des Stärkeren, Gewalt, Krieg, Geschlechter-Stereotypen. Dass in Games aber auch religiöse Inhalte ihren Platz haben, wird häufig übersehen. Während Religion in kommerziellen Unterhaltungsspielen für eine glaubwürdige Erzählung sorgt oder als Feindbild dargestellt und parodiert wird, enthalten die leichter zugänglichen Lern- und Internet Spiele vielfältigere Aussagen zu religiösen Fragestellungen.

Als Beispiel dient in diesem Beitrag die Frage nach Gott: Drei Spiele sollen hier vorgestellt werden, bevor praktische Hinweise zum Einsatz von Lern- und Internet-Spielen mit religiösen Inhalten im Religionsunterricht folgen.

#### Der verhüllte Gott: «Das Grab des Mose»

«Das Grab des Mose» ist ein 3-D-Abenteuer- und Lernspiel der Deutschen Bibelgesellschaft zu den fünf Büchern Mose. Darin

meldet Archäologieprofessor Aegidius Fog einen sensationellen Fund: Er glaubt, das Grab des Mose entdeckt zu haben. Tage später verschwindet er spurlos. Die Spielenden übernehmen die Rolle von Detektiven und machen sich auf die Suche nach dem Professor. Sie erkunden Fogs Arbeitsorte in Europa und im Nahen Osten, suchen und finden wichtige Hinweise sowohl über den Verbleib des Professors, als auch über biblische Themen wie die Bundeslade, die zehn Gebote und das Goldene Kalb. Bei all dem bleibt Gott im Hintergrund, wird nicht als objektive Realität dargestellt, sondern wird nur indirekt erfahrbar, einerseits durch die biblischen Themen der Mosesgeschichte, andererseits durch die persönliche Auseinandersetzung des Professors mit den biblischen Inhalten. Wo Fog zunächst an der Faktizität der Moses-Bücher zweifelt, findet er durch seine Forschung einen persönlichen Zugang zu Gott.

#### Der offenbarte Gott: «Heaven»

«Heaven» ist ein christliches Unterhaltungsspiel, eine Variante des berühmten «Tetris»: Darin fallen verschieden geformte Steine von oben in das Spielfeld, müssen gedreht und verschoben werden, bis sie an der gewünschten Stelle zu Boden fallen. Wenn am Boden eine lückenlose und vollständige Reihe entsteht, löst sich diese Reihe auf und gibt wieder Platz für die nächsten Steine. Ziel ist, möglichst lange im Spiel zu bleiben, ohne dass sich auf lückenhaften Reihen die Steine bis oben auftürmen.

Die Besonderheit an «Heaven» ist, dass neben den herkömmlichen Steinen immer wieder «Spezialsteine» erscheinen. Ihre Form passt genau in das Konstrukt aus unvollständigen Reihen, das die Spielenden unten angehäuft haben, so dass mit solch einem Spezialstein jeweils mehrere Reihen auf ein Mal aufgelöst werden. Durch den Titel «Heaven» können diese Steine als Offenbarung Gottes im irdischen Geschehen gedeutet werden: Der Mensch ist in seinem Handeln völlig frei, doch seine Werke auf Erden sind unvollkommen. Gott aber ergänzt das menschliche Werk immer wieder und geht dabei individuell auf jeden Menschen ein. Zwar ist noch immer der Mensch gefordert, denn grobe Schnitzer können zum «Game over» führen, doch ein Blick in die Highscore-Liste zeigt, wie fruchtbar das Zusammenspiel von Gott und Mensch sein kann: Tabellenführer «diet6» erreichte astronomische 179 Milliarden Punkte!

#### Der gespielte Gott: «Faith Fighter»

«Wähle deinen Glauben und verprügle deine Feinde. Gib dich deiner Intoleranz hin. Religiöser Hass hat noch nie so viel Spass gemacht» – so lautet die Anleitung des comicartigen Prügelspiels «Faith Fighter» der italienischen Künstlergruppe Molleindustria. Im Menü wählt der Spieler seinen Kämpfer: Gott, Jesus, Buddha, Ganesha, Budai oder Mohammed. Mit diesem tritt man gegen jeweils eine der anderen religiösen Figuren an. Schafft man es, den an-



Screenshot aus «Faith Fighter»

deren k.o. zu schlagen, kämpft man gegen den nächsten. Sind alle Gegner besiegt, posiert die siegreiche Figur vor dem Hintergrund einer brennenden Welt und auf dem Bildschirm erscheint etwas doppeldeutig der Schriftzug «The End». «Faith Fighter» provoziert auf der ganzen Linie: Nicht nur werden Religionsstifter und Götter realer Religionen als aggressive, miteinander in Konflikt stehende Parteien gezeigt, sondern Jesus, Mohammed & Co. werden zusätzlich der Steuerung und somit dem Willen der Spielenden unterworfen. Ein tieferer Blick enthüllt jedoch Molleindustrias religionskritischen Ansatz: In Religionskonflikten sind es eben nicht die Religionsstifter oder Götter, die einander bekämpfen, sondern Menschen, die ihre Religionsstifter und Götter instrumentalisieren und gegeneinander ins Feld führen.

### Spielauswahl

Die drei bisher genannten Spiele sind kaum solche, die Kinder und Jugendliche in ihrer Freizeit spielen. Die Lieblings-Games der Kinder können zwar im Religionsunterricht thematisiert, aber aufgrund ihrer oft hohen Anforderungen an Technik, Geschick, Wissen und Zeit eher nicht gespielt werden. Mit den folgenden Hinweisen werde ich daher noch einige Lern- und Internetspiele in den Fokus rücken, die sich für eine Spielpartie im Unterricht eignen, weil sie simpel, gut zugänglich, für alle Altersgruppen geeignet, günstig zu erwerben oder gratis im Internet spielbar sind und auch auf älteren Computern laufen.

Christliche Quiz-, Memory- und Geschicklichkeits-Spiele vermitteln auf simple Weise religiöses oder biblisches Wissen:

- [www.relispiele.at](http://www.relispiele.at)
- [www.ekd.de/spiele](http://www.ekd.de/spiele)

Christliche Abenteuer-Lernspiele, die für den Religionsunterricht gestaltet wurden und didaktisches Begleitmaterial enthalten, dauern länger und sind komplexer, erzählen dafür eine spannende Geschichte und vermitteln gleichzeitig vertieftes biblisches oder religiöses Wissen:

- [www.grab-des-mose.de](http://www.grab-des-mose.de)
- [www.jesus-pergament.de](http://www.jesus-pergament.de)

Einfache christliche Online-Unterhaltungsspiele wie das bereits erwähnte «Heaven» vermitteln nicht direkt biblisches Wissen, sondern bieten Spielspass vor dem Hintergrund eines christlichen Themas. Zu beachten ist, dass die meisten Websites und Spiele englischsprachig sind, was für Spiele mit wenig Text aber kein Hindernis sein muss. Die inhaltliche und spielerische Qualität dieser Spiele variiert teils beträchtlich:

- [www.christgaming.com](http://www.christgaming.com)
- [www.breakthroughgaming.com](http://www.breakthroughgaming.com)

Säkulare Online-Unterhaltungs- oder Kunstspiele wie das bereits erwähnte «Faith Fighter» können ebenfalls religiöse Themen aufnehmen. Sie sind durch die Eingabe von entsprechenden Stichworten auf manchen Online-Spieledatenbanken auffindbar. Die Spiele stammen oft von Hobby-Programmierern, die traditionelle, institutionalisier-

te Religionen ablehnen. Deshalb ist neben der bereits erwähnten Englischsprachigkeit und erheblichen Qualitätsunterschieden zusätzlich zu beachten, dass Religion oder religiöse Themen und Figuren oft in einer respektlosen oder sogar beleidigenden Art und Weise dargestellt werden:

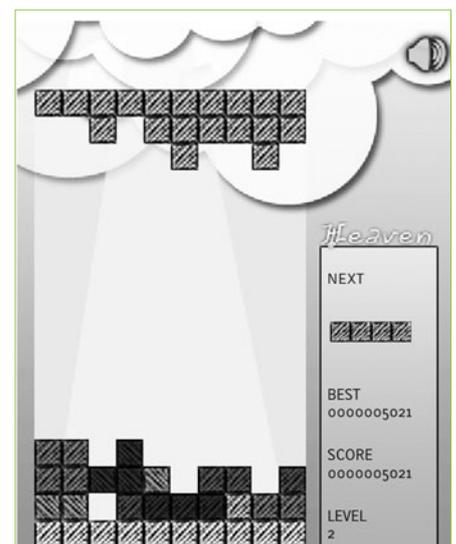
- [www.flashgames.de](http://www.flashgames.de)
- [www.newgrounds.com](http://www.newgrounds.com)

### Praktische Hinweise

Werden Computerspiele im Religionsunterricht gespielt, gilt es, einiges zu beachten:

Vorbereitung: Technische Voraussetzungen und Kompatibilitäten der Spiele be-

Screenshot aus «Heaven»



achten, Lauffähigkeit und Inhalte der Spiele ausprobieren. Bei komplexeren Spielen evtl. Zusatzmaterial wie eine Übersicht der Levels oder eine Karte der zu besuchenden Örtlichkeiten für die schnelle Orientierung und Anleitung bereitstellen.

**Einführung:** Im Plenum in das Thema einführen, das in den Spielen angesprochen wird. Die Spiele werden mit Anleitungen vorgestellt: Was ist die Aufgabe? Was sind wichtige, was unwichtige Informationen? Welche Levels werden gespielt? Wer darf wann und wie lange spielen (z. B. bis zur Erreichung einer bestimmten Zeit, eines Level oder Punktzahl)?

**Spielphase:** Zwei Schülerinnen oder Schüler teilen sich einen Computer, haben eine gemeinsame Aufgabe und unterstützen sich gegenseitig. Der/die eine spielt, der/die andere beobachtet, dann wird gewechselt. Dazwischen oder am Ende verständigen sich die beiden über die Inhalte und wenden die Resultate auf die Aufgabenstellung an.

**Vertiefung:** Im Plenum werden die Resultate ausgetauscht und die erspielten Inhalte durch Gespräche oder weitere Arbeitseinheiten und Hilfsmittel vertieft. Gegebenenfalls können per Beamer bestimmte Spielszenen für alle nochmals gezeigt werden.

### Fragestellungen

Als leitende Aufgabenstellung für die eigenständige Spielphase in Partnerarbeit oder zur Vertiefung der erarbeiteten Resultate im Plenum dienen Leitfragen. Diese

können in verschiedene Richtungen zielen: Religion im Spiel und realweltliche Religionen; Spielrealität und Lebensrealität der Schülerinnen und Schüler; Charakteristiken des Mediums Computerspiel. Die nachstehenden Fragen sind eher allgemeiner Natur und können bzw. müssen für einzelne Spiele angepasst werden:

### Fragen zum Inhalt

**Spiel:** Welche Figuren, Gegenstände, Orte kommen im Spiel vor? Welche Handlungen werden verrichtet? Was ist das Spielziel?

**Religion in biblischen/christlichen Spielen:** Auf welche biblischen Erzählungen oder christlichen Themen verweisen die Inhalte?

**Religion in säkularen Spielen:** Wo im Spiel kommt Religion vor? Gibt es religiöse Figuren, Gegenstände, Gebäude, Handlungen, Themen? Welche Aussagen sind damit verknüpft?

### Fragen zur Vertiefung

**Medium und Lebensrealität:** Was gefällt den Schülerinnen und Schülern am Spiel, was nicht? Welche Gefühle und Neigungen werden angeregt? Wie verträgt sich dies mit den religiösen Inhalten?

**Lebensrealität und Religion:** Haben die gezeigten religiösen Inhalte eine Bedeutung im Alltag der Schülerinnen und Schüler? Wie liessen sich ihre religiösen Vorstellungen in ein Spiel übertragen?

**Religion und Medium:** Welches sind die realweltlichen Vorbilder der dargestell-

ten religiösen Inhalte? Haben sie im Spiel dieselben Funktionen und Bedeutungen wie in der Realwelt oder gibt es Verschiebungen?

Gelingt die Integration von Computerspielen in den Religionsunterricht, bietet dies Kindern und Jugendlichen die Gelegenheit, ein Gefühl für unterschiedliche Umgangsformen mit Medien und medialen Inhalten zu entwickeln. Dazu gehören nicht nur vertiefte Kenntnisse der religiösen Inhalte in den Spielen, sondern auch ein Bewusstsein für deren besondere Funktion im Spielkontext. Durch das Erkennen der eigenen Gefühle und Neigungen beim Spielen wird zudem das Verständnis von sich selbst und der Wirkung von Computerspielen geschärft. Ausprobieren lohnt sich.

### Informationen und Literatur

- Sabrina Kästner: «Die Lara Croft ist viel cooler als der Super Mario». Computerspiele im Religionsunterricht, in: Religion heute. Zeitschrift für Religionspädagogik, H. 38, Seelze 1999, S. 116–121.
- Klaus-Dieter Köhler-Goigofski, Christopher P. Scholtz: Computerspiele im Religionsunterricht. Rahmenbedingungen, Ziele und Methoden für den Einsatz eines neuen Mediums, in: Theo-Web. Zeitschrift für Religionspädagogik 5/2006, H. 2, S. 295–308. – Online (Kurmlink): [bit.ly/1dau1P0](http://bit.ly/1dau1P0)
- Michael Waltemathe: Religionsunterricht als Raum für Computer-Spiel-Kultur, in: Tä katoptrizömena. Das Magazin für Kunst, Kultur, Theologie Ästhetik 24 (Homo ludens. Spiel und Spieltheorien), 2003. – Online: [www.theomag.de/24/miwa1.htm](http://www.theomag.de/24/miwa1.htm)
- Nationales Programm zur Förderung von Medienkompetenzen. – Online: [www.jugendundmedien.ch](http://www.jugendundmedien.ch)

*Oliver Steffen ist Doktorand am Institut für Religionswissenschaft der Universität Bern. Im Rahmen des vom Schweizerischen Nationalfonds geförderten Projekts «Between God Mode and God Mood» ([www.god-mode.ch](http://www.god-mode.ch)) erforscht er die Zusammenhänge von Computerspielen und Religion. Er rezensiert regelmässig Games mit religiösen Inhalten ([www.ref.ch/index.php?id=558](http://www.ref.ch/index.php?id=558)).*

Screenshot aus «Das Grab des Mose»

