

Erlösermythen im Computerspiel: Götter, Heroen, Kämpfer

Manfred L. Pirner

Beispiel 1: Der Messias kommt mit dem Joystick

„Bob ist ein Engel der Arbeiterklasse, von Gott selber geschickt, um auf der grauenhaften, verdorbenen, schleimigen und verseuchten Welt der Zukunft aufzuräumen. Ihm wurde die Macht des *Besitzens* gegeben, damit er sich an jegliche Person, an jegliches Tier oder genetisch manipuliertes Wesen anschleichen und in ihre Seelen eindringen kann! Mit Deiner Hilfe kann Bob dann ihre Körper, ihre Waffen, oder einfach ihre bloßen Hände zum Erwürgen, Verkrüppeln, oder zum Aufspießen benutzen, um die Städte der Sünder, die dich stoppen sollen Satan selbst zu finden, einzuäschern. Versteckt in ihren Seelen, kann Bob die Körper dieser Sünder gegen ihren Willen als *Rüstung* verwenden (um anstelle von ihm Schaden zu nehmen), oder sie als *Tarnung* verwenden (um sich darin zu verstecken) und vortäuschen, einfach ein weiterer verrückter Bürger der Messiah-Welt zu sein ...“¹

So beginnt die Einführung in das Computerspiel *Messiah*, das die amerikanische Firma „Shiny Entertainment“ im Jahr 2000 auf den Markt gebracht hat und das in einschlägigen Computerzeitschriften als innovativ und technisch ausgefeilt gelobt wurde. Wie so viele Computerspiele wird auch dieses in eine Rahmenhandlung, eine Story einbettet, die das Spiel als gewalttätiges Erlösungsdrama inszeniert. Eine Prolog-Geschichte erzählt dazu von einem „fanatischen Prediger“, welcher der von „Faulheit und Sünde“ verdorbenen Menschheit das göttliche Gericht prophezeit, von der Menge beschimpft und von einem Polizist getötet wird. In diesem Moment wird der babygleiche Engel Bob von Gott vom Himmel geworfen. Er rebelliert gegen Gott, der ihn auf die Erde geworfen hat, worauf dieser lacht: „Du innerst mich an mich selbst, als ich noch jung war!“ Bob antwortet ärgerlich: „Ich will aber nicht so sein wie du. Für dich ist doch alles nichts weiter als ein kranker Spaß!“ Dem Engel hilft aber kein Rebellieren und Weinen.

1 Diese Einführung sowie weitere Informationen zur Story, zum Spiel selbst und seinen Hintergründen finden sich im Internet unter <http://www.messiah.com>.

Er ist von Gott auserwählt, auf der teuflischen Erde zu bleiben, „bis diese Hölle keine Hölle mehr ist. Dann darfst du wieder nach Hause kommen!“

Dem Spieler, der in der Rolle des messianischen Bob auf der Erde „aufräumen“ darf, stehen attraktive Möglichkeiten zur Verfügung. Besonders hervorgehoben werden die über 40 möglichen Charaktere, in die der Spieler als Engel Bob schlüpfen kann, neben Prostituierten, Polizisten, Monstern und Zuhältern auch Priester. Dazu werden über zehn „einzigartige und zerstörerische Waffen“, u.a. Flammenwerfer und Kreissägen angepriesen, die unwahrscheinlich genau sein sollen und „realistisch beschädigte Gegner und Ziele“ hinterlassen.

Ähnliche, wenn auch nicht ganz so explizit religiöse Erlöserspiele gibt es häufig unter den populären PC-Games. In *Armed and Dangerous* (Lucas Arts 2003) muss eine verschworene Gruppe gewalttätiger Helden auf der Welt aufräumen, um sie vom Bösen zu befreien, und in *Alien Invasion* (Funcom 2004) findet ein brutal-verzweifelter Kampf gegen Außerirdische statt, die – wie könnte es anders sein – unsere Erde bzw. die Menschheit vernichten wollen.

Die mythostheoretische Perspektive: Sehnsucht nach Erlösung und Orientierung

Erlösermythen wie diese sind in der populären Kultur schon länger keine Seltenheit mehr. Seit Kultfilmen wie *Star Wars* oder *Matrix* und seit Computerspielen wie *Ultima Underworld* gelten mythologische Grundmuster geradezu als Verkaufsgarantien. Kommerzielle Unternehmen schlagen hemmungslos Profit aus der Erkenntnis, welche die kulturalanthropologische und religionswissenschaftliche Forschung bereits weitgehend in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts erarbeitet hat: Es gibt bestimmte erzählerische Schemata und Standardmotive, die überindividuelle und teilweise sogar kulturübergreifende Tiefenbedeutung für die Menschen haben. Primär funktionalistischen und strukturalistischen Ansätzen in der Mythosforschung verdanken wir die Einsicht, dass mythische Denk- und Erfahrungsmuster auch für „moderne“ Menschen unverzichtbar wichtig sind. Sie ermöglichen oder fördern den Umgang mit letzten Sinnfragen, mit menschlichen Grundängsten und -sehnsüchten, und leisten damit etwas, das naturwissenschaftliche oder technische Rationalität nicht bieten kann.

Die Gefühle, Ängste und Sehnsüchte, die in „Messiah“ angespielt werden, liegen auf der Hand: Hier wird offensichtlich ein verbreiteter Zukunftspessimismus aufgenommen, der sich aus dem Unbehagen und der Unsicherheit angesichts einer immer komplexer, unüberschaubarer, funktionaler und damit auch egoistischer und unmoralischer erscheinenden Welt speist. Er ähnelt nicht nur in frappierender Weise der Grundstruktur des apokalyptischen Denkens aus der jüdisch-christlichen Tradition, sondern zeigt diese Nähe auch durch die Aufnahme von explizit religiösen Figuren an. Apokalyptisches Denken kann durch folgende zentrale Aspekte charakterisiert werden:

- Die Welt wird als Ort des Unheils erfahren, der in die Katastrophe treibt.
- Angesichts dieser Angst und Hoffnungslosigkeit wird das tröstliche Geheimnis aufgedeckt, dass das Schicksal der Welt in göttlichen Händen liegt und dass durch die Katastrophe hindurch der Weg zu Erlösung und Heil führt.
- Dazu werden Gut und Böse unzweideutig offenbar werden, so dass sich die Menschen klar für die eine oder andere Seite entscheiden können.
- Die endzeitliche Katastrophe ist mit einem Gericht verbunden, in dem das Böse bzw. die Bösen vernichtet werden.
- Dies alles geschieht durch einen messiasartigen Mittler bzw. durch das personifizierte Eingreifen Gottes selbst.

Wie deutlich zu sehen ist, lassen sich mehrere dieser Strukturmerkmale in der *Messiah*-Erzählung ebenso wie in zahlreichen Hollywood-Filmen² wieder finden. Allerdings weicht die trostvolle Perspektive, dass die Welt letztlich in Gottes Hand liegt, in *Messiah* einem eher zynisch-ironischen Bild vom strafend-richtenden Gott und einem eher widerborstig-aufmüpfigen Messias. Damit changiert die Messiah-Story zwischen existenziellen Bezügen einerseits und parodistischer Ironie andererseits. Zentral ist aber jedenfalls das apokalyptische Motiv des pointierten Hervortretens von Gut und Böse sowie der Gedanke des Gerichts. Denn diese Konstellation bietet eine ideale, mythologisch wirksame Rechtfertigung für die erbarmungslose Anwendung von brutaler Gewalt. Insofern erscheint das mythische Setting in

2 Vgl. neben den oben bereits genannten z.B. *Terminator 2 – Judgement Day* (James Cameron, USA 1991), *Independence Day* (Roland Emmerich, USA 1996), *Armageddon. Der jüngste Tag* (Michael Bay, USA 1998), *End of Days – Nacht ohne Morgen* (Peter Hyams, USA 1999).

erster Linie die Funktion zu haben, den Spieler sowohl durch die Struktur des Plots als auch durch die ironisch-parodistische „Einklammerung“ seines Realitätsgehalts von möglicherweise aufkommenden Bedenken gegenüber dem aggressiven Spielverhalten von vorn herein zu entlasten: Die Vernichtung des *absolut* Bösen im endzeitlichen Kontext erscheint *absolut* gut, und dennoch sind Story und Spiel noch einmal durch Ironisierung und endzeitliche Terminierung „gebrochen“ und als „unernst“ markiert.

Immerhin spricht einiges dafür, dass die heute von vielen erlebte Ohnmacht gegenüber den undurchschaubaren und unbeherrschbaren Mächten und Mächtigen dieser Welt im Computerspiel wenigstens symbolisch überwunden werden kann. Hinter Gewaltkämpfern für das Gute in Filmen und Computerspielen wird gleichzeitig möglicherweise die Ungeduld und das Unverständnis gegenüber einem Gott spürbar, der – wenn es ihn denn überhaupt gibt – offensichtlich nicht eingreift, sondern all das Unrecht und Unglück auf dieser Welt zulässt. Wenn Gott existieren sollte, dann ist er heutzutage für viele Menschen tatsächlich kaum anders als ein Gott vorstellbar, der wohl nur ein zynischer Spieler sein kann, für den alles „ein kranker Spaß“ ist. Hier werden in einem Computerspiel Anfragen an die Glaubwürdigkeit und Realitätsbezogenheit eines religiösen Gottesglaubens deutlich, die sich nicht einfach vom Tisch wischen lassen und die man schon gar nicht lediglich als sekundäre Medienwirklichkeit abtun kann.

Beispiel 2: „Ich wollte immer schon mal gern Gott spielen!“

„Entdecke dein wahres Ich.

In *Black & White* bist du ein Gott – die Frage ist nur, ob gut oder böse... Wirst du eine perfekte Welt erschaffen, voller Harmonie und Schönheit? Oder wirst du ein Reich der Dunkelheit und der Verzweiflung kreieren?

Und welches Schicksal ist deiner Welt vorherbestimmt?

In *Black & White* hat jede Handlung ihre Konsequenz.

Jede Entscheidung hat ihre Folgen.

Entdecke dein wahres Ich. Spiele *Black & White*.“

Diese Einführung findet sich auf dem Cover-Rücken des Computerspiels *Black & White*, das im Jahr 2001 von Electronic Arts (E A Games) auf den Markt gebracht wurde.³ Es handelt sich um eine Mischung aus Rollen- und

3 Zur Beschreibung des Spiels greife ich dankbar auf die Staatsexamensarbeiten von Tobias Schmitt und Stephanie Welk, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg, zurück.

Echtzeitstrategiespiel und enthält zusätzlich Elemente einer Wirtschaftssimulation. Im Solomodus können insgesamt 5 Länder gespielt werden. Das erste Land beinhaltet ein Tutorial, bei dem der Spieler die Auswahl zwischen acht verschiedenen Völkern mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen hat. Neben dem Solomodus enthält das Spiel einen Gefecht-Modus, in dem der Spieler zu jeder Zeit gegen 1-3 vom PC gesteuerte Gegner (Konkurrenz-Götter) antreten kann.

Dem eigentlichen Spiel geht eine Art Mythos voraus, mit dem der Ursprung (des) Gottes erklärt bzw. legitimiert wird: *Black & White* beginnt mit einem Unglück. Auf einer Insel mit dem paradiesischen Namen „Eden“, die weder gut noch böse kennt, fällt ein Kind ins Meer, das nun von Haien bedroht wird. Die verzweifelten Eltern beginnen zu beten und rufen damit eine Gottheit ins Dasein. Eine überdimensionale Götterhand rettet den Jungen und bringt ihn sicher an Land. Die Folge: Mit ihrem Gebet haben die Eltern eine allmächtige Gottheit geschaffen, die sich im anschließenden Spiel als gut oder teuflisch-böse offenbaren wird – je nachdem, wie der Spieler seine Rolle als „Gott“ gestalten wird. Die Aufgabe des Gottes ist es, möglichst viele Gläubige um sich zu scharen, da von ihnen seine Macht abhängt. Doch wie er das tut, bleibt dem Spieler überlassen.

Black & White geht über den „traditionell“ währenden Kampf zwischen Gut und Böse hinaus, da der Spieler innerhalb eines Spiels seine Gesinnung ändern kann. Er hat die Möglichkeit tun und lassen zu können was er möchte. Im Begleitheft heißt es dementsprechend: „Du darfst das Spiel mit jeder Gesinnung spielen. Es ist völlig egal, ob du böse bist, solange du gut spielst.“ Das Spiel gleicht meiner Ansicht nach einer Art Versuchsanordnung, in der der „Gott-Spieler“, bei der Ausübung und Sicherung seiner Macht, experimentell ausprobieren muss, welche Gesinnung ihn zum Ziel führt. Die Ziele im Solomodus sind, den Gegenspieler-Gott „Nemesis“ zu besiegen sowie alle Völker der Insel Eden zu beherrschen.

Der Spieler herrscht in der Rolle eines Gottes über ein oder mehrere Völker. Er kann im Spiel immer wieder selbst entscheiden, ob er die Erhaltung bzw. Ausdehnung seines Machtbereiches auf „gute“ Weise, also helfend bzw. unterstützend, oder auf „böse“ Weise, also unterdrückend bzw. angstmachend oder furchteinflößend, erreichen möchte. So kann der Spieler beispielsweise entscheiden, ob er der Bitte einer Farmerin nachkommt und nach ihrem verschwundenen kranken Bruder sucht, um als Dank einen magischen Stein zu erhalten oder ob er das Haus zertrümmert und sich dadurch seinen Tribut mit Gewalt nimmt. Weiteres Beispiel: Lässt er es über

den Getreidefeldern der Inselbewohner regnen, damit diese wachsen und gedeihen oder wirft er ein paar Felsbrocken in die Siedlung, um sich Respekt zu verschaffen? Diese Erhaltung bzw. Ausdehnung der Macht ist für eine erfolgreiche Beendigung des Spieles absolut notwendig.

Zur Demonstration bzw. Sicherung seiner Macht stehen dem Spieler, also Gott, mehrere Möglichkeiten zur Verfügung. Er kann beispielsweise viele verschiedene Wunder bzw. Zauber, wie ein Sturmwunder, Rohstoffwunder oder das „Geistesschild“ bewirken. Das „Geistesschild“ schützt ein Dorf vor den Zaubertaten eines gegnerischen Gottes. Um Wunder ausführen zu können, muss genügend „Gebetskraft“ seiner Untertanen vorhanden sein. Die Gebetskraft wird von „Götzendienern“, deren Anzahl von Gott bestimmt werden kann, durch heilige Gesänge in der Kultstätte „produziert“. Die göttliche Macht ist also vom Glauben seiner Untertanen abhängig.

Die Dorfbewohner bekommen ihre Aufgaben bzw. ihre Bestimmung von Gott zugewiesen: entweder Götzendiener oder Jünger. Letztere übernehmen die Arbeiten und Aufgaben des Dorflebens. Sie können u.a. zum „Missionar“ ausgebildet und in „unbekehrte“ Dörfer geschickt werden. Sogar die zum „Zeugen“ von Kindern benötigten Erwachsenen werden von Gott einzeln bestimmt. Das zeigt, dass wirklich nahezu alles unter seiner Kontrolle steht.

Der Tempel wird von den Dorfbewohnern zur Ehre ihres Gottes gebaut. Er ist das Zentrum der Macht Gottes. Er verändert, ebenso wie die „Gotteshand“, je nach der gerade vorherrschenden Gesinnung Gottes sein Aussehen. Auch die Größe des Tempels variiert nach dem Einfluss des Gottes auf der Insel Eden. Der eingezäunte Bereich vor dem Tempel ist das Gehege einer überdimensionalen „Kreatur“, die der Vertreter Gottes ist. Jeder Spieler kann eine „Kreatur“ in Form eines Tieres (z.B. Affe, Tiger oder einer Schildkröte) wählen. Jede Tierart besitzt unterschiedliche Eigenschaften und Fähigkeiten. Die Aufgabe der Kreatur ist es, die Aufträge von Gott nach dessen Willen zu erledigen. Dazu gehören u.a. andere Völker im Namen ihres Gottes zu beeindrucken, gegnerischer Kreaturen zu bekämpfen oder die Dorfbewohner selbstständig zu unterstützen bzw. zu unterdrücken. Aufgrund ihrer eigenen Persönlichkeit kann es passieren, dass sie nicht dem Willen Gottes bzw. seinen Befehlen gehorchen. Damit das nicht geschehen kann, muss die „Kreatur“ mit verschiedenen Mitteln (dazu gehören u.a. Lob und Tadel bzw. Belohnung und Strafe) unterrichtet bzw. erzogen werden.

Die spirituellen Ratgeber, die das gute bzw. das böse Prinzip repräsentieren, symbolisieren im übertragenen Sinne das „Gewissen“ des Spielers. Sie

wollen seine Entscheidungen zu ihren Gunsten beeinflussen. Das „Gute“ wird in Form eines kleinen, alten und sympathisch aussehenden alten Mannes mit einem langen weißen Bart dargestellt; das Böse in Form eines kleinen roten Teufels mit Hörnern. – Diese kurze Beschreibung mag genügen, um die Grundzüge und religiösen Aspekte des Spiels deutlich werden zu lassen (siehe Bildteil S. 286, Abb. 19 und 20).

Die ritualtheoretische Perspektive: Identitätsfindung im liminalen Raum

Warum sehen sich so viele Menschen populäre Filme, die nach sehr ähnlichen Grundmustern gestrickt sind, immer und immer wieder an? Und warum spielen Jugendliche Computerspiele, die ebenfalls nach sehr ähnlichen Grundstrukturen aufgebaut sind, immer und immer wieder? Die Antworten „zur Unterhaltung“, „zum Vergnügen“ oder „zum Zeitvertreib“ bleiben insofern vorläufig, als sie das Unterhaltsame oder Vergnügliche an der Beschäftigung unbestimmt lassen und nicht klar wird, warum man sich gerade so und nicht anders „die Zeit vertreibt“. Schon die unablässige Wiederholung der entsprechenden Mediennutzung verweist auf die Nähe zu Ritualen, und bei genauerem Hinsehen finden sich weitere strukturelle Parallelen.

Beim Ansehen eines Filmes und ebenso beim Spielen eines PC-Games geht es, ähnlich wie beim Ritual, um den vorübergehenden Ausstieg aus der Alltagswirklichkeit. Man taucht in einen eigenen Raum und in eine eigene Zeitstruktur ein, manchmal so intensiv, dass man „Raum und Zeit“ um sich her vergisst. Man begegnet einer anderen Wirklichkeit, in der gesteigerte Gefühle und gesteigerte Bedeutungen zu finden sind, in der die Auseinandersetzung mit menschlichen Grundfragen stattfindet, die in unserer Alltagswelt marginalisiert, verdrängt werden.

Der schottische Ethnologe Victor Turner hat die Phase des Rituals, in der solche Begegnungen statt finden, die „liminale“ (= Schwellen-) Phase genannt.⁴ Ausgehend von den Initiationsritualen so genannter einfacher oder archaischer Kulturen beschreibt er die liminale Phase als das Zentrum des Rituals, das von der Trennungs- oder Einstiegsphase (Übergang von der

4 Vgl. zum Folgenden: Victor Turner, Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels, Frankfurt/M. 1989. Die nachfolgenden Seitenangaben im Text beziehen sich auf dieses Buch.

Alltagswirklichkeit in die rituelle Wirklichkeit) und der Angliederungs- oder Ausstiegsphase (verändertes Zurückkehren von der rituellen Wirklichkeit in die Alltagswirklichkeit) umfasst wird. Diese liminale Phase ist meist gekennzeichnet durch die Unterbrechung der sonstigen sozialen Beziehungen, der sozialen und moralischen Ordnung und damit zusammenhängend einer Entbindung von Kräften aus dem Bereich des Chaotischen, Kreativen und Unbewussten, die durch die Ordnung des Rituals kanalisiert werden und dem Teilnehmenden Kraftquellen für den neuen Status, die neuen Aufgaben erschließen sollen.

Als Beispiel für eine besonders ausgedehnte liminale Phase kann der Brauch in bestimmten australischen und afrikanischen Kulturen dienen, nach dem ein Junge, der initiiert wird, lange Zeit isoliert oder mit anderen Jungen gemeinsam im Busch leben muss, um sich dort mit den chaotisch-bedrohlichen Kräften in der Natur und in sich selbst auseinander zu setzen. Das Schwellendasein bzw. die Liminalität kann aber auch „eine komplexe Episodensequenz“ innerhalb des Rituals, z.B. ein ekstatischer Tanz sein. Es kann dabei zu einem spielerisch-experimentellen Umgang mit überlieferten Symbolen kommen: „Dann werden die Faktoren oder Elemente der Kultur auf vielfältige, oft groteske Weise neu kombiniert – grotesk deshalb, weil sie weniger im Sinne erlebter als im Sinne möglicher oder phantasierter Kombinationen zusammengefügt werden. Zum Beispiel kann eine Verkleidung als Ungeheuer auf ‚unnatürliche‘ Weise miteinander kombinierte menschliche, tierische und pflanzliche Eigenschaften aufweisen, während die gleichen Eigenschaften in einem Gemälde oder einem Märchen anders, wenn auch ebenso ‚unnatürlich‘ enthalten sein mögen. Mit anderen Worten, in der Liminalität ‚spielen‘ die Menschen mit den Elementen des Vertrauten und verfremden sie. Und aus den unvorhergesehenen Kombinationen vertrauter Elemente entsteht Neues“ (40). Diese „analytische Zerlegung der Kultur in Faktoren“ und deren „spielerische“ Neukombination“ (42) machen für Turner geradezu das Wesen der Liminalität aus und bedingen ihre erneuernde Kraft.

Im Rahmen seines Ansatzes einer „vergleichenden Symbologie“ (28ff.) geht Turner zwar von einer prinzipiellen Übertragbarkeit der in ‚einfachen‘ Gesellschaften gewonnenen Erkenntnisse über die liminalen Symbole auf ähnliche Phänomene komplexer Gesellschaften aus, betont aber dabei auch die *Unterschiede* zwischen vor- und nachindustriellen Kulturen (44). Er nennt diejenigen Phänomene in industrialisierten Gesellschaften, die liminalen Phänomenen ähneln, „ohne ihnen gleich zu sein“, „liminoide“ Erscheinun-

gen (49). Als solche bezeichnet er die „Mußegattungen Kunst, Sport, Freizeitbeschäftigungen, Spiele usw.“ (87). Liminoide Phänomene unterscheiden sich nach Turners Sicht in mehrfacher Weise charakteristisch von liminalen Phänomenen (vgl. 83ff.):

- Sie tragen eher den Charakter der Freiwilligkeit (im Gegensatz zur Pflicht) und des Spielerischen (im Gegensatz zur ernsten Arbeit).
- Sie sind, auch wenn sie massenwirksam sind, eher individuelle Hervorbringungen.
- Sie konkurrieren miteinander auf dem freien, pluralistischen ‚Markt‘.
- Sie können Sozialkritik oder gar revolutionäre Impulse enthalten, während liminale Phänomene trotz ihrer kreativen Potentiale eher die Tendenz haben, „für die Sozialstruktur letztendlich funktional zu sein, da sie für ihr möglichst reibungsfreies Funktionieren sorgen“ (86).

Ich habe Turners Theorie deshalb etwas ausführlicher vorgestellt, weil sie gerade für das Verständnis der Rolle der elektronischen Medien in modernen Gesellschaften immer wieder herangezogen worden ist.⁵ Kino, Fernsehen und Computer eröffnen unter dieser Perspektive liminale oder liminoide Räume, in der Kinder und Jugendliche Ähnliches erleben können wie die Heranwachsenden in den Initiationsritualen vormoderner Kulturen. Ein charakteristischer (weiterer) Unterschied besteht allerdings darin, dass die Übergangszeit vom Kind zum Erwachsenen sich in modernen Gesellschaften extrem verlängert hat, so dass eine eigene, ausgedehnte Phase entstanden ist, die wir als Jugendalter bzw. Adoleszenz bezeichnen. Die ritualtheoretische Sicht lässt diese Zeit als liminoide Lebensphase erscheinen und macht – ähnlich wie die mythostheoretische Perspektive – in besonderer Weise deutlich, warum für Jugendliche die Inszenierungen der populären Kultur und vor allem das Eintauchen in Medienwelten eine derart herausgehobene Bedeutung besitzt: Die Heranwachsenden erhalten dort die Möglichkeit, auf meist spielerische, fiktionalisierte und virtualisierte Weise denjenigen menschlichen Gefühlen, Kräften und Erlebnissen zu begegnen, welche im durchrationalisierten Funktionalismus unserer Alltags-, Schul- und Berufswelt verdrängt werden, die jedoch für ein gelingendes Menschsein durchaus notwendig sind. Und sie finden dort häufig weltanschauliche und moralische Orientierungen, wie sie in anderen Bereichen der unübersichtli-

5 Vgl. für einen Überblick: Manfred L. Pirner, *Fernsehmythen und religiöse Bildung*, Frankfurt a.M. 2001.

chen, pluralistischen und individualistischen Gesellschaft nur noch selten angeboten werden.

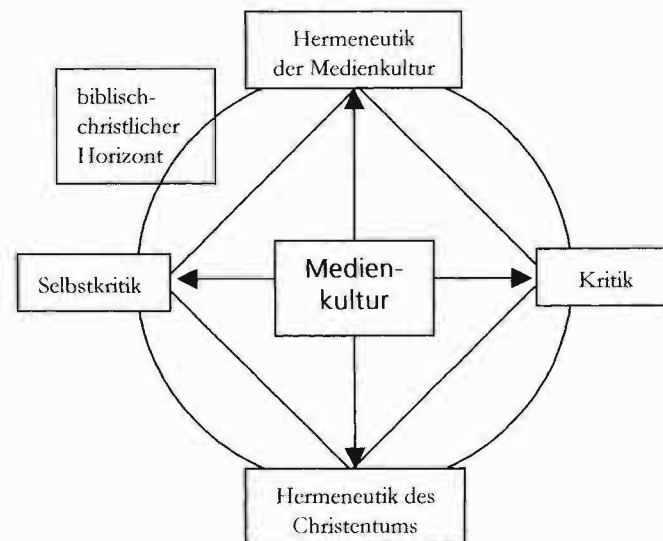
Von dieser Perspektive her fällt ein erhellendes Licht auf das, was Kinder und Jugendliche in Computerspielen wie *Messiah* oder *Black&White* suchen und wohl auch finden: Die oben angesprochene mythische Reise wird durch ihre Ritualisierung Teil der „Lebensreise“ der Heranwachsenden vom Kind zum Erwachsenen, hilft ihnen bei der Bewältigung von Entwicklungsaufgaben wie Identitätsfindung, weltanschaulich-moralische, soziale und sexuelle Orientierung. Das wiederum ritualähnliche Rollenspiel ermöglicht das Ausprobieren unterschiedlicher Identitäten: Wie „fühlt es sich an“, in die Figur eines Priesters, eines Zuhälters oder eines Polizisten zu schlüpfen – wie bei *Messiah* – oder gar die Rolle eines Gottes zu übernehmen wie bei *Black&White*? Hier werden Selbsterfahrungen möglich, die in der Tat, wie bei *Black&White* angekündigt, Selbsterkenntnis fördern und somit zur Identitätsfindung beitragen können. Und vor allem bei *Black&White* können auch moralische Orientierung ausprobiert bzw. „durchgespielt“ sowie in ihrer Wahrnehmungs- und Gefühlsqualität erlebt werden. In diesem Sinn könnte man sagen: Computerspiele bilden.

Die theologische Perspektive: Denkbewegungen im kulturtheologischen Viereck

Was die populäre Medienkultur betrifft, hat sich die Theologie bis in die 1980er Jahre hinein überwiegend den gesellschafts- und medienkritischen Strömungen zugeordnet. Erst seit geraumer Zeit wird stärker ein verstehender Umgang mit den Medien im Sinne einer theologische Kulturhermeneutik (Hermeneutik = wissenschaftliches Verstehen) gefordert und praktiziert. In dieser Perspektive werden gerade auch die *massenmedialen* Kulturprodukte nicht lediglich als Manipulationsinstrumente in den Händen der gesellschaftlich und wirtschaftlich Mächtigen gesehen, sondern sie werden auch als Widerspiegelung zentraler Themen und Stimmungen einer großen Zahl von Menschen verstanden, die es sich genau wahrzunehmen lohnt. Diese genaue Wahrnehmung und Verstehensbemühung erschließt nicht nur das, was heutige Menschen „unbedingt angeht“⁶, sondern kann unter Umstän-

6 Der bekannte protestantische Theologe Paul Tillich bezeichnete den Kern der Religion als „Ergriffensein von dem, was uns unbedingt angeht“.

den auch ein besseres Verstehen der eigenen christlichen Tradition fördern. Dabei ist nach meiner Sicht theologische Kritik weiterhin nötig und sinnvoll, muss aber die Bereitschaft zur Selbstkritik einschließen. In diesem Sinn erscheint mir ein Raster für den theologischen Umgang mit den populären Medien hilfreich, das ich das „kulturtheologische Viereck“ nenne und dessen grafische Darstellung ich im Folgenden erläutern werde.



Wie im Wechselspiel zwischen religiöser bzw. christlicher Tradition und der Medienkultur beide Seiten besser verstanden werden können, ist bereits zu einem guten Teil deutlich geworden und braucht hier nur noch kurz ergänzt zu werden. Der Rückbezug auf den christlichen Erlösermythos und seine apokalyptischen Zukunftsvisionen lassen nicht nur die Inhalte, sondern auch Strukturen und Funktionen der analysierten Computerspiele besser verstehen. Umgekehrt kann beispielsweise die oftmals unzureichend wahrgenommene Gewalthaltigkeit der biblisch-christlichen Erzählungen anhand ihrer Transformationen in virtuelle Welten bewusster werden.

Was die Selbstkritik betrifft, so lässt sich etwa eine kritische Rückfrage an die personalistische Engführung der (insbesondere protestantischen) Theologie im Gefolge des Entmythologisierungsprogramms von Rudolf Bultmann richten. Ist der Remythisierungsboom in den Medien nicht zu-

mindest *auch* die Konsequenz einer Theologie, welche sich ganz auf die Anthropologie konzentrierte und sich für die Kosmologie nicht zuständig erklärte? Die existenzielle Bedeutung des Evangeliums für den einzelnen ist in den vergangenen Jahrzehnten hinlänglich herausgearbeitet worden, aber dabei wurde vielleicht vernachlässigt, dass Lebenssinn für den einzelnen nicht ohne eine Sinnperspektive für das Ganze von Welt und Wirklichkeit zu gewinnen ist. Zugespitzt formuliert: Weil Engel, Teufel und Weltuntergangsszenarien aus der christlichen Theologie und Verkündigung verdrängt wurden, kehren sie in den Medien zurück. Vielleicht, weil sie ein Symbolmaterial darstellen, das auch moderne Menschen gut brauchen können, um brennende urmenschliche Fragestellungen bearbeiten zu können. Die Popularität bestimmter Medienformen und -inhalte stehen jedenfalls deutlich in krassem Gegensatz zur geringen Popularität von christlich-kirchlichen Formen und Inhalten. Es ist meines Erachtens *aus genuin theologischen Gründen* nicht „erlaubt“, die Ursachen dafür lediglich in der Säkularität unserer Gesellschaft und in der Manipulierbarkeit der Massen zu suchen. Gerade angesichts der Einsicht, dass sich im Medienkonsum unter anderem tief liegende menschliche Grundfragen und -sehnsüchte spiegeln, wird auch nach eigenen, kirchlichen und theologischen Versäumnissen und Einseitigkeiten zu fragen sein.

Zu den Fragen nach solchen Versäumnissen gehört z.B. auch jene, ob der eigenständige und aktiv-konstruktive Charakter kindlicher und jugendlicher Religiosität in der Theologie und Religionspädagogik der vergangenen Zeit ernst genug genommen worden ist. Abzulehnen ist nach meiner Sicht sowohl eine theologisch-prinzipielle Abwertung jugendlichen religiösen Suchens, wie es sich manchmal in der Verkleidung spielerischer Unterhaltung zeigt, als auch die Abwertung entwicklungspsychologisch bedingter Verstehensmuster religiöser Themen. In diesem Sinn kann man sich fragen, wie „jugendgemäß“ kirchlich-christliche Bemühungen um heutige Jugendliche sind. „Jugendgemäß“ ist offensichtlich jedenfalls die schwarz-weiß-malerische Gut-Böse-Struktur der Story von *Messiah* und der Spieloptionen von *Black&White*, die – wie sich aus der Entwicklungspsychologie lernen lässt – der in diesem Alter vorherrschenden Struktur moralisch-religiösen Urteilens entspricht; ob sie auch genügend zu weiteren Entwicklungsfortschritten herausfordert und also „bildend“ genug ist, darüber müsste man kritisch diskutieren. Und „jugendgemäß“ ist – wie oben angedeutet – auch die im Spiel angebotene Möglichkeit, in unterschiedliche Personen schlüpfen zu können, sich quasi unterschiedliche Identitäten zulegen und diese mit Stär-

ken und Schwächen ausprobieren zu können. Wo erhalten Kinder und Jugendliche in kirchlichen Veranstaltungen, Jugendgruppen oder im Religionsunterricht jugendgemäße Orientierungsangebote und Freiräume zum spielerischen Probehandeln, Probefühlen und Probedenken? Immerhin, so könnte eine Anregung aus der ritualtheoretischen Sicht aufgenommen werden, eröffnet gerade der christliche Glaube in besonderer Weise einen spielerischen, „liminalen“ Freiraum, denn Christinnen und Christen leben nach ihrem Selbstverständnis in einer Welt des Übergangs zwischen dem bereits in Jesus gekommenen Reiche Gottes und seiner endgültigen Durchsetzung am Ende der Zeit. Christliche Existenz ist so gesehen „liminale“ Existenz, ein Unterwegssein ohne letzte Vollkommenheiten und letzte absolute Wahrheiten, ein Weg, der deshalb gerade auch für suchende, zweifelnde und sich erprobende Jugendliche offen steht.

Die theologische Kritik, die gegenüber den beiden vorgestellten Computerspielen angebracht ist, wird sich meines Erachtens vor allem auf drei inhaltliche Aspekte richten: das Gottesbild, das Bild von Religion und die religiöse Legitimierung von Gewalt.

Das Gottesbild

Es wurde oben bereits darauf hingewiesen, dass die in *Messiah* vermittelte Vorstellung von Gott die eines strafenden, gerichtsbesessenen Zynikers oder Irren ist. So sehr dieses Bild möglicherweise bereits vorhandene Anfragen und Aggressionen gegenüber Gott, Kirche und Religion aufnimmt, muss doch damit gerechnet werden, dass die Darstellung im Computerspiel nicht zur Klärung oder Bearbeitung solcher Voreinstellungen beiträgt, sondern diese eher verfestigt, verstärkt oder eben erst anbahnt. Ein ähnlich bedenkliches Gottesbild wird in *Black&White* entwickelt: Gott ist hier ein Gott der Willkür, der letztlich ohne Moral oder Mitgefühl lediglich nach der Effektivität seines Handelns entscheidet und dem das Schicksal der Menschen egal ist, solange nur sein egoistisches Streben nach Macht befriedigt wird. Ja, hier wird sogar nahegelegt, dass auch die scheinbare Güte und Liebe Gottes in Wirklichkeit berechnete Mittel in seinem Methodenarsenal darstellen und ausschließlich dazu dienen, seinen Herrschaftsbereich auszuweiten. Der „Lerneffekt“ bezüglich dieses Gottesbildes dürfte für den Spieler gerade dadurch besonders hoch sein, dass er ja an und durch sich selbst erfährt, wie willkürlich sich „Gott“ entscheiden kann und welche Gefühle der Macht oder gar des Sadismus sich dabei einstellen.

Das Bild von Religion

Black&White kann im Grunde als ein handlungsorientierter Einführungskurs zum Thema „Wie Religion funktioniert“ verstanden werden. Durch menschliche Ohnmacht und Hilferufe werden Götter „ins Dasein“ gerufen. Gebete und Gottesverehrung erscheinen als rein funktionale Handlungen, die wie der Münzeinwurf in einen Automaten die Ausgabe von Gratifikationen bewirken sollen bzw. – von „göttlicher“ Seite gesehen – als abzählbare Leistungen, die angehäuft werden müssen, um das eigene Vorankommen zu befördern. In ähnlicher Weise führt *Messiah* religiöse Vorstellungen ad absurdum, indem sie bis ins Lächerliche übersteigert, ironisiert und parodiert werden. Durch das solchermaßen ironische bis zynische Spiel mit der Religion wird diese in beiden vorgestellten PC-Games tendenziell als von Menschen gemachter Unfug „entlarvt“ – und dies alles ohne belehrende oder weltanschaulich-positionell wirkende Elemente.

Die Legitimierung von Gewalt

Auch dieser Aspekt wurde oben bereits angesprochen. An *Messiah* kann exemplarisch studiert werden, wie durch die religiöse Mythisierung eine extreme Polarisierung von Gut und Böse erreicht wird, die wiederum in eine äußerste Radikalisierung und Potenzierung von Gewalt überführt wird. Damit greift das Spiel auf einen Mechanismus zurück, der bedauerlicherweise in der Kirchengeschichte immer wieder erfolgreich erprobt wurde: Wo man meint, gegen den Teufel selbst zu kämpfen und wo dieser scheinbar eindeutig identifiziert werden kann, lässt sich die größte Grausamkeit und Brutalität rechtfertigen. Eine andere Form der Gewaltlegitimierung bietet *Black&White* an: Hier werden die Menschen im Spiel eben zum „Spielball“ der Götter degradiert und den „göttlichen“ Spielern empathische Gefühle tendenziell abtrainiert. Gewalt wird hier, in Form von beigebrachten Schicksalsschlägen oder Katastrophen, als eine Art Erziehungsmittel benutzt, um die narzisstische Selbstbestätigung „Gottes“ sicher zu stellen. Den egoistischen eigenen Zielen werden notfalls ganze Dörfer oder Völker geopfert, auch wenn das Spiel letztlich nur auf der Basis des gegenseitigen Angewiesenseins von „Gott“ und „Gläubigen“ funktioniert.

(Religions-)pädagogischer Ausblick: spielerisches Lernen?

Auch die theologische Kritik und Ethik wird nicht übersehen dürfen, dass die kritisierten Inhalte und Deutungsmuster im Modus des Spiels angeboten werden. Dies entschärft die Kritik etwas, weil hier eben jene Brechungen greifen, die oben unter mythos- und ritualtheoretischer Perspektive angeführt worden sind. So ist z.B. Gewalt im Ritual oder im Mythos etwas anderes als reale Gewalt und kann sehr unterschiedliche Funktionen sowie unterschiedliche Wirkungen haben, wie sie oben auch andiskutiert worden sind. Dennoch verweist die neuere Medienwirkungsforschung sowohl für den Bereich Filmgewalt als auch für den Bereich Gewalt in Computerspielen auf eindeutige, nicht wegdiskutierbare Effekte, die insbesondere bei Risikogruppen (eher weniger gebildete, sozial benachteiligte Jungen mit problematischen Familienerfahrungen) erheblich werden.⁷ Eine amerikanische Studie aus dem Jahr 2004 konnte z.B. nachweisen, dass ein gewalthaltiges Ego-Shooter-Spiel das Mitleid der Spieler mit anderen Menschen in Realsituationen kurzfristig signifikant schrumpfen lässt.⁸ Was allerdings noch weithin fehlt, sind empirische Untersuchungen zu langfristigen Wirkungen sowie zu den Einflüssen von Computerspielen auf weltanschauliche und religiöse Einstellungen. Für den Bereich des Fernsehens konnte ich selbst Zusammenhänge zwischen Vorlieben für bestimmte Genres einerseits und religiösen Einstellungen andererseits bei Jugendlichen im Konfirmandenalter nachweisen,⁹ für Computerspiele lassen sich ähnliche Zusammenhänge bislang nur vermuten.

Deutlich wird aus den vorhandenen Untersuchungen zu Computerspielen jedenfalls, dass die Heranwachsenden diese stark zur Bewältigung von Entwicklungsaufgaben und zum Auf- und Ausbau eigener Kompetenzen nutzen.¹⁰ In einer Online-Umfrage zu *Black&White* unter 16 Jugendlichen, die von einer Studentin durchgeführt wurde, ließen alle erkennen, dass sie

7 Vgl. z.B. Michael Kunczik/Astrid Zipfel: Gewalt und Medien, Köln 2005. Speziell zu Computerspielen: Craig A. Anderson: Violent Video Games. Myths, Facts and Unanswered Questions, im Internet unter: <http://www.apa.org/science/psa/sb-anderson.html>.

8 Vgl. die 3sat-Meldung „Videospiele mit Gewalt lassen das Mitleid schrumpfen“, im Internet unter: <http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/nano/news/71572/>

9 Vgl. Manfred L. Pirner, Religiöse Mediensozialisation?, München 2004.

10 Vgl. dazu das Themaheft „Computerspiele – Interessen und Kompetenzen“ der Zeitschrift „merz. Zeitschrift für medienpädagogik“ 48 (2004), II. 3.

die Spielidee, nämlich einmal Gott spielen zu können, „genial“ fanden. Zitat: „Ich war begeistert von der Idee des Spiels (Einen allmächtigen Gott spielen, eine Kreatur trainieren, die gesamte Welt spiegelt das Handeln von einem wieder...)“.¹¹ Zur Frage, warum sie die böse Gott-Version ausgewählt haben, gaben die Jugendlichen als Motive unter anderem Neugier, Spaß, und Machtgefühl an, aber auch, „mal was machen was man sonst nicht tut“, ohne dafür negative Konsequenzen fürchten zu müssen. Hier bestätigt sich noch einmal, dass ein spielerischer, ausprobierender Umgang mit solchen Computerspielen wohl bei den meisten im Vordergrund steht und somit auch nicht zwangsläufig zu einer bestimmten religiös-weltanschaulichen Sicht führen muss – wenngleich dieses Risiko nicht ausgeschlossen werden kann.

Werden Computerspiele wie *Messiah* oder *Black&White* zum Gegenstand von (religions-)pädagogischen Bildungsprozessen, dann können sie viel Anregungspotenzial für spannende Gespräche, kritische Diskussionen und kreative Bearbeitungen geben, denn eines wird hier deutlich: Religion hat etwas Faszinierendes, auch und gerade in Computerspielen. Wie bemerkte doch der Altvater der Praktischen Theologie, Ernst Lange, so treffend:

„Spielend und nur spielend kommen Menschen den unerschöpflichen Möglichkeiten unseres Daseins auf die Spur. Spielend entdecken wir Alternativen zum gewohnten Verhalten, überschreiten wir die Grenzen unserer Alltagsrollen und probieren andere aus, testen wir Problemlösungen, die vom Üblichen abweichen.“¹²

11 Zitiert nach Stephanie Welk, *Black & White. Analyse eines Computerspiels unter religionspädagogischer Perspektive*. (Wissenschaftliche Examensarbeit an der Päd. Hochschule Ludwigsburg), 2005, 110.

12 Zitiert nach Petra Dais, *Einführung in die Theologie des Spiels*. In: Online-Magazin für Theologie und Ästhetik 24/2003 (www.theomag.de/24/pd1.htm), 6.

Literatur

Manfred L. Pirner/ Thomas Breuer (Hg.), *Medien, Bildung, Religion*, Frankfurt a.M. 2004.

Christian Wessely, *Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen*. Frankfurt a.M. u.a. 1997.