

In: Buschmann, Gerhard/Pirner, Manfred:
Werbung, Religion, Bildung, Kulturhermeneutische,
theologische, medienpädagogische und religionspädagogische
Perspektiven, Frankfurt am Main 2003.

MANFRED L. PIRNER

Messias spielen

Werbung mit dem Erlösermythos für ein Computerspiel¹

Messiah heißt ein Computerspiel, das die amerikanische Firma Shiny - Entertainment im Jahr 2000 auf den Markt gebracht hat und das von Virgin Interactive vertrieben wird. In einschlägigen Computerzeitschriften als innovativ und technisch ausgefeilt gelobt, wird seine Rahmenhandlung unverblümt als gewalttätiges Erlösungs-drama inszeniert, wovon man sich offensichtlich eine Steigerung des Verkaufserfolgs verspricht. In der werbenden Einführung zum Spiel wird schnell klar, worum es geht:

„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 Besitzes 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, und 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 ...“²

Besonders hervorgehoben werden die über 40 möglichen Charaktere, in die der Spieler als Engel Bob schlüpfen kann, neben Prostituierten, Polizisten, Monster und Zuhältern auch Priester. Dazu werden über zehn „einzigeartige und zerstörerische Waffen“, u.a. Flammenwerfer und Kreissägen, angepriesen, die unwahrscheinlich genau sein sollen und „realistisch beschädigte Gegner und Ziele“ hinterlassen.

In einer Prolog-Geschichte wird ein „fanatischer Prediger“, welcher der von „Faulheit und Sünde“ verdorbenen Menschheit das göttliche Gericht prophezeit, von der Menge beschimpft und von einem Polizist getötet. In diesem Moment wird der babygleiche Engel Bob von Gott vom Himmel geworfen. Er rebelliert gegen Gott, der ihn auf die Erde geworfen hat, wor-

¹ Erstveröffentlichung in: Religion heute, (o.Jg.) 48/2001, S. 260f.

² Diese Einführung sowie weitere Informationen zur Story, zum Spiel selbst und seinen Hintergründen finden sich im Internet unter <http://www.messiah.com>

auf dieser lacht: „Du erinnerst 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. 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!“

Erlösermythen wie diese sind in der Popularkultur schon länger keine Seltenheit mehr. Seit Kultfilmen wie *Star Wars*, *Terminator* oder *Matrix*³ und seit Computerspielen wie *Ultima Underworld* gelten mythologische Grundmuster als Verkaufsgarantien.⁴ Kommerzielle Unternehmen schlagen hemmungslos Profit aus der Erkenntnis, welche die kulturanthropologische und religionswissenschaftliche Forschung bereits weitgehend in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts erarbeitet hat: Es gibt bestimmte erzählerische Strukturschemata 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 sowie bestimmte Mythologeme 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.

Natürlich ist es bedenklich, wenn immer wieder die gleichen mythischen Muster in den Medien transportiert werden, insbesondere wenn sie religionsähnliche Erlösungsdramen mit scheinbar gerechtfertigtem brutalem Einsatz von Gewalt verbinden oder, wie in *Messiah*, ein negatives Gottesbild („Für dich ist doch alles nur ein kranker Spaß.“) verstärken. Die Theologie hat sich in diesem Sinn bis in die 80er Jahre hinein überwiegend den gesellschafts- und medienkritischen Strömungen zugeordnet. Erst seit geraumer Zeit wird stärker eine theologische Kulturhermeneutik gefordert und praktiziert, welche gerade in den massenmedialen Kulturprodukten nicht nur Manipulationsinstrumente in den Händen der gesellschaftlich und wirtschaftlich Mächtigen sieht, sondern sie

³ Vgl. dazu UWE BÖHM / GERD BUSCHMANN: „The „Matrix“ und Röm 6 – Christliche Taufvorstellung in popkulturellem Science-Fiction-Ambiente. In: rabs. Religionspädagogik an Berufsbildenden Schulen, 33. Jg., 2001, H. 4, S. 111–120, sowie UWE BÖHM / MARC LENZ: *Projekt Matrix. Ein Unterrichtsentwurf* – online unter: <http://www.entwurf-online.de> (2001).

⁴ Vgl. z.B. CHRISTIAN WESSLEY: *Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen*. Frankfurt a.M. 1997, sowie MANFRED L. PIRNER: *Fernsehmythen und religiöse Bildung. Grundlegung einer medienfahrungsorientierten Religionspädagogik am Beispiel fiktionaler Fernsehunterhaltung* (= Beiträge zur Medienpädagogik, Bd. 7). Frankfurt a.M. 2001.

vor allem auch als Widerspiegelung zentraler Themen und Stimmungen einer großen Zahl von Menschen versteht, die es genau wahrzunehmen lohnt.

So lässt sich etwa die teuflische Verderbtheit der Welt in der *Messiah*-Story als ein in die Zukunft projiziertes Unbehagen an der gegenwärtigen Weltwirklichkeit deuten, die von „Hass“, „Blindheit“ und „Gier“ geprägt erlebt wird. Der im PC-Spiel inszenierte erlöserhafte Kampf gegen das Böse erscheint über die Befriedigung „niederer Instinkte“ hinaus als Möglichkeit, die häufig als undefinierbar und ungreifbar erfahrenen negativen Mächte symbolisch zu vertreiben. Hinter Gewaltkämpfern für das Gute wie in *Messiah* oder in Filmen wie *Terminator* und *Matrix* wird gleichzeitig die Ungeduld und das Unverständnis gegenüber dem christlichen Gott spürbar, der offensichtlich nicht eingreift, sondern all das Unrecht und Unglück auf dieser Welt zulässt. Er stellt sich für viele Menschen heute tatsächlich als ein Gott dar, der, wenn es ihn denn gibt, 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 des christlichen Gottesglaubens deutlich, die sich nicht einfach vom Tisch wischen lassen und die man schon gar nicht lediglich als sekundäre Medienwirklichkeit abtun kann.



Abb. 1: *Messiah*, Screenshot

Anfragen, die allerdings gerade auch besonders typisch sind für Konsumenten im Jugendalter, für die das *Messiah*-Spiel offensichtlich konzipiert ist. „Jugendgemäß“ ist ebenfalls die schwarz-weiß-malerische Gut-Böse-Struktur der Story, die – wie sich aus der Entwicklungspsychologie lernen lässt – der in diesem Alter vorherrschenden Struktur moralisch-religiösen Urteilens entspricht. Und „jugendgemäß“ ist wohl auch die im Spiel angebotene Möglichkeit, in unterschiedliche Personen schlüpfen zu können, sich quasi unterschiedliche Identitäten zulegen und diese mit Stärken und Schwächen ausprobieren zu können.

Die neuerdings verstärkt wahrgenommene hermeneutische Aufgabe der Theologie bezüglich der Popularkultur beinhaltet die Offenheit für kritische Rückfragen an eigene kirchliche und christliche Glaubens- und Lebensformen. Die Popularität bestimmter Medienformen und -inhalte steht ja 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 tiefliegende menschliche Grundfragen und -sehnsüchte reflektieren, wird auch nach eigenen Versäumnissen und Einseitigkeiten zu fragen sein, wird – traditionell gesprochen – die Bereitschaft zur Buße erreicht werden müssen.

Zu den Fragen nach eigenen Versäumnissen gehört etwa 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 jedenfalls 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. Es war der Kulturanthropologe Victor Turner, der mit Arnold van Gennep die mittlere Phase eines Übergangs- oder Initiationsrituals als liminale Phase bezeichnet hat und zugleich darauf hinwies, dass das gesamte Leben des Christen sich als liminale Existenz verstehen lässt:⁵ Christliche Existenz versteht sich als Übergangsphase zwischen Schöpfung und Vollendung, zwischen dem „Schon“ des in Jesus angebrochenen Gottesreichs und dem „Noch nicht“ des Eschatons. Wird die für spätindustrielle Kulturen typische Phase des Jugendalters als besonders ausgedehnte liminale Phase, als eine

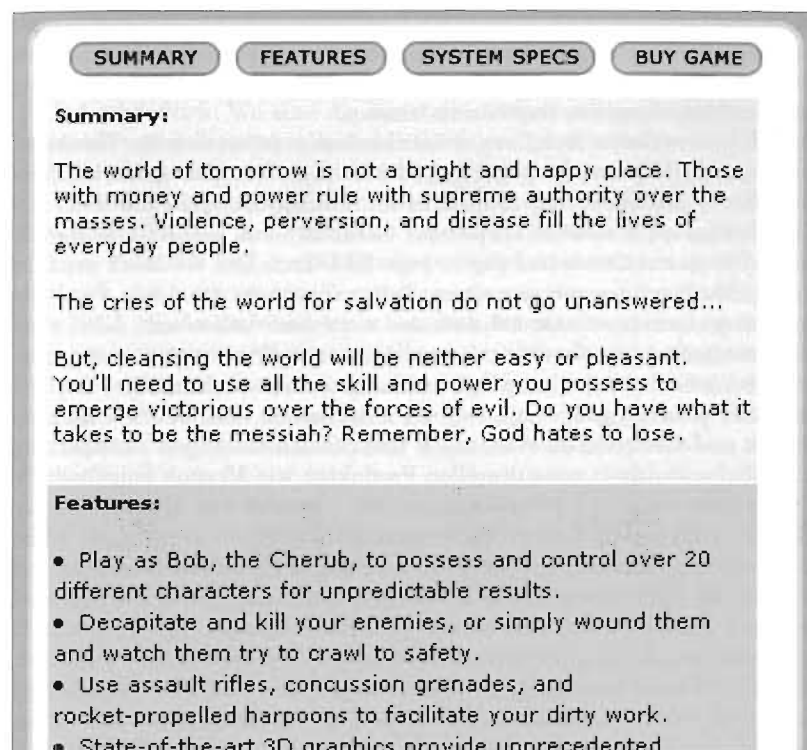


Abb. 2: Internetseite des Spiels *Messiah*, Ausschnitt (www.messiah.com)

Phase des Übergangs verstanden, dann gewinnen die Lebensformen und Lebensfragen der Jugendlichen in gewisser Hinsicht eine geradezu paradigmatische Bedeutung für christliches Leben.

Eine weitere kritische Rückfrage, die sich angesichts mythologisch strukturierter oder „unterfütterter“ Medienprodukte wie *Messiah* nahe legt, bezieht sich auf die personalistische Engführung der Theologie im Gefolge des Entmythologisierungsprogramms von Rudolf Bultmann. Ist der Remythisierungsboom in den Medien nicht zumindest 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. Spätestens in einer Zeit, in der Mythen mediale Konjunktur haben –

⁵ Vgl. VICTOR TURNER / EDITH TURNER: *Image and Pilgrimage in Christian Culture*. New York (Columbia Univ. Press) 1978; VICTOR TURNER: *Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels*. Frankfurt a.M. 1989.

wofür das Computerspiel *Messiah* ein Beispiel ist –, sollte insbesondere die protestantische Theologie ihre Einstellung zum Mythischen überdenken, und zwar gerade um sich profilierter in die kritische Auseinandersetzung mit den Medienmythen begeben zu können.

Welche konkreten Handlungsmöglichkeiten ergeben sich für Theologie, Kirche und Religionspädagogik angesichts eines Computerspiels wie *Messiah*? Zunächst ist zu hoffen, dass in den zu begrüßenden, von VEF und EKD initiierten Konsultationsprozess *Gestaltung und Kritik. Zum Verhältnis von Protestantismus und Kultur* (vgl. *EKD-Texte*, Nr. 64) auch grundlegende Überlegungen zur populären Kultur eingehen, die deren Produkte und Inszenierungen ernst nehmen und einordnen helfen und dabei auch die oben genannten Aspekte mit berücksichtigen. Eine bisher kaum gesehene Aufgabe der Forschung läge in diesem Zusammenhang über die Hermeneutik hinaus darin, empirisch zu untersuchen, aus welchen Motiven heraus und mit welchen Wirkungen und „Nebenwirkungen“ Rezipienten mit religionshaltigen popkulturellen Produkten wie *Messiah* umgehen.

Für Gemeinde und Religionsunterricht verweist das *Messiah*-Beispiel auf die zunehmende Bedeutung medienpädagogischer Aspekte. So könnte eine kreativ-spielerische, aber auch kritische Auseinandersetzung mit *Messiah* im Licht der biblisch-christlichen Tradition sowohl die aggressiven und schwarz-weiß-malerischen Tendenzen solcher Medienprodukte sensibler und bewusster wahrnehmen helfen als auch deren Funktion, nämlich (oftmals latente) Aggressionen gegen Gott und Gesellschaft symbolisch zu bearbeiten sowie das Bedürfnis nach weltanschaulicher Orientierung und Übersichtlichkeit ansatzweise zu befriedigen. Erkenntnisse aus der Medienwirkungsforschung legen jedenfalls nahe, dass im Hinblick auf die symbolische Verarbeitungsfunktion der Medien sowie unter Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Tendenzen Mediengewalt nicht generell negativ zu bewerten ist; sie kann Kindern und Jugendlichen auch helfen, Identitäts- oder Wertkonflikte symbolisch durchzuspielen – so wenig sich das Risiko der Aggressionssteigerung bei sozial benachteiligten und identitätsschwachen Rezipienten leugnen lässt.⁶ Gerade im Bereich der offenen Jugendarbeit und im schulischen Religionsunterricht könnten Computerspiele wie *Messiah* vor diesem Hintergrund eine Möglichkeit bieten, vor allem auch mit solchen Jugendlichen ins religiöse Gespräch und symbolhandelnde Spiel zu kommen, die sonst kein Interesse an Religion und Kirche zeigen. Dabei würde es weniger darum gehen, gewalthaltige Computerspiele wie *Messiah* „madig“ zu machen, sondern eher darum, mit den Jugendlichen gemeinsam deren Motive für ihren „Spaß“ an solchen Spielen herauszufinden und andere, ergänzende

oder korrigierende Wege für den Umgang mit Aggressionen und Frustrationen, gerade auch gegenüber Gott und Kirche zu suchen bzw. anzubieten.

Und schließlich: Wo sind die innovativen alternativen Computerspiele, in denen mythische und religiöse Bedürfnisse (also vor allem das Bedürfnis nach sinnstiftender Weltdeutung) theologisch und religionspädagogisch verantwortet aufgegriffen werden, die spannend, actionreich und identifikationsoffen sind, in denen aber beispielsweise durch gewaltfreie, pfiffige Konflikt- und Problemlösungen gepunktet werden kann? Sieht man sich die vorhandenen Computerspiele aus dem christlich-religiösen Bereich an, findet man hier kaum wirklich Attraktives und wenig lernpsychologisch Sinnvolles. Wäre es nicht an der Zeit, dass die Kirchen einen Wettbewerb für die Entwicklung solcher Spiele ausschreiben und damit gerade auch die oftmals erstaunliche Kompetenz von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in diesem Bereich ernst nehmen, herausfordern und bestärken?

⁶ Vgl. hierzu PIRNER 2001 (Anm. 4), Kapitel 7.