

Religiöse Aspekte von Computerspielen als religionspädagogische Herausforderung

Zusammenfassender Artikel der Zulassungsarbeit zum ersten Staatsexamen, Pädagogische Hochschule Ludwigsburg, 2003

TOBIAS SCHMITT

Computerspiele sind aus dem Leben von Kindern und Jugendlichen nicht mehr wegzudenken. Sie schaffen es durch ihre Faszinationskraft, die Spieler oft stundenlang vor dem Computer bzw. den Videospielkonsolen zu fesseln. Dabei machen sich die Spieler selten Gedanken darüber, welche Hintergründe die Spielhandlungen der Computerspiele haben könnten. Für sie geht es in erster Linie darum, Spaß und Erfolg zu haben. Für mich schien es daher sinnvoll, den Aufbau und Inhalt der Computerspiele zu hinterfragen. Am Anfang meiner Examensarbeit steht ein kurzer geschichtlicher Überblick über die Entwicklung von Computerspielen und der Versuch einer Einteilung der Computerspiele in verschiedenen Kategorien. Im darauffolgenden Kapitel beschreibe ich ausführlich, welche Auswirkungen mediale Gewalt haben kann.¹ Dabei beschäftigt mich v. a. die Frage, welche Folgen gewalthaltige Computerspiele auf die Aggressionsbereitschaft eines Spielers haben können. In diesem Zusammenhang gehe ich auf die Empathieentwicklung beim Spielen sowie die verschiedenen Transferarten zwischen virtueller Welt und Realität ein. Ich komme dabei zu dem Ergebnis, dass die Modelle der Mediengewaltforschung nicht verallgemeinert werden können. Es sollten bei der Beurteilung der Gewaltauswirkung folgende Punkte berücksichtigt werden:

- Gewalt wird je nach Realitätsgrad des Mediums auf verschiedene Weise empfunden und übertragen.
- Die Auswirkungen von Mediengewalt hängen von den Voraussetzungen des Rezipienten ab. Beispielsweise von seiner Persönlichkeitsstruktur, Erziehung, seiner Fähigkeit Empathie zu entwickeln oder seinem sozialen Umfeld.
- Die Unterschiede der einzelnen Medien sollten bei der Beurteilung der Gewaltauswirkung hervorgehoben werden. Beispielsweise sind Auswirkungen von Gewalthandlungen in Comics nicht unbedingt gleichzusetzen mit denen im Fernsehen oder in Computerspielen.²
- Durch monokausale Schuldzuweisungen, Simplifizierungen und Indizierungen allein können die vorhandene Gefahren der Mediengewalt nicht wirklich abgewendet werden.

Mit der Faszinationskraft von Computerspielen

beschäftigt sich das 3. Kapitel.³ Es fragt nach den Gründen für den großen Erfolg der Computerspiele. Dabei spielt eine wichtige Rolle, dass der Spieler in Computerspielen Macht ausüben kann.⁴ Das nächste Kapitel versucht den inhaltlichen und strukturellen Aufbau von Adventure- und Rollenspielen zu erläutern, der meist mythologischer Natur ist. Dabei beschäftige ich mich einerseits mit den Merkmalen des Mythos und andererseits mit den Funktionen der Mythen in Computerspielen.⁵ Zusätzlich zu den mythologischen Elementen enthalten viele erfolgreiche Computerspiele – wie z. B. *Age of Empires* oder *Black and White* – oft in irgendeiner Form religiöse Elemente (z. B. Kirchen mit Priestern oder Mönchen). In Kapitel 5 gehe ich auf die religiöse Elemente des Spieles *Black and White* ein, die ich in Kapitel 6 mit dem christlichen Verständnis von Gott, Mensch und Welt vergleiche. Zusammen mit den Ergebnissen der Religionspsychologie⁶, die ich in Kapitel 7 erarbeitet habe, versuche ich die Auswirkungen der religiösen Elemente der Computerspiele auf die religiöse Entwicklung von Kindern und Jugendlichen abzuschätzen.

Bereits durch das frühe Alter von ca. 6-9 Jahren⁷, in dem vielen Kinder mit dem Computerspielen beginnen, dürfen meiner Ansicht nach die Einflüsse aber auch die Gefahren von religiösen Inhalten in den Medien – und hier besonders die religiösen Aspekten von Computerspielen⁸ – nicht unterschätzt werden. Denn Computerspiele können nach meiner Überzeugung die religiöse Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beeinflussen. Sei es positiv, beispielsweise als Denkanstoß, oder negativ. Es kommt dabei auf die persönlichen Voraussetzungen an, die der Spieler in kognitiven sowie in nichtkognitiven Bereichen mitbringt. Exemplarisch möchte ich dies an dem analysierten Computerspiel *Black & White* verdeutlichen.

Zu Inhalt und Struktur des Spiels: Der Spieler nimmt die Rolle (eines) Gottes an, dessen (Spiel-)Aufgabe es ist, möglichst viele Gläubige der Insel „Eden“ um sich zu scharen, da von der Zahl der Gläubigen seine Macht abhängt. Wie er das tut, dafür hat er mehrere Möglichkeiten, die er frei wählen kann. Er kann sich die Verehrung der Menschen sowohl durch Wohltaten und „Wunder“ erarbeiten als auch durch Katastrophen und Schicksalsschläge, die er über die Menschen kommen lässt. Er kann also ein „guter Gott“ oder ein „böser Gott“ sein. Im Begleitheft zum Spiel heißt es dementsprechend: „Du darfst das Spiel mit jeder Gesinnung spielen. Es ist völlig egal, ob du böse bist, solange du gut spielst.“ Ziele des Spieles sind: den Gegenspieler-Gott „Nemesis“ zu besiegen und möglichst alle Völker der Insel Eden zu beherrschen.

Betrachtet man nun beispielsweise das fast ausschließlich anthropomorphe Gottesbild im Spiel

Black & White, dann stellt sich mir die Frage, ob dies der religiösen Entwicklung der Kinder und Jugendlichen⁹ förderlich ist. Denn besitzt ein Kind bzw. auch noch ein Jugendlicher eine anthropomorphe Gottesvorstellung, so fördert das Gottesbild von *Black & White* meiner Ansicht nach nicht die Entwicklung zu einer transzendenten Gottesvorstellung. Hat ein Kind bzw. Jugendlicher diese aber schon entwickelt, dann scheint es mir nicht sinnvoll, sie immer wieder mit einem Gottesbild einer schon überwundenen religiösen Entwicklungsstufe zu konfrontieren. Dieser Aspekt und weitere Elemente von *Black & White*, die einen klaren Unterschied zur biblisch-christlicher Sichtweise aufweisen,¹⁰ können meiner Überzeugung nach ein verzerrtes Bild von Religion und Christentum vermitteln und damit auch die religiöse Entwicklung in eine bedenkliche Richtung beeinflussen.

Es besteht nicht nur diese Problematik. Gefährlich scheint es mir auch, dass sich die Darstellungen von Gott und Mensch mit den schon vorhandenen Vorstellungen der Kinder und Jugendlichen vermischen und auf deren Verhalten und Umgang mit anderen Menschen Einfluss nehmen können. Besonders das Hauptelement von *Black & White*, dass der Spieler in die Rolle eines Gottes schlüpft, sehe ich als sehr bedenklich an. Es könnte dazu führen, dass die Grenzen bzw. die Unterschiede zwischen Gott und Mensch von den Kindern und Jugendlichen nicht mehr richtig wahrgenommen werden, sie sich selbst mit der Gottesrolle identifizieren und dieses Verhalten u. U. auch auf die Realität übertragen. Es scheint mir sehr bedenklich, wenn Kinder und Jugendliche durch das lange Spielen¹¹ von *Black & White* möglicherweise nicht mehr zwischen der Allmacht des Gottes aus *Black & White*, die sie im Spiel kennen lernen, und ihren menschlich beschränkten Fähigkeiten in der Realität unterscheiden können. Ich vermute, dass gerade Kinder und Jugendliche, die wenig Anerkennung durch die Familie und Freunde erhalten, sich in diese „religiösen Ersatzvorstellungen“ flüchten. Dies müsste allerdings empirisch untersucht werden.

Am Ende meiner Zulassungsarbeit gehe ich noch auf das Verhältnis der neuen Medien zur Religionspädagogik ein und auf der Grundlage meiner Überlegungen stelle ich im Kapitel 8 Unterrichtsvorschläge vor, wie Computerspiele im Religionsunterricht der Realschule thematisiert werden können.

Anmerkungen

1 Vgl. Gieselmann, Hartmut: Die Gewalt in der Maschine, Überlegungen zu den Wirkungen von aggressiven Computerspielen, in: c't - Computer und Technik, 4/2000, S. 132-136

2 Weitere Informationen zur Auswirkung von Gewalt in Computerspiele im Vergleich zu Fil-

men im Artikel von: Rötzer, Florian: Computerspiele, die auf Gewalt basieren, fördern Aggression stärker als entsprechende Filme, 2000; URL: <http://www.heise.de/tp/deutsch/special/game/6757/1.html>

3 Vgl. dazu auch: Hachtel, Torsten: Computerspiele für Kinder. Eine Grundbestandsliste für Kinder- und Jugendbibliotheken; Diplomarbeit im Fach Kinder- und Jugendmedien – Studiengang Öffentliche Bibliotheken der Fachhochschule Stuttgart – Hochschule der Medien, Stuttgart 2001;

URL: http://www.ifak-kindermedien.de/pdf/hachtel_diplomarbeit.pdf

4 Fritz, Jürgen: Macht, Herrschaft und Kontrolle im Computerspiel, Handbuch Medien: Computerspiele, Bundeszentrale für politische Bildung, Bonn 1997, S. 183-196

5 Wessely, Christian: Von Starwars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und Computerrollenspielen, Peter Lang, Frankfurt 1997; Wessely, Christian: Götter mit kleinen Fehlern. Mythologische Aspekte von Computerspielen, in: Spektrum der Wissenschaft 12/1998, S. 112-116

6 Vgl. Grom, Bernhard: Religionspsychologie, Kösel-Verlag, München 1992⁴

7 Müsgens, Martin: Die Wirkung von Bildschirmspielen auf Kinder im Alter von 6-11 Jahren. Ein empirischer Feldversuch. In: Achim Bühl (Hrsg.) Cyberkids. Empirische Untersuchungen zur Wirkung von Bildschirmspielen. Lit Verlag, Münster 2000, S. 35

8 Dabei meine ich v. a. Elemente nicht-christlicher Computerspiele

9 Vgl. 7.1.1 Empirische Untersuchung zum Gottesbild von Kindern und Jugendlichen; 7.1.2 Darstellung der Religiösen Entwicklung

10 Vgl. 6.2 Interpretation der religiösen Aspekte von *Black & White* aus christlicher Sicht

11 Beim Computerspiel *Black & White* kann die Spielzeit gut 30 Stunden betragen.

Es könnte dazu führen, dass die Grenzen bzw. die Unterschiede zwischen Gott und Mensch von den Kindern und Jugendlichen nicht mehr richtig wahrgenommen werden.