

Religionswissenschaft heute



Oliver Steffen

# Level Up Religion

Einführung in die religionswissen-  
schaftliche Digitalspieforschung

**Kohlhammer**

**Kohlhammer**

# Religionswissenschaft heute

Herausgegeben von  
Christoph Bochinger und Jörg Rüpke

## Band 11

Die Reihe »Religionswissenschaft heute« bildet einen methodischen Bezugspunkt für das Fach in der Verbindung systematischer und historischer Fragestellungen.

Mit der Publikation neuer wissenschaftlicher Ergebnisse sowie religionswissenschaftlicher Lehr- und Studienbücher schärft sie das wissenschaftliche Profil des Fachs.

Damit bietet die Reihe zugleich einen Anknüpfungspunkt für andere Disziplinen, die sich ebenfalls mit dem Gegenstand Religion beschäftigen; sie zielt darauf ab, Teil- und Nachbardisziplinen, wie die Religionssoziologie, empirische Religionspsychologie oder Ritualwissenschaft, stärker mit der Religionswissenschaft zu vernetzen.

Die Reihe umfasst

- systematisch und methodologisch orientierte Monographien,
- religionsgeschichtliche Arbeiten, die systematische Ergebnisse oder Anknüpfungspunkte für andere Disziplinen bieten, insbesondere
- Darstellungen zur Religionsgeschichte Europas und zu Entwicklungen, die das religiöse Gesicht der Welt in der Gegenwart prägen,
- Lehr- und Studienbücher, die das Spektrum religionswissenschaftlicher Teildisziplinen widerspiegeln.

Oliver Steffen

# **Level Up Religion**

Einführung in die religionswissenschaftliche  
Digitalspielforschung

Verlag W. Kohlhammer

Publiziert mit freundlicher Unterstützung durch die  
Schweizerische Gesellschaft für Religionswissenschaft (SGR),  
die UniBern Forschungsstiftung  
sowie die Jubiläumsstiftung der Schweizerischen Mobiliar Genossenschaft.

1. Auflage 2017

Alle Rechte vorbehalten  
© W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart  
Gesamtherstellung: W. Kohlhammer GmbH, Stuttgart

Print:  
ISBN 978-3-17-032513-5

E-Book-Format:  
pdf: ISBN 978-3-17-032514-2

Für den Inhalt abgedruckter oder verlinkter Websites ist ausschließlich der jeweilige Betreiber verantwortlich. Die W. Kohlhammer GmbH hat keinen Einfluss auf die verknüpften Seiten und übernimmt hierfür keinerlei Haftung.

# Inhalt

Danksagung und Hinweise .....	8
-------------------------------	---

## I Einführung

1. Grundzüge der religionswissenschaftlichen Digitalspieelforschung ...	10
1.1 Anknüpfungspunkte an religionswissenschaftliche Forschungen .....	13
1.1.1 Spiele und Religion .....	13
1.1.2 Medien, Populärkultur und Religion .....	18
1.1.3 Internet und virtuelle Welten .....	24
1.2 Methoden und Forschungsstand .....	27
1.3 Level Up Religion: Forschungsfelder und Fragestellungen .....	54
1.3.1 Die Religionen in digitalen Spielen .....	56
1.3.2 Digitale Spiele in den Religionen .....	58
2. Das Medium und seine Kontexte .....	61
2.1 Digitale Spiele .....	61
2.2 Historischer Kontext .....	66
2.2.1 Chronologie der Entwicklung digitaler Spiele .....	68
2.2.2 Digitale Spiele im kulturhistorischen Blick .....	81
2.3 Die Spielenden .....	91
2.3.1 Spieleraktivitäten und die Industrie .....	91
2.3.2 Digitalspielkultur .....	101
2.4 Öffentlichkeit .....	112
2.4.1 Regulierung .....	114
2.4.2 Förderung .....	149
2.4.3 Instrumentalisierung .....	156

## II Die Religionen in digitalen Spielen

3. Religiöse Inhalte in digitalen Spielen .....	174
3.1 Marginalität religiöser Inhalte? .....	174
3.2 Professionelle Unterhaltungsspiele .....	179
3.3 Independent-Unterhaltungsspiele .....	181
3.4 Casual- und Social-Spiele .....	183
3.5 Serious-Spiele – Lern-, Kunst-, Propagandaspiele .....	186

3.6	„Religiöse digitale Spiele“ .....	190
3.7	Eine Typologie digitaler Spiele mit religiösen Inhalten .....	196
4.	Die Spielenden .....	200
4.1	Über das Verhältnis der Spielenden zur Religion .....	200
4.2	Die Rezeption religiöser Digitalspielinhalte durch die Spielenden .....	209
4.3	Produktion religiöser Spielinhalte .....	215
5.	Die Entwickler .....	223
5.1	Religiöse Inhalte als Problem in der Digitalspielentwicklung .....	223
5.2	Religiöse Inhalte als Chance für die Entwicklung digitaler Spiele .....	227
III Digitale Spiele in den Religionen		
6.	Technophobische Reaktionen: Kontroversen .....	236
7.	Technomediatorische Reaktionen: Regulierung, Instrumentalisierung, Entwicklung .....	243
7.1	Regulierung .....	243
7.2	Instrumentalisierung .....	248
7.3	Die Entwicklung religiöser Spiele .....	252
8.	Technomonistische Reaktionen und darüber hinaus – Interpretationen .....	267
8.1	Digitale Spiele als Orte der religiösen Verwirklichung .....	268
8.1.1	Digitalspielentwicklung als göttlich-schöpferische Tätigkeit .....	269
8.1.2	Digitalspielwelten als Träger christlicher Teleologie, Prädestination und Ethik .....	271
8.1.3	Die Identifikation mit dem Avatar als Ausbildung der religiösen Identität .....	275
8.1.4	Digitale Spiele als Vermittler von „Transzendenz“ .....	279
8.2	Religiös relevante Konzepte in der Deutung digitaler Spiele .....	289
8.2.1	Digitale Spiele und Mythen .....	290
8.2.2	Digitale Spiele und Rituale .....	297
8.2.3	Digitale Spiele und veränderte Bewusstseinszustände .....	307

IV Zusammenfassung und Fazit

9. Prolegomena zur religionswissenschaftlichen  
 Digitalspielforschung ..... 330

9.1 Religionen in digitalen Spielen ..... 331

9.1.1 Religiöse Inhalte in digitalen Spielen ..... 331

9.1.2 Die Spielenden ..... 334

9.1.3 Die Entwickler ..... 337

9.2 Digitale Spiele in den Religionen ..... 338

9.2.1 Technophobische Reaktionen: Kontroversen ..... 338

9.2.2 Technomediatorische Reaktionen: Regulierung, Instrumentalisierung,  
 Entwicklung ..... 339

9.2.3 Technomonistische Reaktionen: Interpretationen ..... 341

9.3 Schlussbetrachtung: Religionswissenschaftliche  
 Digitalspielforschung *back to the roots?* ..... 344

Index ..... 349

Bibliografie und Ludografie ..... 359

Literatur ..... 359

Digitale Spiele ..... 375

# Danksagung und Hinweise

Dieses Buch ist im Rahmen des Forschungsprojektes „Between ‚God Modes‘ and ‚God Moods‘. Religion in Computerspielen und die Bedeutung der Religion für Gamers“ entstanden. Das vom Schweizerischen Nationalfonds (SNF) finanzierte Projekt wurde 2010–2014 am Institut für Religionswissenschaft der Universität Bern durchgeführt.

Mein Dank gilt den Menschen, die an der Realisierung des Projektes und somit auch dieses Buches mitgewirkt haben: Prof. Dr. Jens Schlieter (Universität Bern) danke ich für die langjährige Betreuung des Projektes, seine aufgeschlossene Begleitung sowohl in fachlicher wie menschlicher Hinsicht. Prof. Dr. Christoph Bochinger (Universität Bayreuth) und Prof. Dr. Jörg Rüpke (Universität Erfurt) bin ich für die konstruktiven Kommentare und wertvollen Hinweise zum Manuskript dankbar. Viele Digitalspieلفorschende der GAMESNETWORK-Mailingliste haben durch ihre interessanten Sichtweisen und Hinweisen im Rahmen mehrerer Austauschgelegenheiten in Bezug auf das Thema digitale Spiele und Religion beigetragen. Ein spezieller Dank geht an Laurie Hall (VSC), Jürgen Hilse (USK), Ivar Posthumus (PEGI) und Herbert Rosenstingl (BuPP) für ihre Stellungnahmen zur Situation von digitalen Spielen mit religiösen Inhalten im Rahmen der Alterskennzeichnung; an Ex-Profispieler Dominique Christen für die Einschätzung zu religiösen Inhalten in digitalen Spielen; an Franz Eidenbenz vom Zentrum für Spielsucht und andere Verhaltenssuchte (RADIX) für die Kommentare zum Abschnitt über die Digitalspielsucht; und an Ernesto Schultze für die Zusammenarbeit an der Forschungswebseite ([www.god-mode.ch](http://www.god-mode.ch)). Sehr gefreut haben mich die zahlreichen Zusprüche, Interessensbekundungen, aber auch Hinweise auf mögliche Forschungsobjekte und Forschungsfragen, die ich im Zuge der Vorsondierung der gesellschaftlichen Relevanz dieses Projektes von zahlreichen Menschen aus der Psychiatrie, Pädagogik, Jugendarbeit, Journalismus, Politik, der Computerbranche, diversen religiösen Kreisen u. a. erhalten habe. Dr. Sebastian Weigert, Florian Specker und Janina Schüle vom Kohlhammer Verlag bin ich dankbar für die freundliche Betreuung im Zuge der Drucklegung des Buches. Nicht zuletzt danke ich meiner Familie für die geduldige Unterstützung und meiner Partnerin Barbara für ihre Fähigkeit, aus dem Wirbel die Stille und aus der Stille das Herz sprechen zu lassen.

I

Einführung

# 1 Grundzüge der religionswissenschaftlichen Digitalspielforschung

Anfang der 1970er Jahre erschienen in den USA die ersten kommerziellen computerisierten Spielprogramme. Sie standen als Kuriosum neben den Flipperkästen und anderen mechanischen und elektromechanischen Spielen in den Spielhallen oder waren als Konsolenspiele für den Fernseher im eigenen Wohnzimmer zu haben. Per Knöpfe, Räder oder Steuerknüppel als Eingabegeräte verschob man Vierecke und Rechtecke auf dem Bildschirm und spielte damit „Tennis“ oder lieferte sich „Raumschiff-Duelle“. In den vierzig Jahren, die seither vergangen sind, haben sich digitale Spiele zu einem Stützpfiler der Unterhaltungsindustrie und zu einem populären Massenmedium entwickelt, das den Alltag vieler Kinder, Jugendlicher und Erwachsener prägt. Der Einfluss des Mediums auf die Jugendlichen – insbesondere jene der 1980er und 90er Jahre –, haben gesellschaftliche Reaktionen sowohl der Abwehr wie der Faszination hervorgerufen, die oft auf wenig Sachverstand gründeten. So konnten digitale Spiele in der öffentlichen Wahrnehmung beinahe alles sein und alles bewirken: Sie waren „Mängelmedium“<sup>1</sup> und „Storykiller“<sup>2</sup>, zugleich aber eine respektable Alternative zum narrativen Diskurs<sup>3</sup>; sie förderten Aggressionen<sup>4</sup> und läuterten sie auch<sup>5</sup>; sie galten als Agenten für die gesellschaftliche und kulturelle Revolution und Renaissance<sup>6</sup>, stabilisierten aber auch gesellschaftliche Normen und Werte<sup>7</sup>; Digitalspielende rea-

- 
- 1 Krambrock, Ursula (1998): *Computerspiel und jugendliche Nutzer. Hermeneutische Deutungsversuche des Adventure-Computerspiels und seiner jugendlichen Nutzer und Nutzerinnen* (Europäische Hochschulschriften, Reihe XI: Pädagogik, 739). Frankfurt a. M. u. a.: Peter Lang: 98.
  - 2 Lange, Andreas (2001/2): „Storykiller. Von der Zerstörung der Geschichten in Computerspielen“. *Ästhetik und Kommunikation* 32, Nr. 115: 79–84.
  - 3 Aarseth, Espen (2001a): „Allegorien des Raums: Räumlichkeit in Computerspielen“. *Ästhetik und Kommunikation* 23, Nr. 3–4: 301–318: 303.
  - 4 Fritz, Jürgen (1995): „Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen“. *Ästhetik und Kommunikation*, hrsg. von Jürgen Fritz. Weinheim/München: Juventa: 11–38, hier 14.
  - 5 Brauner, Christian; Maass, Jürgen (1993): „Einleitung. Die (un)heile Welt der Computerspiele?“. *Computerspiele. (Un)heile Welt der Jugendlichen?*, hrsg. von Jürgen Maass und Christian Schartner. München/Wien: Profil Verlag: 7–8.
  - 6 Rushkoff, Douglas (2003): *Open Source Democracy. How online communication is changing offline politics*. Project Gutenberg. <http://www.gutenberg.org/etext/10753> (13.5.08): [Chapter 3]. Bei Webdokumenten ohne Seitenangaben werde ich zur Orientierung stets das Kapitel in Klammern angeben, sofern vorhanden; Poole, Steven (2000): *Open Source Democracy. How online communication is changing offline politics*. London: Fourth Estate: 101.
  - 7 Z. B. Gunzenhäuser, Randi (2002): *Open Source Democracy. How online communication is changing offline politics*. <http://www.dichtung-digital.de/2002/03-22-Gunzenhaeuser.htm> (3.5.14): [Selbstbehauptung angesichts des Erhabenen]; Fritz: „Modelle und Hypothesen“. Fritz 1995: 15.

lisierten das postmoderne Paradigma des konstanten Wandels und der Einbindung des Subjekts<sup>8</sup>, übten aber auch die Leistungsgesellschaft und den militarierten Turbokapitalismus<sup>9</sup> ein; in digitalen Spielen verwirklichte sich nicht nur die Bewusstseinsmanipulation<sup>10</sup> und „Verdummung aus der Flimmerkiste“<sup>11</sup>, sondern auch die Bewältigung von Ängsten und Problemen des alltäglichen Lebens<sup>12</sup>; das Spielen war Flucht aus der Realität, erweiterte aber im Rahmen der unterhaltsamen elektronischen Wissensvermittlung (Edutainment) auch Kenntnisse über die Realität<sup>13</sup>; digitale Spiele waren ein ökonomisches Schwergewicht<sup>14</sup>, aber auch eine „Bedrohung realer Ökonomien“<sup>15</sup>.

Erst mit der Einführung der interdisziplinären Game Studies um die Jahrtausendwende wurden digitale Spiele zunehmend differenziert untersucht und dabei als Forschungsgegenstand legitimiert und etabliert.<sup>16</sup> Während insbesondere die kulturwissenschaftlich ausgerichteten Game Studies digitale Spiele mit vielen früheren Medien sowie zahlreichen kulturellen Erscheinungen in Beziehung setzten, wurde das Verhältnis zwischen Spielen und Religion bisher erst am Rande thematisiert. Dies erstaunt, denn einerseits transportieren viele Spiele religiöse Inhalte, die von Tausenden, Hunderttausenden oder in manchen Fällen sogar von Millionen von Spielenden rezipiert, oft aber auch reproduziert und revidiert werden. Andererseits sind digitale Spiele zunehmend ein Ausdrucksmittel oder Anschauungsbeispiel von Individuen oder Gruppen im Bemühen, religiöse oder weltanschauliche Ansichten zu vermitteln. Eine Wissenschaft, die die Art und Weise sowohl der institutionellen wie der alltäglichen Produktion, Verbreitung und Nutzung religiösen Wissens untersucht, wird in einer Gesellschaft, in der

---

<sup>8</sup> Keitel, Evelyne (2003): „Einleitung: Zum Genre Computerspiel“. *Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?*, hrsg. v. Evelyne Keitel u. a. Lengerich: Pabst Science Publishers: 19; Friedman, Ted (1995): „Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality“. <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm> (19.9.07): [Simulation as Cognitive Mapping].

<sup>9</sup> Vgl. Dyer-Witthof, Nick (2010): „Games of Multitude“. *Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?* 16. <http://sixteen.fibreculturejournal.org/games-of-multitude/> (8.4.14); Adamowsky, Natascha (2002/2): „Was ist ein Computerspiel?“ *Ästhetik und Kommunikation* 32, Nr. 115: 19–23, hier 22.

<sup>10</sup> Patzlaff, Rainer (1985): *Bildschirmtechnik und Bewusstseinsmanipulation*. Stuttgart: Verlag Freies Geistesleben.

<sup>11</sup> Frankfurter Rundschaft (2004): „Vernünftig daddeln“ (3.12.04).

<sup>12</sup> Z. B. Gunzenhäuser 2002: [Selbstbehauptung angesichts des Erhabenen]; Hoffmann, Daniel; Wagner, Volker (1995): „Erwachsene beim Computerspiel – Motivationen und Erlebnisformen“. Fritz 1995: 143–170, hier 164.

<sup>13</sup> Berndt, Jürgen (2005): *Bildschirmspiele. Faszination und Wirkung auf die heutige Jugend*. Münster: Monsenstein und Vannerdat: 120.

<sup>14</sup> Vgl. z. B. Palme, Hans-Jürgen (2007): „Sinnenreiche‘ Computerspiele. Erstaunliche Entwicklungen“. *pro jugend* 1: 18–22, hier 21.

<sup>15</sup> Kücklich, Julian (2007): „Das Spiel vom Tod“. *Zeit Online*. [http://www.zeit.de/online/2007/35/kursbuch\\_kuecklich?page=all](http://www.zeit.de/online/2007/35/kursbuch_kuecklich?page=all) (24.12.07): [Der Lauf der Roulette-Kugel].

<sup>16</sup> Vgl. Wolf, Mark J. P.; Perron, Bernard (2003): „Introduction“. *The Video Game Theory Reader*, hrsg. v. Mark J. P. Wolf und Bernard Perron. New York: Routledge: 1–24.

Massenmedien einen Teil der religiösen Sozialisation beisteuern<sup>17</sup>, auch digitale Spiele berücksichtigen müssen.

Die vorliegende Arbeit führt in die religionswissenschaftliche Beschäftigung mit digitalen Spielen ein. Die Religionswissenschaft wird hier als eine Wissenschaft verstanden, die mit sozial- und kulturwissenschaftlichen Methoden jene kulturellen und menschlichen Institutionen, Praktiken und Anschauungen untersucht, die in diversen Theorien und Definitionen dem Begriff der „Religion“ zugeordnet werden. Wie alle Disziplinen enthält die so verstandene Religionswissenschaft Möglichkeiten und Grenzen, die auch das Studium digitaler Spiele prägen. Digitale Spiele werden damit primär als Teil der Kultur begriffen, in denen sie entstanden sind. Die Betrachtung und Untersuchung gilt also nicht nur den Spielen selbst, sondern auch den historischen, ideologischen und sozialen Kontexten, in denen sie entwickelt, gespielt und kommuniziert werden.<sup>18</sup> In dieser Hinsicht sind digitale Spiele nicht nur der Unterhaltung dienende regelbasierte und computerisierte Interaktionssysteme mit Zielvorgaben und multimedialen Feedbacks. Sie sind auch neue Medien, die virtuelle Welten erzeugen, Geschichten erzählen und dabei diverse Kulturgüter zitieren. Als Medien konkurrieren sie mit älteren Medien, doch sie imitieren sie auch und enthalten zugleich neue Elemente und Formen des Ausdrucks. Dies wiederum richtet den Blick auf ihre historische Entwicklung. Wo und wann genau die Anfänge digitaler Spiele liegen, ist umstritten, doch können wichtige technohistorische Daten wie die Entwicklung von Schaltkreisen, Mikrochips, Konsolen und Heimcomputersysteme genannt werden. Phasen wie die frühen studentischen Experimente an universitären Grossrechnern, die Kommerzialisierung und Massenproduktion, sowie die Etablierung des Internets sind weitere wichtige Koordinaten in der Geschichte digitaler Spiele. Damit sind auch diejenigen Menschen in den Blick zu nehmen, die an der Realisierung digitaler Spiele gearbeitet haben und arbeiten. Ihre Vorstellungen, Ziele, Erfahrungen und Weltanschauungen fließen mehr oder weniger direkt in die Erzeugung virtueller Spielwelten ein. Die anderen zentralen Akteure sind die Spielenden. Im Austausch mit dem Spiel, aber auch mit anderen Spielenden und teilweise mit den Entwicklern erzeugen sie individuelle, soziale und kulturelle Realitäten. Zum kulturellen Kontext digitaler Spiele gehört schliesslich die gesellschaftliche Rezeption des Mediums. Einerseits haben digitale Spiele in der Öffentlichkeit für Kontroversen und Regulierungsbestrebungen gesorgt, ande-

---

<sup>17</sup> Vgl. Pirner, Manfred (2004): *Religiöse Mediensozialisation?. Epirische Studien zu Zusammenhängen zwischen Mediennutzung und Religiosität bei SchülerInnen und deren Wahrnehmung durch LehrerInnen* (Medienpädagogik interdisziplinär 3). München: kopaed; Clark, Lynn Schofield (2003): *From Angels to Aliens. Teenagers, the Media, and the Supernatural*. Oxford University Press.

<sup>18</sup> Vgl. Mäyrä, Frans (2008): *An Introduction to Game Studies. Games and Culture*. Los Angeles u. a.: SAGE Publications: 2; Salen, Katie; Zimmerman, Eric (2004): *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge (MA)/London: The MIT Press: 505–534; Gunzenhäuser, Randi: „Spielkultur: Stichworte zur kulturwissenschaftlichen Computerspielanalyse“. Keitel u. a. 2003: 49–68.

rerseits sind sie ein Gegenstand der Reflexion, Instrumentalisierung und Förderung durch Individuen, Gruppen und Institutionen. Die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung fragt nach der Rolle und Bedeutung von religiösen Phänomenen und Prozessen, die sich in solchen Kontexten feststellen lassen.

Die folgenden Kapitel der Einführung skizzieren digitale Spiele als Gegenstand der religionswissenschaftlichen Betrachtung. Zunächst wird nach möglichen Anknüpfungspunkten zu bestehenden relevanten Forschungsfeldern gefragt, gefolgt von einer Präsentation der gegenwärtig vorhandenen Literatur und Methoden. Im zweiten Kapitel wird in die Geschichte und Kultur digitaler Spiele eingeführt. Es folgen die Kapitel, die relevante Forschungsfelder und Fragestellungen vorstellen und systematisieren.

## 1.1 *Anknüpfungspunkte an religionswissenschaftliche Forschungen*

### 1.1.1 Spiele und Religion

Als ein erster Ausgangspunkt für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung können jene Beiträge genannt werden, die zum Thema Spiel und Religion erschienen sind. Als „Spiele“ sollen hier sowohl spielerische Aktivitäten als auch bestimmte mediale Formate verstanden werden. Damit sind viele Phänomene benannt, von spontanen kindlichen Rollenspielen und Kinderspielzeugen, über geregelte und zielorientierte Brettspiele und Kartenspiele bis zu organisierten und hoch regulierten spielerischen Anlässen wie Live-Rollenspielen, Glücksspielen, Tänzen, Theateraufführungen, sportlichen Wettkämpfen u. a. Selbst in diesem weit gefassten Sinn des Begriffs sind Spiele als religionswissenschaftlicher Gegenstand eher wenig bearbeitet. Diese Zurückhaltung mag mehrere Gründe haben, erheblich scheint aber die ambivalente Wahrnehmung von Spielen in der christlichen Religionsgeschichte zu sein. In der Bibel wird das Spielen oft als eine Handlung wider Gott und den Gottesdienst dargestellt, am Rande kann Spielerisches aber auch die Zugehörigkeit zu Gott bedeuten.<sup>19</sup> Die Kirchenväter verurteilten die „paganen“ und als unmoralisch und oberflächlich empfundenen Spiele des Römischen Reiches. Im Mittelalter wurden Glücksspiele und Ritterturniere von der Kirche streng kontrolliert. Zur religiösen und moralischen Erziehung setzte der Klerus dennoch Spiele ein, etwa Schach sowie spielerische Aufführungen biblischer Geschichten. Thomas von Aquin nannte Spiele in seiner *Summa Theologica* eine wichtige Aktivität für den Menschen, denn sie würden der Seele und dem Körper Ruhe verschaffen – er warnte aber auch vor ihrem exzessiven Gebrauch.

---

<sup>19</sup> Metzenthin, Christian (2011): „Ich spielte vor Gott auf dem Erdenrund“. Spiel und Spielzeug in der Bibel“. *Vom Avatar bis zur Zauberei. Religion im Spiel*, hrsg. v. Daria Pezzoli-Olgiati und Thomas Schlag. Zürich: TVZ: 15–21.

In ihrer Verurteilung katholischer Praktiken belebten manche Reformatoren die Argumente der Kirchenväter gegen die „paganen“ Spiele neu. Im 17. und 18. Jahrhundert waren Spiele z. T. Gegenstand der Auseinandersetzung zwischen liberalen und konservativen Denkern; oft wurden sie nach ihrer „Nützlichkeit“ oder „Produktivität“ bemessen, wobei viele Theologen Spiele zur blossen Unterhaltung häufig als unnützlich hielten, während Sport und Spiele zu Lernzwecken höher eingeschätzt wurden.<sup>20</sup> Für das 19. Jahrhundert sah der niederländische Kulturhistoriker und Spielforscher Johan Huizinga generell einen Rückzug des „spielerischen Geistes“<sup>21</sup>, doch zur selben Zeit erschienen die ersten christlichen Spiele als kommerzielle Produkte im modernen Sinn. Sie entwickelten sich im 20. Jahrhundert zu einem lohnenden Zweig der christlichen Popindustrie, allerdings ohne dass das Unbehagen gegenüber Spielen gänzlich verschwunden wäre.<sup>22</sup>

In anderen Kulturen erscheint die Verbindung von Spielen und Religion oft weniger problematisch, wie die religionsgeschichtliche Betrachtung nahelegt.<sup>23</sup> In Mythen und Epen wie dem indischen Mahābhārata oder der isländischen Grettis-Saga beispielsweise werden Spiele von Göttern erfunden und gespielt, und Spiele bestimmen das Schicksal von Individuen oder Königreichen. Das altägyptische *Senet*, das chinesische *Wéiqí* (*Go* in Japan), die indischen Leiterspiele, die *ludi* der Römischen Republik, die Olympischen Spiele oder das Mesoamerikanische Ballspiel hatten nicht nur gesundheitliche und sportliche, sondern auch religiöse, rituelle und mythische Bedeutungen. Auch frühe Brettspiele wie die *Mancala*-Spiele des Nahen und Mittleren Ostens und das mesopotamische *Ur* könnten spirituelle, rituelle und/oder divinatorische Bedeutung gehabt haben. Durch die Islamisierung dieser Regionen etablierten sich jedoch religiöse Vorbehalte gegen Spiele, insbesondere gegen das im Koran als Sünde bezeichnete *Lo*-Spiel (*maisir*, 2, 219; 5, 90–1) und andere Glücksspiele. Bei Brettspielen, die auf strategischen und intellektuellen Fähigkeiten der Spielenden beruhten, waren die Rechtsschulen hingegen ambivalent: Schach beispielsweise wurde von einigen Rechtsgelehrten geduldet, wenn es nicht zu anderen Sünden führte oder wenn es der mentalen und militärisch-taktischen Übung diene. Andere verurteilten das Spiel, weil es keine

<sup>20</sup> Bornet, Philippe (2012): „Introduction: Games and Religion in History“. *Religions in Play. Games, Rituals, and Virtual Worlds*, hrsg. v. Philippe Bornet und Maya Burger. Zürich: Pano: 15–22; vgl. Höpflinger, Anna-Katharina: „Der Teufel wohnt bey den Spielern“. Ein protestantisches Beispiel für Spielverbot“. *Pezzoli-Olgiati/Schlag* 2011: 76–83; Flanagan 2009: 70–71; MacAloon 1987: 3266–3267.

<sup>21</sup> Huizinga, Johan (1949): *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. London u. a.: Routledge: 191–194.

<sup>22</sup> Vgl. Bado-Fralick, Nikki; Sachs Norris, Rebecca (2010): *Toying with God. The World of Religious Games and Dolls*. Waco/Texas: Baylor University Press.

<sup>23</sup> Vgl. Bornet: „Introduction“. Bornet/Burger 2012: 15–22; Schlieter, Jens: „Simulating Liberation. The Tibetan Buddhist Game ‚Ascending the [Spiritual] Levels‘“. Bornet/Burger 2012: 93–116; Bado-Fralick/Sachs Norris 2010: 1–31; Flanagan 2009: 63–71; MacAloon, John J. (1987): „Games“. *Encyclopedia of Religion*, hrsg. v. Lindsay Jones. 2. Aufl. Detroit u. a.: Thomson Gale: 3264–3269; Orr, Heather (2005): „Ballgames: The Mesoamerican Ballgame“. *ER*: 749–752; Huizinga 1949: 173–179.

der erlaubten Erholungen sei und die Spielenden an sich binde.<sup>24</sup> Durch die Betrachtung historischer Umgangsweisen mit Spielen ergeben sich auch leitende Fragen des religionsgeschichtlichen Studiums: wie sind Spiele oder spielerische Aktivitäten in die religiöse Verrichtung integriert? Welche (religiösen) Bedeutungen hatten und haben bestimmte Spiele für welche (religiösen) Gruppen und Individuen? Welches waren und sind die (religiösen) Absichten und Argumente, mit denen weltliche und religiöse Autoritäten Spiele in der Gesellschaft verbieten, regulieren oder instrumentalisieren?<sup>25</sup>

Die vorliegende Literatur zum Thema hat das Verhältnis zwischen Spielen und Religion aber nicht nur in historischer, sondern auch in konzeptueller Hinsicht beleuchtet. So lässt sich etwa fragen, wie Spiele und Kinderspielzeug, die für die Unterhaltung, aber auch für die religiöse Unterweisung eingesetzt werden, religiöse Konzepte umsetzen. Hier sind nicht nur die Inhalte, sondern auch die partikularen Formate und Strukturen der Spiele zu berücksichtigen, die die übermittelten religiösen Kulturgüter inhaltlich derart verändern können, dass sie in ein Spannungsverhältnis zur Tradition treten.<sup>26</sup> Ein spannendes Thema in dieser Hinsicht sind die vielfältigen Konstruktionen mythischer, mystischer und religiöser Weltbilder auf der Grundlage religiöser Traditionen in diversen Rollenspiel-Formaten.<sup>27</sup> Versatzstücke traditioneller Mythen, aber auch rezenter populärkultureller Erzählungen werden zu neuen Geschichten und Welten zusammengefügt. Dieser Vorgang kann selbst als „mythisierend“ begriffen werden, insofern die Variation von erzählerischen Elementen ein definitorisches Merkmal des Mythos ist (vgl. Kapitel 8.2.1). Diese Mythisierung in Pen-and-Paper-Rollenspielen und deren digitalen Umsetzungen hat ihren direkten Vorläufer in der „Mythopoesie“<sup>28</sup> der frühen Fantasy-Literatur. Doch die Literarisierung und Fiktionalisie-

<sup>24</sup> Rosenthal, Franz (1975): *Gambling in Islam*. Leiden: E. J. Brill; Murray, Harold J. R. (1952): *A History of Board-Games other than Chess*. Oxford: At the Clarendon Press: 230; für Schach vgl. Murray, Harold J. R. (1913): *A History of Chess*. Oxford: At the Clarendon Press: 186–206.

<sup>25</sup> Z. B. Schädler, Ulrich: „Organizing the Greed for Gain: Alfonso X of Spain’s Law on Gambling Houses“. *Bornet/Burger 2012*: 23–48; Cangemi, Valérie; Corbellari, Alain: „In Search of Plaful Middle Ages: From Jousting Knights to Modern Reconstitutions“. *Bornet/Burger 2012*: 49–60; Bornet, Philippe: „Of Games and Civilizations: W. Jones, H. Cox, and J. Mill on the Indian Origins of Chess“. *Bornet/Burger 2012*: 61–80.

<sup>26</sup> Schlieter, Jens: „Simulating Liberation“. *Bornet/Burger 2012*: 93–116; Pasche Guignard, Florence: „„Learn and Play the Holy Way“: Religious Toys and Dolls in the Construction of Religious Gender Identity and Values“. *Bornet/Burger 2012*: 197–219; Bado-Fralick/Sachs Norris 2010.

<sup>27</sup> Vgl. Perlini-Pfister, Fabian: „Philosophers with Clubs. Negotiating Cosmology and Worldviews in Dungeons & Dragons“. *Bornet/Burger 2012*: 275–294; Perlini-Pfister, Denise: „Kainskinder der Nacht. Die Betrachtung eines Live-Rollenspiels bei Tag“. *Pezzoli-Olgiati/Schlag 2011*: 105–115; Staub, Christoph A.: „Der Mythos schafft die Wirklichkeit des Spiels. Mythen in Magic: The Gathering“. *Pezzoli-Olgiati/Schlag 2011*: 141–151; Zwicky, Regula: „Von der Mönchskutte zur Jeans und wieder zurück. Die Bedeutung von Kleidern im Reenactment“. *Pezzoli-Olgiati/Schlag 2011*: 49–61.

<sup>28</sup> Der Begriff „*Mythopoeia*“ ist der Titel eines von J. R. R. Tolkien geschriebenen Gedichts (1931) über den kreativen literarischen Umgang mit Mythen. Der Begriff wird heute als

rung religiöser Topoi im Mythos gehört seit Homer zur Religionsgeschichte der Medien. In der Frühen Neuzeit lösten sich die Inhalte der fiktionalen Literatur zunehmend vom religiösen Kontext, und mit dem Aufstieg des Romans im 18. Jahrhundert lag ein mediales Produkt vor, durch welches religiöse und alternative Sinnwelten ohne Verpflichtungen ausprobiert, d. h. konsumiert werden konnten. Carol Cusack hat dies als eine Grundlage für die „erfundenen Religionen“<sup>29</sup> ab den 1950er Jahren beschrieben. Insofern lassen sich auch die Konstruktionen von religiös aufgeladenen Gegenwelten in (digitalen) Rollenspielen als ein Teil der westlichen Religionsgeschichte begreifen.

Auch auf die strukturellen und funktionalen Ähnlichkeiten von Spiel und Religion wurde aufmerksam gemacht. Beispielsweise können die vier von Roger Caillois beschriebenen Kategorien des Spiels – *agon* (Wettkampf), *alea* (Zufall), *mimicry* (Rollenspiel) und *ilinx* (Rausch) – auch für religiöse Traditionen geltend gemacht werden, welche Aspekte und Formen von kosmologischen, eschatologischen oder moralischen Wettkämpfen, Wahrsagekunst, imitativer Magie, sowie veränderter Bewusstseinszustände umfassen.<sup>30</sup> So fragen manche Forschende nach dem Verhältnis von wettkampforientiertem Sport und Religion, was über Konzepte wie Körper, Tod, Transzendenz, Emotionen, Glauben oder Raum führen kann.<sup>31</sup> Andere machen auf die Verwandtschaft des spielerischen Zufallsprinzips und divinitorischer Praktiken aufmerksam, teilweise mit der These, dass Glücksspiele aus der Wahrsagepraxis von religiösen Zeremonien entstanden sind.<sup>32</sup> Tatsache ist, dass Spiele auf Zufallsbasis wie die Religionen durch die Beschäftigung mit dem Unvorhersehbaren faszinieren: Wo in manchen Spielen der Zufall als das Wirken höherer oder göttlicher Kräfte gedeutet wird<sup>33</sup>, entwickeln Menschen in Glücksspielen populärreligiöse Strategien, um den zufälligen Spielverlauf zu ihren Gunsten zu beeinflussen.<sup>34</sup> Wiederum andere Autorinnen und Autoren haben die Ähnlichkeit oder sogar Identität zwischen Spiel und Ritual postuliert. Dies wurde bereits von Johan Huizinga in seinem breit rezipierten Werk *Homo Ludens* vertreten. Für Huizinga, der die Entstehung der Zivilisation – auch der

---

Genrebezeichnung für die oft transmedialen fiktionalen Fantasy- und Science-Fiction-Welten gebraucht.

<sup>29</sup> Cusack, Carole M. (2010): *Invented Religions: Imagination, Fiction and Faith*. Farnham: Ashgate.

<sup>30</sup> Vgl. MacAloon 1987: 3267–3268.

<sup>31</sup> Z. B. Gugutzer, Robert; Böttcher, Moritz (Hg.) (2012): *Körper, Sport und Religion. Zur Soziologie religiöser Verkörperungen*. Wiesbaden: Springer; Womack, Mari (2005): „Sports and Religion“. ER: 8722–8727; Ulrichs, Hans-Georg u. a. (Hg.) (2003): *Körper, Sport und Religion – Interdisziplinäre Beiträge* (Forschen – Lehren – Lernen 17). Idstein: Schulz-Kirchner Verlag.

<sup>32</sup> Burger, Maya: „Introduction: Climb the Ladder, Draw the Future, Hit the Bingo: Randomness, Divination and Luck. Bornet/Burger 2012: 83–91.

<sup>33</sup> Burger, Maya: „Drawing Cards, Playing Destiny: Karma and Play in New Divinatory Practices. Bornet/Burger 2012: 117–141; Abea, Raoul: „Die Zukunft in der Tasche. Der historische Wandel der Tarotkarten und ihre heutige Rezeption“. Pezzoli-Olgiati/Schlag 2011: 23–33.

<sup>34</sup> Wendling, Thierry: „Swiss Bingo: An Anthropological Journey into the Realm of Chance“. Bornet/Burger 2012: 143–151.

Religion – aus dem Spielen und durch das Spielen beschreibt, bedingen sowohl die rituelle wie die spielerische Tätigkeit die Aussonderung eines „geheiligten“ Raumes, und beide bewegen sich zwischen „Ernsthaftigkeit“ und „Spass“ oder „Fantasie“.<sup>35</sup> Inzwischen hat sich das Verständnis sowohl von Spiel wie auch von Religion und Ritual verändert und kann unter Referenz auf die moderne religionsanthropologische Forschung erneut in Erwägung gezogen werden.<sup>36</sup> Spiele wie Rituale können ausserdem Elemente des Rollenspiels (*mimicry*) und der Bewusstseinsveränderung (*ilinx*) beinhalten, die Aspekte der alltäglichen Realität in neuem Licht erscheinen lassen. Wie sich diese Elemente in partikularen Spielformaten zeigen und mit Religion zusammenhängen, kann ebenfalls Gegenstand der religionswissenschaftlichen Betrachtung sein.<sup>37</sup>

Die strukturellen Ähnlichkeiten von Religion und Spiel können dazu führen, Spiele als religiöse oder zumindest religionsähnliche Erscheinungen aufzufassen und zu beschreiben. Sie können aber umgekehrt Religionen in einem neuen Licht zeigen, insofern ihre ludischen, interaktiven und regelgeleiteten Praktiken und Aspekte reflektiert werden.<sup>38</sup> Auch wäre zu überlegen, ob und wie das Element des Spielens die Vorgehensweise der Religionsforschung und die Definition von „Religion“ bereichern kann.<sup>39</sup> Solche Fragestellungen setzen jeweils die Klärung von Begriffen wie „Spiel“ und „Religion“ voraus. Digitalspieelforschende werden sich in ihren jeweiligen Arbeiten mit der Frage auseinandersetzen müssen, was sie als religiöse Phänomene in und um digitale Spiele verstehen.<sup>40</sup> Die Gegenstandsorientierung der religionswissenschaftlichen Digitalspieelforschung, die eine Viel-

---

<sup>35</sup> Huizinga 1949: 17–27.

<sup>36</sup> Z.B. Bronkhorst, Johannes: „Can There Be Play in Ritual? Reflections on the Nature of Ritual“. *Bornet/Burger* 2012: 161–175; Hüsken, Ute: „Training, Play, and Blurred Distinctions: On Imitation and „Real“ Ritual“. *Bornet/Burger* 2012: 177–196; Zogry, Michael J.: „Good Neighbors Are Hard to Find: Play, Sport, Ritual, and Conceptual Impasse“. *Bornet/Burger* 2012: 221–245.

<sup>37</sup> Z. B. Perlini-Pfister, Fabian: „Geocaching – die moderne Schatzsuche. Ein Spiel lässt uns die Welt neu entdecken“. Pezzoli-Olgiati/Schlag 2011: 129–139. Zum Thema „Rollenspiel“ und „Bewusstseinsveränderung“, vgl. Oerter, Rolf (1993): *Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz*. München: Quintessenz; Campbell, Joseph (1960): *The Masks of God: Primitive Mythology*. London: Secker & Warburg.

<sup>38</sup> Vgl. Bornet/Burger: „Preface“. *Bornet/Burger* 2012: 7–8.

<sup>39</sup> Vgl. z. B. die Arbeit von André F. Droogers, der für die Integration des Spielelements (*play*) in die Methodologie der Religionsforschung und Definition von Religion plädiert: Droogers, André F. (2006): „The Third Bank of the River. Play, Methodological Ludism and the Definition of Religion“. *Playful Religion. Challenges for the Study of Religion. Essays by André Droogers and Peter B. Clarke, Grace Davie, Sidney M. Greenfield, Peter Versteeg*, hrsg. v. Anton van Harskamp u. a. Delft: Eburon Academic Publishers: 75–96; Droogers, André (1996): „Methodological Ludism: Beyond Religionism and Reductionism“. *Conflicts in Social Science*, hrsg. v. Anton van Harskamp. London/New York: Routledge: 44–67.

<sup>40</sup> Vgl. die einschlägige Literatur zum Religionsbegriff, z. B. Bergunder, Michael (2011): „Was ist Religion? Kulturwissenschaftliche Überlegungen zum Gegenstand der Religionswissenschaft“, *Zeitschrift für Religionswissenschaft* 19 (1/2): 3–55; Pollack, Detlef (1995): „Was ist Religion? Probleme der Definition“. *Zeitschrift für Religionswissenschaft* 3: 163–190; Cancik, Hubert; Gladigow, Burkhard (1988): „Gegenstände und wissenschaftlicher Kontext von Religionswissenschaft“. *HRG*: Bd. I, 26–40; Kippenberg, Hand Gerhard (1983):

falt von Ansätzen impliziert, verspricht einen grossen Spielraum in der Gegenstandsbestimmung. So lassen sich nicht nur einzelne Inhalte, Strukturen oder Erzählungen in digitalen Spielen auf ihre religiöse Relevanz hin untersuchen. Auch das Digitalspielen selbst, die Fan-Produktion oder der Austausch in den Communities können nicht nur in ihren religiösen Aspekten, sondern auch als religiöse Praktiken und Kommunikationen erforscht werden. Das religionswissenschaftliche Studium digitaler Spiele bedeutet aber auch, sich den eigenen weltanschaulichen oder religiösen Überzeugungen bewusst zu sein, die das Verständnis von Religion und von Aspekten digitaler Spiele und der Digitalspielkultur leiten könnten; es bedeutet, den Erkenntnisfortschritt nicht durch solche Überzeugungen einschränken zu lassen und Aussagen für oder gegen Religionen oder für oder gegen die Wahrheit religiöser Glaubensinhalte zu vermeiden. Eine so verstandene religionswissenschaftliche Digitalspieelforschung kann frischen und kritischen Wind in das entstehende Forschungsfeld bringen, in dem gegenwärtig theologische Prämissen oder anderweitige religiöse Interessen dominieren.

### 1.1.2 Medien, Populärkultur und Religion

Digitale Spiele sind nicht nur Spiele, sondern auch Medien. Ein anderer möglicher Ansatzpunkt für das religionswissenschaftliche Studium digitaler Spiele führt daher über den Begriff des Mediums. Zwar hatte die Religionswissenschaft von Anfang an mit „Medien“ zu tun – nämlich mit religiösen Texten –, doch erst in jüngerer Zeit wurde der Blick geöffnet, nicht nur für weitere Medien, sondern auch für die vielfältigen Rollen, die Medien in der Produktion, Adaptation und Rezeption von religiösem Wissen und für religiöse Gemeinschaften spielen.

Das Verständnis von Religion als ein System aus Symbolen bzw. Zeichen mit nicht-kontingenter Verweiskfunktion hat zunächst die Frage aufgeworfen, wie religiöse Symbole ihre Zeigefunktion ausüben. Die Einsicht war, dass Religionen ihre Botschaft nicht nur auf der sprachlichen oder textlichen Ebene vermitteln, sondern auch auf der Ebene der Handlung und des Visuellen, und dass, um Religion zu verstehen, die Art und Weise verstanden werden muss, wie religiöse Botschaften kodiert werden und an die Menschen gelangen.<sup>41</sup> Es sind die Medien der religiösen Kommunikation, die diese sinnliche Vermittlung von Zeichen und Symbolen leisten. Medien lassen sich generell als Formen des Ausdrucks, der Kommunikation oder der Veranschaulichung verstehen, die Wissen in einer be-

---

„Diskursive Religionswissenschaft. Gedanken zu einer Religionswissenschaft, die weder auf einer allgemeingültigen Definition von Religion noch auf einer Überlegenheit von Wissenschaft basiert“. *Neue Ansätze in der Religionswissenschaft* (Forum Religionswissenschaft 4), hrsg. v. Burkhard Gladigow und Hans Gerhard Kippenberg. München: Kösel.

<sup>41</sup> Stolz, Fritz (1997): *Grundzüge der Religionswissenschaft* (1. Aufl. 1988). Göttingen: Vandenhoeck und Ruprecht: 100–118.

stimmten Weise kodieren, speichern, übertragen und damit objektivieren.<sup>42</sup> Die Religionswissenschaft interessiert sich hierbei für den Einsatz, die Verknüpfungen, die Hierarchien und die Veränderungen unterschiedlicher Medien in der Geschichte einer partikularen Religion.<sup>43</sup> In der Religionswissenschaft fanden solche Fragen zunächst Raum im Jahrbuch *Visible Religion*.<sup>44</sup> Dabei handelte es sich um ein ambitioniertes Projekt der 1980er Jahre, das das Ziel verfolgte, über die Forschung an Bildern zu einem tieferen Verständnis von partikularen religiösen Sinnwelten, aber auch von Religionen generell zu gelangen. Dass das Jahrbuch schon 1990 wieder eingestellt wurde, kann u. a. auf die Schwierigkeit verweisen, die bild- und kunstwissenschaftlichen Methoden und Theorien an eine bis dato textbezogene und historisch arbeitende Religionswissenschaft anzubinden.<sup>45</sup> Die religionswissenschaftliche Bilderforschung ist damit nicht verschwunden, sondern kann als Teil der umfassenderen Religionsästhetik begriffen werden. Diese Disziplin entstand Ende der 1980er Jahre als eine Reaktion auf die mediale Einseitigkeit in der Religionswissenschaft. Sie wurde eingeführt, um „das, was an Religionen sinnlich wahrnehmbar ist“<sup>46</sup> zu untersuchen. Dabei fragt sie nicht nur nach den durch eine Religion eingesetzten Medien, den dadurch übermittelten Zeichen sowie dem religiösen Diskurs darüber, sondern auch nach der medialen „Erfahrung“, d. h. nach der Arbeit der Sinne im Prozess der Wahrnehmung sowie nach dem Körper als Organ der performativen Arbeit. Welche Sinnesreize gehen z. B. von einem Ritual aus, wie sprechen sie die Sinne an, wie werden sie von den Ritualteilnehmenden erfahren und gedeutet, welche Rolle spielt der Körper bei der Verrichtung der rituellen Handlung?<sup>47</sup> Damit durchbricht die Religionswissenschaft die kulturgeschichtlich geprägte Fokussierung auf kanonische Texte und religiöse Autoritäten und geht über den im Westen dominanten Sehsinn hinaus.<sup>48</sup> In den 1990er Jahren wurde in der englischsprachigen Religionsforschung

---

<sup>42</sup> Vgl. Krüger, Oliver (2012): *Die Mediale Religion. Probleme und Perspektiven der religionswissenschaftlichen und wissenssoziologischen Medienforschung*. Bielefeld: transcript Verlag: 13–15; Münster, Daniel (2001): *Religionsästhetik und Anthropologie der Sinne. Vorarbeiten zu einer Religionsethnologie der Produktion und Rezeption ritueller Medien* (Münchener Ethnologische Abhandlungen, 23). München: Akademischer Verlag: 77–78.

<sup>43</sup> Münster 2001: 82.

<sup>44</sup> *Visible Religion. Annual for Religious Iconography*. 7 Bde., Leiden 1982–1990.

<sup>45</sup> Uehlinger, Christoph (2006): „Visible Religion und die Sichtbarkeit von Religion(en). Voraussetzungen, Anknüpfungsprobleme, Wiederaufnahme eines religionswissenschaftlichen Forschungsprogramms“. *Berliner Theologische Zeitschrift* 23, Nr. 2: 165–184.

<sup>46</sup> Cancik, Hubert; Mohr, Hubert (1988): „Religionsästhetik“. *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe* (Bd. I), hrsg. v. Hubert Cancik, Burkhard Gladigow und Karl-Heinz Kohl. Stuttgart: Kohlhammer: 121–122.

<sup>47</sup> Bräunlein, Peter J. (2008): „Religionswissenschaft und Mediologie“. *Mediologie als Methode*, hrsg. v. Birgit Mersmann und Thomas Weber. Berlin: Avinus: 191–218, hier 201–203; Münster 2001: 19–51; Cancik/Mohr: „Religionsästhetik“. HRG.

<sup>48</sup> Alkier, Stefan: „Erlesenes Sehen mit offenen Augen und allen Sinnen. Zum Verhältnis von Intratextualität, Intertextualität, Intermedialität und Visualisierung“. Beinbauer-Köhler, Bärbel u. a. 2010: 83–107; Koch, Anne (2004): „Ästhetik – Kunst – Religion“ (Themenheft: Ästhetik - Religion – Kunst). *Münchener Theologische Zeitschrift* 55, Nr. 4: 289–290.

anhand visueller religiöser Aspekte der Ansatz der Materialen Religion (*material religion*) entwickelt, die sich denselben Fragestellungen widmet.<sup>49</sup> Ebenfalls in den 1980er Jahren haben sich U. S.-amerikanische Medienforschende, Kommunikationswissenschaftler und Soziologen zunehmend für die Verbindung von Religion und Medien zu interessieren begonnen, zunächst für das religiöse Fernsehen bzw. den „Televangelismus“, später vermehrt mit Fokus auf die Mediennutzenden.<sup>50</sup> Dass die Erforschung und Beschreibung der sinnlichen und performativen Ebenen religiöser Prozesse dem Intellekt und der Sprache, also dem Medium der Wissenschaft, nur indirekt zugänglich ist, kann allerdings in wissenschaftstheoretischen Sackgassen münden. Eine dieser Sackgassen ist der Versuch, sich in religiöse Medienerfahrungen „einzufühlen“, womit die problematischen Aspekte der älteren Religionsphänomenologie, die sich eher als Mystik denn als Wissenschaft begreifen lässt, neu aufgelegt werden.<sup>51</sup> Eine andere bekannte Sackgasse ist, die Perspektive der Mediennutzerinnen und Nutzern auszublenden und aufgrund der Inhalte oder der Formate der Medien determinierende Wirkungen auf die Nutzenden zu postulieren.<sup>52</sup> Im Sinne der Frankfurter Schule und der Toronto School of Communications, die unter dem Eindruck der manipulierenden Wirkung von Massenmedien im Kontext der totalitären Regimes des 20. Jahrhunderts standen, haben Religions- und Kulturforschende beispielsweise den Medienkonsum als Widerspruch zum religiösen Leben, bestenfalls als „Pseudoreligiosität“ oder „Pseudomeditation“ beschrieben.<sup>53</sup> Enthusiastische Medienforschende wiederum sehen in der Mediennutzung metaphysische und spirituelle

---

[http://www.religionswissenschaft.uni-muenchen.de/download\\_sammlung/downloads\\_koch/h.pdf](http://www.religionswissenschaft.uni-muenchen.de/download_sammlung/downloads_koch/h.pdf) (4.5.14); Münster 2001: 55; Cancik/Mohr: „Religionsästhetik“. HRG: 126.

<sup>49</sup> Morgan, David (1998): *Visual Piety. A History and Theory of Popular Religious Images*. Berkeley: University of California Press. Vgl. Prohl, Inken (2012): „Materiale Religion“. *Religionswissenschaft*, hrsg. v. Michael Stausberg. Berlin/Boston: Walter de Gruyter: 379–391.

<sup>50</sup> Vgl. Campbell, Heidi (2010): *When Religion Meets New Media*. (Media, Religion and Culture series, hrsg. v. Stewart M. Hoover, Jolyon Mitchell und David Morgan). London/New York: Routledge: 42–43.

<sup>51</sup> Für den Anthropologen Omar M. McRoberts beispielsweise, der für ein „immersives“ bzw. „empathisches“ Verstehen des religionsethnologischen Gegenstandes plädiert, stellt die Religionsästhetik eine Alternative zwischen Phänomenologie und Positivismus dar. Vgl. McRoberts, Omar M. (2004): „Beyond ‚Mysterium Tremendum‘. Thoughts toward an Aesthetic Study of Religious Experience.“ *The Annals of the American Academy of Political and Social Science* 595: 190–204; vgl. Hermsen, Edmund (2003): „Religiöse Zeichensysteme im Spannungsfeld anikonischer und ikonischer Darstellung. Neue Perspektiven zu einer zeichentheoretischen Begründung der Religionswissenschaft“. *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte* 55: 97–120, hier 113–115.

<sup>52</sup> Vgl. Krüger 2012: 11–13, 400–408; Campbell 2010: 43–53.

<sup>53</sup> Z. B. Barloewen, Constantin von (1998): *Der Mensch im Cyberspace. Vom Verlust der Metaphysik und dem Aufbruch in den virtuellen Raum*. München: Eugen Diederichs Verlag; Kinney, Jay (1995): „Net Worth? Religion, Cyberspace, and the Future“. *Futures* 27, Nr. 7: 763–776; Patzlaff 1985.

Qualitäten, die sich mit modernen populärreligiösen Anschauungen decken und solche gegebenenfalls verstärken.<sup>54</sup>

Neuere Ansätze haben sich von der Annahme von determinierenden Wirkungen der Medien, aber auch vom ausschliesslichen Fokus auf das religiöse Expertentum gelöst und untersuchen die Interdependenzen von Religion und Medien aus historischer und sozialwissenschaftlicher Sicht. So richtet sich das Interesse in der gegenwärtigen religionswissenschaftlichen Medienforschung<sup>55</sup> auf folgende Problemstellungen: Erstens, welche Rolle spielen die Medien in der Religionsgeschichte? Wie Jörg Rüpke argumentiert, ist die „Medialisierung“ von Religion nicht erst seit den neuen digitalen Medien ein Thema.<sup>56</sup> Religionen waren stets auch mediale Ereignisse, insofern sie das besondere Problem lösen müssen, empirisch Unverfügbares verfügbar zu machen, und insofern sie die Nutzung dieser Medien auch mehr oder weniger regulieren. Doch welche Medien werden von Religionen wie eingesetzt, und wie verändern sich die Medien dadurch? Welche religiösen Prozesse und Diskurse qualifizieren beispielsweise die Ikonen des orthodoxen Christentums oder die hinduistischen Götterbilder für die religiöse Praxis, wie haben sie sich im Laufe der Geschichte verändert? Welche religiösen und historischen Hintergründe hatten die reformatorischen Bilderstürme oder die Zerstörung der Buddhastatuen im afghanischen Tal von Bamiyan durch die Taliban? Welche Rolle spielen Medien im Spannungsfeld von religiösen Hochtraditionen und Populärtraditionen?<sup>57</sup> Und welche Möglichkeiten der religiösen Kommunikation bieten die digitalen interaktiven Medien?

Zweitens, wie werden Religionen in den (populären) Medien dargestellt, explizit und implizit?<sup>58</sup> Welchen inhaltlichen und formellen Kriterien folgt die Kommunikation über Religion in Medien? Liegt eine religiöse Kommunikation

<sup>54</sup> Z. B. Edwards, Emily D. (2005): *Metaphysical Media. The Occult Experience in Popular Culture*. Carbondale: Southern Illinois University Press.

<sup>55</sup> Für eine Einführung in die Fragestellungen und Arbeitsgebiete der rezenten religionswissenschaftlichen Medienforschung, vgl. die Beiträge in Mohn, Jürgen; Mohr, Hubert (Hg.) (2015): *Die Medien der Religion* (CULTuREL 6). Zürich: Pano; Krüger 2012; Bräunlein: „Religionswissenschaft und Mediologie“. Mersmann/Weber 2008; sowie die Beiträge in Malik, Jamal; Rüpke, Jörg; Wobbe, Theresa (Hg.) (2007): *Religion und Medien* (Vorlesungen des Interdisziplinären Forums Religion der Universität Erfurt 4). Münster: Aschendorff Verlag.

<sup>56</sup> Rüpke, Jörg: „Religion medial“. Malik/Rüpke/Wobbe 2007: 19–28.

<sup>57</sup> Vgl. die Beiträge von Teil II, „Visuelle Kulturen“ in: Beinhauer-Köhler, Bärbel; Pezzoli-Olgia, Daria; Valentin, Joachim (Hg.) (2010): *Religiöse Blicke – Blicke auf das Religiöse. Visualität und Religion*. Zürich: Theologischer Verlag Zürich; Morgan, David (2005) *The Sacred Gaze. Religious Visual Culture in Theory and Practice*. Berkeley/Los Angeles: University of California Press.

<sup>58</sup> Vgl. z. B. die „Podiumsdiskussion anlässlich der Tagung ‚Religion und Massenmedien‘ der Schweizerischen Gesellschaft für Religionswissenschaft. Basel, Alte Universität, 17.10.09“. Mohn/Mohr 2015: 243–268; Eugster, Veronika; Jecker, Constanze; Schönhagen, Philomen; Trebbe, Joachim (2010): Religion im Fernsehen. Schlussbericht zum Forschungsprojekt im Rahmen des NFP58: Religionsgemeinschaften, Staat und Gesellschaft. Freiburg: Departement für Medien- und Kommunikationswissenschaft. [http://www.nfp58.ch/files/downloads/Schlussbericht\\_Trebbe.pdf](http://www.nfp58.ch/files/downloads/Schlussbericht_Trebbe.pdf) (1.1.15).

vor, oder stehen nicht-religiöse – journalistische, massenmediale, politische, literarische usw. – Aspekte und Effekte der Kommunikation im Vordergrund? Wo und weshalb schwimmt die Trennlinie dieser Kommunikationen? Welche Bilder von Religion werden transportiert, welches Publikum wird angesprochen, wie reagiert die Öffentlichkeit? Wie beeinflussen die Medien durch ihre Inhalte sowie durch ihre Form wiederum die Kommunikation über Religionen, aber auch die religiöse Kommunikation?

Drittens wird auf die aktive Rolle der Nutzerinnen und Nutzer in der Rezeption, Verhandlung und Anpassung der Medientechnologie an eigene Werte, Weltbilder oder die eigene religiöse Gemeinschaft fokussiert: Was passiert, wenn religiöse Individuen und Gruppen auf Medien stossen? Welche Medien werden aus welchen Gründen abgelehnt oder angenommen? Wie und unter welchen Aushandlungs- und Anpassungsprozessen werden sie eingesetzt? Oder konkreter: Wie beeinflusst und reguliert der religiöse Glaube den Einsatz von Medien, älteren wie neueren, und wie aktualisieren religiöse Akteure ihren Glauben in Bezug auf neue Medien?<sup>59</sup> In welchem Verhältnis stehen medial vermittelte religiöse Kommunikationen zur dogmatischen Kontrolle religiöser Autoritäten?

Viertens stellt sich die Frage, inwiefern Medien religionsproduktiv sind. Durch Medien wurden und werden Vorstellungen über transzendente Realitäten erzeugt, die Gegenstand religiöser Handlungen werden können. Doch können Medien selbst Formen der Religiosität hervorbringen, so Rituale, Gemeinschaft und Orientierung etwa im Hinblick auf die Präsentation von Stars und die damit verbundenen Fanaktivitäten? Kann die Medienerfahrung also auch eine „authentische“ religiöse Erfahrung sein und unter welchen Umständen? Einerseits ist die Nähe oder Distanz eines Mediums zu dem, was in einer partikularen religiösen Tradition als „authentisch“ oder „heilig“ gilt, stets konstruiert, und diesen Konstruktionsprozess aufzuzeigen ist Teil der religionswissenschaftlichen Medienforschung. Andererseits sind die Konstrukteure nicht nur die Autoritäten und Gläubigen einer betrachteten Religion, sondern auch die Religionsforschenden selbst. Ob Massenmedien im kulturpessimistischen Sinn als das religiöse Leben manipulierende Artefakte gesehen werden, oder ob sie – vor dem Hintergrund der These von der „unsichtbaren Religion“<sup>60</sup> – gar als „implizite Religion“<sup>61</sup> verstanden werden, hängt oft von Deutungsmustern ab, die gerade auch durch populärkulturelle und religiöse Auseinandersetzungen mit dem Medium gespeist werden. Diese Deutungsmuster zu beleuchten bedeutet, in den Worten Oliver Krügers,

---

<sup>59</sup> Vgl. Krüger 2012: 12–13; Campbell 2010: 6–8, 41–63; Pezzoli-Olgiati, Daria: „Eine illustrierte Annäherung an das Verhältnis von Medien und Religion“. Beinhauer-Köhler, Bärbel u. a. 2010: 245–266; Horsfield, Peter (2008): „Media“. *Key Words in Religion, Media and Culture*, hrsg. v. David Morgan. New York/London: Routledge: 111–122, hier 111–113; Meyer, Birgit; Moors Annelies (Hg.) (2006): *Religion, Media, and the Public Sphere*. Bloomington: Indiana University Press.

<sup>60</sup> Luckmann, Thomas (1991): *Die unsichtbare Religion*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.

<sup>61</sup> Thomas, Günter (2001): *Implizite Religion. Theoriegeschichtliche und theoretische Untersuchungen zum Problem ihrer Identifikation* (Religion in der Gesellschaft 7, hrsg. v. Detlef Pollack u. a.). Würzburg: Ergon.

die Religionsgeschichte nicht als Mediengeschichte, sondern die Mediengeschichte als Religionsgeschichte in den Blick zu nehmen und damit die Selbstreflexion anzuregen und die Qualität der religionswissenschaftlichen Medienforschung zu erhöhen.<sup>62</sup>

Solche Fragestellungen sind auch für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung relevant. Dabei ist der Umstand zu berücksichtigen, dass digitale Spiele einerseits softwarebasierte Simulationen von früheren physischen und elektronischen Medien sind: So haben sie beispielsweise narrative Strukturen von Romanen, Inhalte und Ästhetiken von Comics und visuelle Konventionen vom Film übernommen. Gemäss Konzepten wie der „Medienkonvergenz“<sup>63</sup> oder der „Remediation“<sup>64</sup> sind digitale Spiele jedoch nicht einfach die Summe von diversen älteren Medien, sondern indem sie diese Medien auf spezifische Weise integrieren und damit verändern sind sie zugleich neue mediale Phänomene. Davon ausgehend lässt sich beispielsweise danach fragen, wie Religionsgemeinschaften mit dieser Um- und Neugestaltung von Medien konkret umgehen, ob und inwiefern sich hier Kontinuitäten und Unterschiede zu bereits etablierten Haltungen gegenüber früheren Medien ergeben, und wie genau dabei religiöse Ideale, mediale Eigenschaften, veränderte soziale und historische Realitäten u. a. zusammenwirken. Andererseits sind digitale Spiele auch deshalb neue mediale Phänomene, weil sie neue und distinktive Eigenschaften aufweisen, die sie gegenüber älteren Medien abheben, so die Simulation, die Interaktivität, der Cyberspace u. a. (vgl. Kapitel 2.1). Für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung ist besonders aufschlussreich, was die Anwendung der genannten Problemstellungen in Bezug auf diese spezifischen medialen Strukturen von digitalen Spielen ergibt. Was bedeutet es, wenn alternative (religiöse) Wirklichkeiten nicht nur textlich beschrieben oder bildlich dargestellt, sondern auch in ihrer Prozesshaftigkeit simuliert werden? Welche neuen Probleme und Möglichkeiten ergeben sich aus dem Umstand, dass die Rezipienten in solche Wirklichkeiten eingreifen und sie umgestalten können? Welche religiösen Konnotationen gehen allenfalls mit solchen Eigenschaften einher, und mit welchen Argumenten werden diese von religiöser Seite aufgegriffen und bewertet? Welche Genres von digitalen Spielen werden vor diesem Hintergrund besonders geschätzt oder abgelehnt? Wie in Teil III dieses Buch gezeigt wird, gibt es innerhalb wie ausserhalb traditioneller Religionen zudem vielfältige religiöse Reaktionen auf digitale Spiele. Diese nicht nur aufzudecken, sondern auch mit qualitativen Methoden und in ihren konkreten historischen und sozialen Kontexten zu beleuchten sowie die dahinter liegenden Deu-

---

<sup>62</sup> Krüger 2012: 27–31; 163–165.

<sup>63</sup> Das Konzept *media convergence* stammt von Henry Jenkins und bezeichnet ein kulturelles Phänomen, wonach Medien immer mehr zusammenwachsen. Vgl. Picard, Martin (2008): „Video Games and Their Relationship with Other Media“. Wolf 2008: 293–300, hier 294.

<sup>64</sup> Nach Jay David Bolter und Richard Grusin treten neuere Medien durch die Integration und Neugestaltung älterer Medien in eine spannungsreiche Beziehung zwischen nachahmender Ehrerbietung und verbessernder Konkurrenz: Bolter, Jay David; Grusin, Richard (2000): *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

tungsmuster herauszuarbeiten, ist eine Aufgabe für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung.

### 1.1.3 Internet und virtuelle Welten

Ein Medium, das seit mehreren Jahren die Aufmerksamkeit von Religionswissenschaftlerinnen und Religionswissenschaftlern auf sich zieht, ist das Internet. Als ein neues, digitales und interaktives Multimedien, das virtuelle Räume darstellt, hat das Internet vielfältige Berührungspunkte mit digitalen Spielen. Die Beiträge in diesem Feld können die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung bereichern.

Die ersten Studien zum Verhältnis von Religion und Internet erschienen in den 1990er Jahren und waren stark von ideologischen Haltungen gegenüber dem Internet als eine Kultur und Gesellschaft formende Technologie geprägt. In dieser Hinsicht wurde die Verbindung von Religion und Internet oft enthusiastisch angenommen, oder aber als bedenklich empfunden und zurückgewiesen. In der Mitte der 2000er Jahre erschienen Forschungsarbeiten, die gegenüber den dystopischen und utopischen Entwürfen kritischer waren und eher auf die Untersuchung von tatsächlichen Praktiken fokussierten.<sup>65</sup> Wegweisend in dieser Hinsicht sind die Arbeiten in den Sammelbänden *Religion online*<sup>66</sup> und *Religion and Cyberspace*<sup>67</sup>, die Studien von Heidi Campbell<sup>68</sup> sowie das Heidelberger C2-Projekt „Zwischen Online-Religion und Religion-Online: Konstellationen für Ritualtransfer im Medium Internet“<sup>69</sup> (2002–2010). Die Heidelberger Forschungsgruppe vertiefte das Forschungsfeld ab der Mitte der 2000er Jahre zudem mit dem Online-Journal *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*<sup>70</sup>.

Inzwischen wurde das Internet u. a. als spirituelles Netzwerk beschrieben, als Ritualplatz, als Missionarswerkzeug („E-vangelismus“<sup>71</sup>), als Mittel zur Entwick-

---

<sup>65</sup> Vgl. Højsgaard, Morten T.; Warburg, Margit (2005): „Introduction: waves of research“. *Religion and Cyberspace*, hrsg. v. Morten T. Højsgaard und Margit Warburg. London/New York: Routledge: 1–11.

<sup>66</sup> Dawson, Lorne; Cowan, Douglas E. (Hg.) (2004): *Religion online. Finding faith on the Internet*. New York: Routledge.

<sup>67</sup> Højsgaard/Warburg 2005.

<sup>68</sup> Campbell, Heidi (2005a): *Exploring religious community online: We are one in the network*. New York: Lang; Campbell, Heidi (2005b): „Spiritualising the Internet. Uncovering Discourses and Narratives of Religious Internet Usage“. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 1.1. [http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/5824/1/Campbell4a .pdf](http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/5824/1/Campbell4a.pdf) (4.5.14): 1–26.

<sup>69</sup> Vgl. SFB Ritualdynamik (Institut für Religionswissenschaft, Universität Heidelberg) (ohne Jahr): *Zwischen Online-Religion und Religion-Online. Konstellationen für Ritualtransfer im Medium Internet*. <http://www.rituals-online.de/> (14.5.13).

<sup>70</sup> Institute for Religious Studies, University of Heidelberg (ohne Jahr): *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions> (4.5.14).

<sup>71</sup> Campbell 2010: 137–144.

lung einer religiösen Identität und als funktionales Werkzeug zur Erleichterung der Arbeiten einer religiösen Gemeinde.<sup>72</sup> Um diese Ansätze zu systematisieren, wurde schon früh zwischen *religion online* und *online religion* unterschieden, d. h. zwischen dem Internet als Medium der Vermittlung und Information von und über Religionen, und dem Internet als neuen Raum für religiöse Verrichtungen<sup>73</sup>. Konkret fragt *religion online* danach, wie das Internet durch die Religionen angeeignet wird, bzw. wie sich religiöse Gruppen online präsentieren. Hier lässt sich etwa die gut 30-jährige Geschichte des Gebrauchs des Internets durch religiöse Gruppen und Individuen nachzeichnen oder die aktuelle religiöse Landschaft oder die Verteilung bestimmter religiöser Gruppen im Internet feststellen. Von Interesse sind auch der Umgang von religiösen Gemeinschaften mit dem Internet sowie die religiösen Faktoren, die diesen Umgang prägen. Gegenstand der Untersuchung können weiterhin die Diskurse von Gläubigen und religiösen Autoritäten über den Gebrauch des Internets sein, die individuelle religiöse Identitäten stärken, herausfordern oder bilden können. In diesem Zusammenhang wurde beispielsweise die Veränderung von Autoritätsstrukturen festgestellt: das Internet bietet nicht nur die Möglichkeit des religiösen Ausdrucks abseits der traditionellen Autoritäten, sondern auch neue Formen der Autoritätsausübung und Kontrolle. Im Internet werden Machtkämpfe aber nicht nur innerhalb einer religiösen Gruppe ausgetragen, sondern auch zwischen Anhängern unterschiedlicher Weltanschauungen.<sup>74</sup>

Andererseits fragt die religionswissenschaftliche Internetforschung nach interaktiven Möglichkeiten und Formen des religiösen Austauschs und der religiösen Praxis (*online religion*).<sup>75</sup> Hier wurde insbesondere der Transfer von Ritualen in virtuelle Umgebungen untersucht<sup>76</sup>: Wie funktionieren traditionelle religiöse Rituale im neuen Medium Internet? Wie, von wem und für wen werden sie hier konstruiert und modifiziert? Mit welchen Anleitungen, Diskursen und Fragen der Autorität und Legitimität gehen diese Ritualkonstrukte einher? Wie werden solche Rituale rezipiert? In welchen grösseren gesellschaftlichen Zusammenhängen sind die Konstruktion und Rezeption von Online-Ritualen zu verstehen? Als be-

---

<sup>72</sup> Campbell 2010: 25–26; Campbell 2005b.

<sup>73</sup> Helland, Christopher (2000): „Religion Online/Online Religion and Virtual Communities“. *Religion on the Internet. Research Prospects and Promises*, hrsg. v. Jeffrey K. Hadden und Douglas E. Cowan. New York u. a.: JAI Press: 205–224. Inzwischen wurde die absolute Trennung von *religion online* und *online religion* durch empirische Studien hinterfragt, doch kann die Unterscheidung nach wie vor heuristischen Zwecken dienen. Vgl. aber Helland, Christopher (2005): „Online Religion as Lived Religion. Methodological Issues in the Study of Religious Participation on the Internet“. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 1.1. <http://archiv.ub.uni-heidelberg.de/volltextserver/5823/1/Helland3a.pdf> (6.1.14).

<sup>74</sup> Für einen Überblick vgl. Krüger 2012: 377–385; Campbell 2010: 19–40.

<sup>75</sup> Vgl. Krüger 2012: 378–386; Campbell 2005b; Højsgaard/Warburg 2005; Brasher, Brenda E. (2004): *Give Me That Online Religion*. Rutgers University Press; Dawson/Cowan 2004.

<sup>76</sup> Vgl. z. B. die Beiträge der 2006 erschienenen Ausgabe von *Online – Journal of Religions on the Internet* (2.1). <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/151> (6.1.14).

sonders empfänglich für onlineregelige Erscheinungen haben sich neue oder alternative Religionen erwiesen, die ihre Existenz und Verbreitung nicht nur in erheblichem Ausmass dem Internet schulden, sondern die die Interaktion mit dem Medium als wesentlicher Bestandteil der Praxis voraussetzen. Internet-Phänomene wie die Church of the Subgenius, Digitalism, Kibology u. a. zeichnen sich zudem durch satirische Inhalte gegenüber traditionellen Religionen aus. Umstritten ist allerdings, ob es so etwas wie reine „Cyberreligionen“ gibt – Religionen, die ausschliesslich im Internet existieren – bzw. wie brauchbar dieses Konstrukt in analytischer Hinsicht ist.<sup>77</sup>

Das Internet impliziert und reproduziert viele der früheren Medien, enthält aber auch neue mediale Strukturen. Anders als frühere Medien erzeugt das Internet computergenerierte virtuelle Räume, sei es in der Form von Chat-Räumen oder Diskussionsforen mit schlichten Textabfolgen, seien es textbasierte Multi User Dungeons (MUD) oder voll ausgestaltete 3D-Welten, die mittels elektronischen Spielerrepräsentationen – Avatare genannt – interaktiv erkundet werden können. Aspekte wie die Interaktivität mögen dazu beigetragen haben, dass die Frage nach authentischen religiösen Erfahrungen im Internet vielleicht noch stärker als im Fall von anderen Medien debattiert wurde.<sup>78</sup> Da diese Debatte oft im Kontext von religiösen und ideologischen Anschauungen und mit normativen Ansprüchen geführt wurde, kann sie ebenfalls als ein Gegenstand der religionswissenschaftlichen Internetforschung begriffen und untersucht werden.<sup>79</sup>

Mit dem Fokus auf virtuelle interaktive Welten hat die religionswissenschaftliche Internetforschung schliesslich einen Zugang zu digitalen Spielen gefunden. Hier stehen neben Fragen der Definition, Methode und Ethik der Gebrauch religiöser Symbole in virtuellen Welten, die sozialen und religiösen Interaktionen in den Communities und die individuellen oder kollektiven Erfahrungen und Grenzziehungen zwischen Online- und Offline-Welt im Vordergrund, exemplifiziert an Beispielen wie *Second Life*<sup>80</sup>, *World of Warcraft* und anderen virtuellen

---

<sup>77</sup> Cowan, Douglas E. (2007): „Religion on the Internet“. *The SAGE Handbook of the Sociology of Religion*, hrsg. v. James A. Beckford und N. J. Demerath III. Los Angeles u. a.: SAGE Publications: 357–376; Højsgaard, Morten T.: „Cyber-religion. On the cutting edge between the virtual and the real. Religion and Cyberspace“. Højsgaard/Warburg 2005: 50–63.

<sup>78</sup> Z. B. Brasher 2004; Davis, Erik (2004): *TechGnosis. Myth, Magic and Mysticism in the Age of Information* (Originalausgabe 1998). London: Serpents Tail; Zaleski, Jeffrey (1997): *The Soul of Cyberspace*. San Francisco: Harpercollins. Vgl. Haese, Bernd-Michael (2005): „Internet/Neue Medien“. *Handbuch Religion und Populäre Kultur*, hrsg. v. Kristian Fechtner u. a. Stuttgart: Kohlhammer Verlag: 128–139, hier 133–134; Dawson, Lorne L.: „The mediation of religious experience in cyberspace“. Højsgaard/Warburg 2005: 15–37; O’Leary, Stephen D.: „Utopian and dystopian possibilities of networked religion in the new millennium“. Højsgaard/Warburg 2005: 38–49.

<sup>79</sup> Vgl. Krüger 2012: 440–444.

<sup>80</sup> Alle ludografischen Angaben zu den in diesem Buch genannten digitalen Spielen befinden sich am Ende des Buches.

Welten mit eher sozialen oder eher spielerischen Aspekten.<sup>81</sup> In weiterer Hinsicht lässt sich für die religionswissenschaftliche Digitalspieelforschung die in Internetstudien entwickelte kritische Haltung gegenüber enthusiastischen oder polemischen Entwürfen des Mediums fruchtbar machen. Denn auch frühe Digitalspielstudien lassen im Spannungsfeld zwischen gesellschaftlichen Ängsten, utopischen Sinnkonstruktionen und fachlichen Anerkennungs- und Abgrenzungsbestrebungen mitunter an Sachlichkeit vermissen. Die Unterscheidung von *religion online* und *online religion* schliesslich erinnert daran, dass auch die religionswissenschaftliche Digitalspieelforschung die Differenz zwischen der Frage, wie digitale Spiele Religion vermitteln, und derjenigen, ob und wie Spiele selbst zur religiösen Praxis werden, klären muss. Wie das folgende Kapitel zeigt, gibt es allerdings auch Grenzen bei der Übertragung von Theorien und Herangehensweisen der Internetforschung auf die Digitalspieelforschung – digitale Spiele sind in dieser Hinsicht als ein eigenes Medium zu betrachten.

## 1.2 Methoden und Forschungsstand

Es ist nicht nur die Frage des „Was“, sondern auch des „Wie“, die in einer religionswissenschaftlichen Digitalspieelforschung geklärt werden muss. Es stellt sich also die Frage nach geeigneten Methoden für die Erforschung des Verhältnisses von Religionen und digitalen Spielen. Hierfür lässt sich auf die bestehenden Ansätze sowohl der Religionswissenschaft, als auch der Game Studies zurückgreifen, wobei sich einige interessante Gemeinsamkeiten zeigen: Beide Fächer sind interdisziplinär und gegenstandsorientiert, d. h. sie widmen sich ihrem zentralen Gegenstand durch die Anwendung unterschiedlicher Methoden aus diversen anderen Disziplinen; beide Fächer haben aber auch eigene Herangehensweisen entwickelt, die teilweise eine „angewandte“ Ausrichtung haben; schliesslich fanden in beiden Fächern leidenschaftlich geführte Debatten über die methodische und – damit verbunden – die inhaltliche Ausrichtung statt. In der Religionswissenschaft bestehen heute historisch-philologische und empirisch-sozialwissenschaftliche Herangehensweisen nebeneinander.<sup>82</sup> Es ist nun naheliegend, diese bewährten kulturwissenschaftlichen Methoden auf das religionswissenschaftliche Studium digitaler Spiele zu übertragen. Dies umso mehr, als sich die Methodologie der

---

<sup>81</sup> Heidbrink, Simone; Miczek, Nadja; Radde-Antweiler, Kerstin (2011): „Contested Rituals in Virtual Worlds“. *Ritual, Media, and Conflict*, hrsg. v. Ronald L. Grimes und Ute Hüsken. Oxford University Press: 165–187.

<sup>82</sup> Vgl. Kurth, Stefan; Lehmann, Karsten (2011): *Religionen erforschen. Kulturwissenschaftliche Methoden in der Religionswissenschaft*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften; Stausberg, Michael; Engler, Steven (2011): *The Routledge Handbook of Research Methods in the Study of Religion*. London/New York: Routledge. Für eine Besprechung dieser Werke und eine Erörterung der Rolle der Methodenausbildung für die Religionswissenschaft, vgl. Führding, Steffen (2013): „Methoden für die Religionswissenschaft: Professionalisierung und Fachidentität“. *Zeitschrift für junge Religionswissenschaft* 8: 56–66.

Game Studies zu einem grossen Teil mit diesen Ansätzen überschneidet. Die frühe Digitalspielforschung setzte bereits in den 1980er Jahren und damit vor dem „Year One“<sup>83</sup> der Game Studies im Jahr 2001 ein. Um die Frage nach der Wirkung des Digitalspielens zu klären wurden insbesondere empirische sozialwissenschaftliche und psychologische Studien durchgeführt. Deren Methoden lassen sich als ein erster Methodenkomplex auch der heutigen Game Studies beschreiben. Diese empirische Forschung nimmt die Spielenden in den Blick und versucht mit quantitativen und qualitativen Methoden wie statistischen Analysen, Fragebögen, biografischen Interviews, teilnehmenden Beobachtungen u. a. das Spielverhalten, die Auswirkungen des Spielens auf die Nutzenden oder die Bedeutungen zu ergründen, die die Spielenden ihren Spielerfahrungen zumessen. In der formativen Phase der Game Studies war dann das Verständnis digitaler Spiele als ein literarisches Genre, als Text und als Zeichensystem besonders einflussreich. Angeleitet von literatur-, medien-, film- und musikwissenschaftlichen Ansätzen wurde per Inhalts- und Diskursanalyse und Vergleichen mit anderen Medien die Zusammensetzung der Zeichen und medialen Eigenschaften, die Erzählstrukturen, und die transportierten ideologischen Botschaften untersucht. Diese Herangehensweisen stellen den zweiten, kulturwissenschaftlichen Methodenkomplex der Game Studies dar. Darüber aber, ob digitale Spiele durch diese Methoden tatsächlich adäquat beschrieben und untersucht werden können, haben sich die Pioniere der Game Studies gestritten. In diesem Methodenstreit können grob zwei Lager benannt werden: Während die „Narratologen“ mit Verweis auf bekannte Medien- und Erzählstrukturen am Verständnis von digitalen Spielen als Text und Erzählung und somit an den Methoden der entsprechenden Herkunftsdisziplinen festhielten, betonten die „Ludologen“ die ludischen Strukturen von digitalen Spielen – Regeln, Mechaniken, Prozeduren, Interface usw. – und argumentierten, dass Spielsysteme nicht wie Texte oder Erzählungen im herkömmlichen Sinn untersucht werden könnten. Aus der Sicht der Ludologen bewirken die ludischen Strukturen gegenüber früheren Medien qualitative Veränderungen in der Textkonstruktion sowie der kognitiven und emotionalen Rezeption: Die Digitalspielenden sind nicht mit dem interpretierenden Verstehen einer festen Zeichensequenz wie beim Lesen oder Filmeschauen beschäftigt, sondern sie erzeugen in einem interaktiven Problemlösungsprozess mehr oder weniger individuelle Zeichenfolgen – oder anders ausgedrückt: digitale Spiele sind keine Repräsentation von Welt, sondern deren Simulation.<sup>84</sup> Im Fahrwasser formalistischer

<sup>83</sup> Vgl. Aarseth, Espen (2001b): „Computer Game Studies, Year One“. *Game Studies* 1 (1). <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html> (27.7.10).

<sup>84</sup> Vgl. Büniger, Traudl (2005): *Narrative Computerspiele. Struktur und Rezeption*, München: koped: 80–81, 117–118; Berndt 2005: 108, 120, 123; Grodal, Torben: „Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences“. Wolf/Perron 2003: 129–155, hier 136, 151. Frasca, Gonzalo: „Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology“. Wolf/Perron 2003: 221–235; Juul, Jesper (2001b): „Games telling stories?“ *Game Studies* 1, 1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (3.5.14); Poole 2000: 197; Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. London: The Johns Hopkins University Press: 1; Fritz: „Modelle und Hypothesen“. Fritz 1995: 13, 29–35;

und strukturalistischer Theorien fragt die Ludologie primär nach konstituierenden Elementen digitaler Spiele. Damit bewegen sich ludologische Methoden an der Schnittstelle zwischen dem kulturwissenschaftlichen und einem dritten, Design-bezogenen Methodenkomplex. Denn die Game Studies dienten von Anfang an auch dazu, digitale Spiele als industrielle Produkte zu erforschen. So wird etwa nach alternativen Ansätzen und effektiven Methoden für das Game Design gefragt, Feedback von Spielenden für Entwickler besorgt, psychologische Effekte von Spielstrukturen optimiert oder Produktionspraktiken und Vermarktungsstrategien analysiert. Ludologen suchen oft nach grundsätzlichen Mustern und Eigenschaften von digitalen Spielen, nach gemeinsamen Elementen und Komponenten und nach deren Interdependenzen, allenfalls auch nach den damit verbundenen Kontexten und Wirkungen. Diese lassen sich zwar für die kulturwissenschaftliche Erforschung nutzen, doch ihren hauptsächlichen Zweck sollen sie als Anleitungen, Erkenntnisse und Inspirationen für das Game Design erfüllen. Während sich viele Methoden des ludologischen Game Design mit den kultur- und sozialwissenschaftlichen Methoden überschneiden – etwa die Ermittlung der Spielererfahrungen mit Hilfe von Umfragen –, gibt es spezifische Methoden für industrielle Entwicklungsschritte wie der Konzeptentwicklung, dem Programmieren, den Spieltests oder der Qualitätskontrolle.<sup>85</sup>

Der „heilige Gral“ der Game Studies-Methoden jedoch ist das Spielen. Zwar ist das Spielen nicht der einzige mögliche und gültige Zugang zu digitalen Spielen: Durch die Auseinandersetzung mit Texten zum Inhalt und zur Struktur eines Spiels, durch die Analyse von aufgezeichneten Spielszenen, durch die Beobachtung von Spielenden und durch Umfragen und Interviews mit Spielenden und Entwicklern lässt sich ebenfalls (religionswissenschaftliche) Digitalspielforschung betreiben. Wie von jeder sorgfältig vorbereiteten und durchgeführten Forschung können auch von diesen Ansätzen wichtige Erkenntnisse erwartet werden. Wenig überraschend aber trauen Digitalspielforschende erst dem eigenen Spielen die umfassendsten, genauesten und damit gültigsten Einsichten über ein untersuchtes Spiel zu. Erst wenn das Spiel durch das eigene Spielen vollumfänglich bekannt ist, so das Argument, können andere Quellen zum Spiel richtig gedeutet werden und somit wertvolle Ergänzungen darstellen. Begründet wird dies u. a. damit, dass das Spielen eine Erfahrung bietet, die sich nicht durch das Studium von Erfahrungen aus zweiter Hand substituieren lässt, und dass Film- und Literaturwissen-

---

Friedman 1995: [Computer Gaming as Demystification], [Simulation as Cognitive Mapping]. Für eine kritische Sicht der Narratologie-Ludologie-Debatte, vgl. Frasca, Gonzalo (2003): „Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place“. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, hrsg. v. Marinka Copier und Joost Raessens. Utrecht: DiGRA and University of Utrecht. [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf) (24.2.14)

<sup>85</sup> Vgl. Mäyrä, Frans; Holopainen, Jussi; Jakobsson, Mikael (2012): „Research Methodology in Gaming: An Overview“. *Simulation & Gaming* 43, Nr. 3: 295–299; Mäyrä 2008: 155–165; Aarseth, Espen (2004): „Playing Research: Methodological approaches to game analysis“. *Game Approaches / Spil-veje. Papers from spilforskning.dk Conference*, 28.–29. August 2003. <http://www.cs.uu.nl/docs/vakken/vw/literature/02.GameApproaches2.pdf> (9.1.14).