

Religiöse Fragen in Spielen

Spielbesprechungen für die Arbeit im medien- und religionspädagogischen Kontext

Autor: Thilo Eisermann, Spawnpoint - Institut für Spiel- und Medienkultur

Dieses Dokument stellt eine Sammlung von Beispielspielen dar, anhand derer sich ausgewählte Fragestellungen zum Thema Religion in Games bearbeiten lassen. Im Anschluss an eine kurze Spielvorstellung werden mögliche Fragestellungen, die in einem pädagogischen Kontext bearbeitet werden können, vorgeschlagen. Die Inhalte dieses Dokumentes können und sollen mit eigenen Fragen und Methoden ergänzt werden und dürfen dank der public-domain-Lizenz auch gerne weiterverbreitet werden! Wichtige Anmerkung: Die angegebenen USK-Altersgrenzen sind, wie üblich bei der USK, keine pädagogischen Empfehlungen, sondern lediglich jugendschutzgesetzliche Einordnungen!

1.1 The Binding of Isaac – Religionskritik

Titel	The Binding of Isaac - Rebirth		
Plattform:	PC, PS4, Xbox One, Switch, iOS	Publisher:	Nicalis / Headup Games
Preis:	Ab 14,99 €	Spieldauer:	Ca. 1 h/Runde, hoher Wiederspielwert!
Jahr:	2014	USK:	Ab 16 Jahren
Thema: Religionskritik <i>Als der kleine Junge Isaac flüchten Spieler vor Isaacs Mutter, die glaubt, ihn Gott opfern zu müssen, durch den Keller und noch tiefer. Isaac besiegt gruselige Monster mit seinen Tränen und findet Gegenstände und Helfer, die ihn immer Stärker machen. Wenn er stirbt, muss das Spiel von vorne begonnen werden. Isaacs Abenteuer zeichnet sich durch eine niedlich-groteske Grafik aus und beinhaltet viele religiöse Verweise, die ein autobiographisches Element darstellen.</i>			

The Binding of Isaac - Rebirth¹ ist ein sogenanntes Roguelike-Spiel. Damit werden Spiele bezeichnet, die meist folgende Merkmale beinhalten: Spieler*innen finden im Spielverlauf mächtige Stärkungsgegenstände, die jedoch nicht permanent sind. Stirbt die Spielfigur, so sind auch die Gegenstände verloren. Die Schwierigkeit ist dabei gerade für Anfänger*innen sehr hoch und es gehört zum Spiel dazu, mehrmals von vorne anzufangen.

Es gibt inzwischen zahlreiche Spiele dieser Art, doch es sind die Präsentation und das Thema, welche The Binding of Isaac aus der Masse hervorheben. Schon der Titel des Spiels verweist auf die Bindung Isaaks (Gen 22,1-19). Die dortige Geschichte von Abraham, der von Gott aufgefordert wird, seinen Sohn Isaak zu opfern wird im Spiel – stark verfremdet – wiedergegeben: Hier ist es Isaacs Mutter, die glaubt, Gottes Stimme

¹ 2011 erschien mit The Binding of Isaac bereits eine Version des Spiels, die mit der Rebirth-Version 2014 ein Remake erhielt. Die Rebirth-Version und deren Erweiterungen sind dabei von Umfang und Zugänglichkeit deutlich besser und soll darum hier empfohlen werden. Die ursprüngliche Version ist aber immer noch zum günstigeren Preis von 4,99 € erhältlich.

zu hören, die ihr sagt, sie solle Isaac opfern. Die einleitenden Story-Sequenzen des Spiels machen aber deutlich, dass dies eher als eine Theomanie zu deuten ist als eine göttliche Eingebung. Der kleine Isaac – im Spiels dargestellt als ein nacktes Kleinkind – flüchtet sich durch eine Bodenluke in das Kellergeschoss des Hauses. Hier beginnt das eigentliche Spiel, in dessen Verlauf Isaac viele gruselige Monster mit seiner Hauptwaffe, seinen Tränen, besiegen muss. Die Grafik des Spiels ist dabei verpixelt-niedlich gehalten, steht aber im starken Kontrast zu den Monstrositäten selbst, die häufig grotesk und abstoßend wirken, trotz ihrer Kulleraugen.

Dieser Stil ist typisch für Edmund McMillen, den leitenden Entwickler des Spiels, der in seinen Spielen häufig groteskes und niedliches kombiniert. Für The Binding of Isaac hat McMillen dazu noch zahlreiche Verweise auf verschiedene Religiöse und Okkulte Inhalte ins Spiel gebracht: Andere spielbare Charaktere neben Isaac tragen ebenfalls Namen aus der Bibel wie Magdalene, Judas oder Lazarus. Unter den Stärkungsgegenständen finden sich u.a. Kruzifixe, ein Heiligenschein und die Bibel – allerdings auch dämonische Gegenstücke dazu. Zu den Feinden gehört neben den vier Apokalyptischen Reitern auch Satan – oder seine gefährlichere Form: Mega-Satan.

Spätestens am letzten Beispiel wird ersichtlich, dass die religiösen Inhalte in The Binding of Isaac satirisch gemeint sind. Edmund McMillen äußerte sich dazu u.a. auf Twitter und beschreibt das Spiel in Teilen als autobiographisch, da es seine Erfahrungen beim Aufwachsen in einem religiösen Haushalt widerspiegeln². Trotz seiner Komplexität sowohl in Gameplay als auch in Aussage, bietet The Binding of Isaac viele Ansätze sich mit religiösen Fragen und Themen auseinanderzusetzen.

Beispielhafte Fragestellungen zu The Binding of Isaac:

Welche Bezüge zu Bibelgeschichten oder anderen religiösen Elementen finden sich im aktuellen Spieldurchgang?

Welche Elemente der Bibelgeschichte „Die Bindung von Isaak“ finden sich im Spiel?

Das Spiel kombiniert eher niedliche Darstellungen mit teils sehr grotesken Darstellungen und Inhalten. Wie wirkt sich dies auf die Aussage des Spiels aus?

Welche Parallelen zu anderen Spielen von Edmund McMillen (wie z.B. Super Meat Boy) finden sich?

² „So Isaac is very abstract and I guess allegorical. As a kid religion made me feel like even more of an outcast, I felt like I didn't fit in to the point of feeling naked and exposed on how different or bad I was compared to others & I withdrew into my imagination to run from it.“ <https://x.com/edmundmcmillen/status/1507960808231239680?s=20>

1.2 That Dragon, Cancer - Wie hilft Glauben in schweren Zeiten?

Titel	That Dragon, Cancer		
Plattform:	Ouya, Windows, macOS, iOS, Linux, Android	Publisher:	Numinous Games
Preis:	9,99 €	Spieldauer:	Ca. 1,5-2,5 h
Jahr:	2016	USK:	Nicht geprüft
Thema: Wie hilft Glauben in schweren Zeiten? <i>Das Spiel erzählt die Geschichte des kleinen Joel, der an Krebs erkrankt und stirbt. In mehreren interaktiven Episoden und Minispielen zielt das Spiel weniger auf Unterhaltung als auf empathisches Erleben der Geschichte ab. Dieses autobiographische Spiel wurde u.a. von Joels Eltern entwickelt und ist aufgrund des Themas emotional sehr fordernd. Ein großer Teil des Spiels dreht sich um den Glauben von Joels Eltern und dessen Rolle im Umgang mit der schweren Situation.</i>			

That Dragon, Cancer (Numinous Games, 2016) ist ein autobiographisches Spiel, in dem Ryan und Amy Green – die das Spiel mitentwickelt haben – das Schicksal ihres Sohnes Joel erzählen und verarbeitet haben. Joel starb im Alter von vier Jahren an Krebs und das Spiel erzählt die Geschichte von kurz vor der Diagnose bis zum Tod des kleinen Jungen. In verschiedenen Interaktiven Szenen bekommen Spielende Einblick in die Gedanken und Erlebniswelt der Familie und dazu gehört auch der Glaube von Familie Green.

Große Teile des Spiels beschäftigen sich mit Glaube und Zweifel an Gott gleichermaßen, erzählen Bibelgeschichten als Gleichnisse für die Situation der Greens oder vermitteln, wie ihnen der Glaube geholfen hat, in der schweren Situation nicht die Hoffnung zu verlieren.

Eine Episode des Spiels bezieht sich beispielsweise auf die Geschichte von Jesus, wie er bei der Überfahrt über den See Genezareth mit seinen Jüngern in einen Sturm gerät und diesen besänftigt (Lukas 8:22-25).

That Dragon, Cancer wurde aufgrund seines emotionalen Umgangs mit diesem schwierigen Thema viel gelobt, ist wegen seines sehr direkten, teils missionarischen, Tons in dieser und anderen Szenen aber auch in die Kritik geraten. Als autobiographisches Werk ist das Spiel aber auch ein berührender Einblick in die Glaubenswelt der Greens und kann zu Gesprächen darüber anregen.

Beispielhafte Fragestellungen zu That Dragon, Cancer:

Wie zeigt die Videospiel-Episode „Joel The Baby Knight“ den Kampf Joels gegen den Krebs und den Umgang seiner Familie damit?

Wie wird Krebs im Spiel symbolisiert? Wie wird Gott und Glauben dargestellt?

Welche Rolle spielt Interaktivität bei der Vermittlung von Emotionen?

1.3 Before Your Eyes – Was bedeutet ein gutes Leben?

Titel	Before Your Eyes		
Plattform:	Windows, macOS, Android, iOS, PSVR	Publisher:	GoodbyeWorld Games
Preis:	8,99 €	Spieldauer:	Ca. 2 h
Jahr:	2021	USK:	Ab 6 Jahren
Thema: Was bedeutet ein gutes Leben?			
<i>Dieses narrative Spiel verlangt von Spielenden Entscheidungen ab, während sie die Lebensgeschichte von Benny Brynn nach dessen Tod erneut durchleben. Das Spiel wird (via Webcam) durch das Blinzeln der Spielenden gesteuert – jedes Blinzeln läutet das Ende einer Erinnerung ein. So werden Spielende stark in das Geschehen einbezogen, in dem Lebensereignisse des Hauptcharakters Revue passieren und bewertet werden.</i>			

Before Your Eyes (Skybound Games, 2021) ist vor allem aufgrund seiner Steuerung bemerkenswert. Neben Tastatur und Maus nutzt das Spiel auch eine Webcam, um zu erfassen wie oft und wann die Spielenden blinzeln. Diese besondere Steuerungsart ist jedoch mehr als nur eine Spielerei, denn sie wird benutzt um die Spielenden intensiver in die Geschichte zu ziehen. Die Geschichte des Spiels dreht sich um die Seele von Benjamin „Benny“ Brynn (verkörpert durch die Spielenden), die von dem Fährmann (ein Wolf in einem Seemannsoutfit) ins Jenseits gebracht werden soll – ein klarer Verweis auf Charon, den Fährmann griechischer Sagen. Der Fährmann erklärt die Situation: Um ins Paradies zu kommen, wird Bennys Seele von einem Torhüter geprüft. Sollte er jedoch nicht für würdig erachtet werden, würde er in eine Möwe verwandelt, die über dem Meer kreisen muss, über das Benny und der Fährmann gerade fahren.

Um sich vorzubereiten fordert der Fährmann Benny auf, sich an sein früheres Leben zu erinnern. Der Clou: Er kann nicht lange in einer Erinnerung verweilen. Sobald er (bzw. der Spieler oder die Spielerin) blinzelt, springt die Erinnerung an einen Moment in der Zukunft. Jede Szene und jedes Erlebnis in Before Your Eyes ist also flüchtig. Vor diesem Hintergrund entspinnt sich eine emotionale Geschichte über Lebensentscheidungen, Schicksale und Reue, die durch die besondere Art und Weise der Interaktion mit dem Spiel den Spielenden besonders emotional mit einbindet. Im Rückblick auf Benjamins Leben stellen sich also nicht nur die Spielfiguren sondern auch die Spielenden die Frage, ob das Leben, das Benny gelebt hat, gut war.

Beispielhafte Fragestellungen zu Before Your Eyes:

Welche parallelen zur griechischen Sagenwelt finden sich in Before Your Eyes?

Wie wird die Blinzeln-Mechanik genutzt, um die Geschichte zu erzählen?

Wie verändern die Entscheidungsmöglichkeiten im Spiel die Geschichte?

1.4 Adios & Papers, please - Was macht moralisches Handeln aus?

Titel	Adios		
Plattform:	Switch, Xbox, Windows	Publisher:	Mischief
Preis:	14,99 €	Spieldauer:	Ca. 1,5 Stunden
Jahr:	2021	USK:	Ab 16 Jahren
Thema: Ist es je zu spät, das richtige zu tun?			
Das Spiel erzählt die Geschichte eines Schweinebauern, der in der Vergangenheit für die Mafia Leichen entsorgt hat. Dies will er in Zukunft nicht mehr tun – und als Spieler*in begleitet man ihn dabei, diese Entscheidung seinem Kontakt und Freund bei der Mafia mitzuteilen. Zwar enthält das Spiel einige Minispiele, wirklich glänzen kann es aber durch das Gespräch zwischen den beiden Akteuren. Dieses wirft tiefe moralische Fragen auf und erzählt eine tragische Geschichte.			

Titel	Papers, please		
Plattform:	Windows, Mobile, PS Vita u.a.	Publisher:	3309 LLC
Preis:	9,75 €	Spieldauer:	Ca. 5 Stunden
Jahr:	2013	USK:	Ab 12 Jahren
Thema: Wie entscheide ich zwischen Moral, Gesetz und eigenen Bedürfnissen?			
Die Spielenden verkörpern in Papers, please eine Person, die Pässe am Grenzübergang zum diktatorischen Staat Arstotzka überprüft. Die Regeln zum Übergang und auch die politische Situation ändern sich ständig und Fehler werden sofort bestraft. Bezahlt wird man nach Anzahl der Personen, die die Grenze übertreten durften. Das Spiel bietet vielfältige und komplexe moralische Zwickmühlen und verschiedene Spielverläufe je nach Entscheidungen der Spielenden.			

Games erzählen inzwischen häufig komplexe Geschichten und längst nicht alle sind Erzählungen von strahlenden Held*innen. Durch die Interaktivität des Mediums ist es Spieleentwickler*innen möglich, Spielende vor schwierige moralische Entscheidungen zu stellen. Zahlreiche Spiele, wie z.B. die Mass Effect-Serie (BioWare, 2007-2012) implementieren dazu einfache Moralsysteme, die Entscheidungen meist anhand einer einfachen Dualität von Gut und Böse bewerten. Einige Spiele stellen jedoch komplexere Fragen. Als Beispiele genannt werden sollen hier Adios (Mischief, 2021) und Papers, please (3309 LLC, 2013).

Adios ist in erster Linie eine interaktive Geschichte, die Spielenden wenige Handlungsmöglichkeiten lässt. Auch grafisch und von seinem Umfang her ist das Spiel alles andere als eindrucksvoll. Diese Schwächen macht es jedoch durch die Dialoge wett, die Kernelement des Spiels sind. Adios erzählt die Geschichte eines älteren Schweinebauern, der, wie man früh im Spiel erfährt, der Mafia viele Jahre lang geholfen hat, Leichen zu entsorgen. Diese grausigen Taten bereut er nun und teilt seinem Kontakt bei der Mafia mit, dass er aussteigen möchte. Der Kontakt ist über die Jahre jedoch ein Freund des Mannes geworden und versucht nun, ihn davon abzubringen. Denn allen Beteiligten und auch den Spielenden ist klar: Die Folgen dieser Entscheidung werden im Tod des Schweinebauern gipfeln. In mehreren Gesprächen, die über einen Nachmittag verteilt sind und mit Minispielen wie Hufeisenwerfen untermalt werden, wirft das Spiel zahlreiche moralische Fragen auf:

Wie lange sind wir bereit böses zu ignorieren, wenn es uns nützt? Was bedeutet Freundschaft und Familie? Und ist es je zu spät, das richtige zu tun?

Auch *Papers, please* legt wenig Wert auf aufwändige Grafik, dafür umso mehr Wert darauf, Spielende in moralische Zwickmühlen zu werfen. *Papers, please* spielt an einem gut geschützten Grenzübergang zum fiktiven Staat Arstotzka, der jedoch an sowjetische Staaten zur Zeit des kalten Krieges erinnert. Als Grenzbeamte*r müssen Spielende hier Pässe und andere Ausweisdokumente kontrollieren. An jedem neuen Tag gelten andere, immer strengere Regeln, welche Personen das Land betreten dürfen. Außerdem versuchen Personen mit gefälschten oder fehlenden Dokumenten über die Grenze zu kommen. Während das eigentliche Kontrollieren der Dokumente ein einfaches „Entdecke den Fehler!“-Spiel darstellt, sind es die moralischen Problemstellungen, die das Spiel darüber hinaus aufwirft, die *Papers, please* zu einem spannenden Spiel machen. So versucht relativ früh im Spiel die Ehefrau eines Mannes, der gerade die Grenze passiert hat, mit ungültigen Ausweispapieren überzutreten. Sie fleht darum, dennoch passieren zu dürfen und Spielende müssen sich nun entscheiden, wie sie darauf reagieren. Später versuchen mehrmals bewaffnete Rebellen zu passieren, auf deren Seite sich spielende stellen können. Dazu kommt ein unerbittlicher Zeitdruck, da jeder Spieltag nur eine bestimmte Länge hat und die Bezahlung am Ende des Tages von der Anzahl der eingelassenen Personen abhängt. Das verdiente Geld brauchen Spieler*innen um Heizung, Lebensmittel oder Arztbesuche der eigenen Familie zu bezahlen. *Papers, please* wirft die Spielenden also in ein komplexes Netz schwieriger moralischer Entscheidungen.

Beispielhafte Fragestellungen zu *Adios & Papers, please*:

Adios ist eine lineare Geschichte; Papers, please hat unterschiedliche Enden. Wie unterscheiden sich diese beiden Formen des interaktiven Erzählens im Bezug auf moralische Entscheidungen?

Was unterscheidet die Spiele von anderen Spielen mit Moralsystemen, wie z.b. der Mass Effect-Reihe?

Die Spiele werfen selbst kaum religiöse Fragen auf. Finden sich dennoch passende Bezüge aus der Religion?

1.5 Run, Jesus, Run! – Wie kann das Medium mit Religion umgehen?

Titel	Run, Jesus, Run! (a.k.a. The 10-second Gospel)		
Plattform:	PC	Publisher:	Molleindustria
Preis:	Kostenlos	Spieldauer:	10 Sekunden
Jahr:	2010	USK:	Nicht geprüft
Thema: Wie kann das Medium Computerspiel Religiöse Inhalte darstellen? <i>10 Sekunden haben spielende Zeit um als Jesus in Pixelgrafik mehrere biblische Taten und Wunder zu vollbringen. Einfache Reaktionstests stellen konkrete Bibelgeschichten dar, komplett mit Verweis auf die jeweilige Stelle in der Bibel. Je nach Erfolg in den Reaktionstests versammeln sich mehr Apostel beim letzten Abendmahl um Jesus. Mehr ein Kunstwerk als ein wirkliches Spiel, stellt Run, Jesus, Run! eine gute Diskussionsgrundlage rund um die Rolle von Religion im Medium Games.</i>			

Run, Jesus, Run! (a.k.a. The 10 Second Gospel) (Molleindustria, 2010)³ ist ein Spiel, welches im Rahmen eines experimentellen Gameplay-Projektes mit dem Thema „10 Sekunden“ entstanden ist. Das Spiel stellt in einer sehr minimalistischen Pixelgrafik einige ausgewählte Szenen aus dem Leben und Wirken Jesu Christi dar. Das gesamte Spiel dauert, wie im Titel angedeutet, maximal 10 Sekunden und ist in erster Linie ein Reaktionstest für die Spielenden. Die Steuerung ist durch Einblendungen im Titelbildschirm (welcher die Geburt Jesu im Stall zu Bethlehem zeigt) einfach beschrieben: Die Pfeiltasten dienen zum Rennen, die Leertaste zum „Jesus-Dinge tun“. Jede der kurzen Szenen zeigt ein Wunder oder eine Tat Jesu und ist mit entsprechenden Bibelverweisen gekennzeichnet. Dabei müssen Spieler*innen die Leertaste nutzen um zum Beispiel über Wasser zu gehen oder kranke Menschen zu heilen. Dies erfordert oft schnelle Reaktionen – denn nach 10 Sekunden ist das Spiel vorbei. Je nachdem, wie viele der Reaktionstests man sammelt, erhält man eine Szene des Abendmahls mit einer gewissen Anzahl an Aposteln. Das Spiel endet immer mit einem Bild von Jesus am Kreuz. Diese minimalistische und humorige Umsetzung vieler Geschichten des Neuen Testaments ist dabei natürlich alles andere als ein tiefgehendes Spielerlebnis. Nach 10 Sekunden ist es vorbei und es bedarf nur einiger weniger Anläufe, um alle Reaktionstests zu bestehen und mit 12 Aposteln beim Abendmahl das optimale Spielergebnis zu erreichen.

Beispielhafte Fragestellungen zu Run, Jesus, Run:

Ist es möglich, die Geschichte Jesu angemessen in einem interaktiven Medium zu erzählen?

Ist der humoristische Umgang mit dem Gottessohn überhaupt angebracht?

Und auf welchen Wegen kann diese Geschichte vielleicht noch erzählt werden?

³ Das Spiel ist unter folgendem Link kostenlos spielbar und steht unter einer Creative Commons Lizenz: https://molleindustria.org/runjesusrun/run_jesus_run.html