

Deus Ex Machina - Religiöse Fragen in Games

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

Dieses Dokument ist Ergebnis- und Begleitmaterial des Fachtages „Deus Ex Machina – Religiöse Fragen in Games“, veranstaltet am 7.11.2023 unter Zusammenarbeit der Evangelischen Akademie Thüringen, der Evangelischen Kirche Mitteldeutschland und Spawnpoint – Institut für Spiel- und Medienkultur e.V.. Es stellt eine Zusammenfassung und Erweiterung des Eingangsvortrages von Thilo Eisermann dar und ist gemeinsam mit einem Begleitmaterial, welches verschiedene Spielebeschreibungen beinhaltet, veröffentlicht worden.

Inhalt

1	Einleitung – Computer- und Videospiele als Kulturgut	2
2	Einstellung der Games Culture zu Religion	2
3	Religiöse Aspekte in Games	3
3.1	Zensur durch Lokalisation? – Religion in klassischen Videospiele.....	3
3.2	Religion als Worldbuilding	4
3.3	Religion als Gameplay-Element	5
3.4	Religion und die Community	7
4	Fazit – Ausblick und offene Fragen	8
5	Literaturverzeichnis	9

1 Einleitung – Computer- und Videospiele als Kulturgut

„Der Mensch spielt als Kind zum Vergnügen und zur Erholung unterhalb des Niveaus des ernsthaften Lebens. Er kann auch über diesem Niveau spielen: Spiele der Schönheit und Heiligkeit.“

(Huizinga, 2019, Erstauflage: 1938)

Schon Johan Huizinga, einer der bekanntesten Spieletheoretiker, sah zwischen dem Ernst der Religion und der Leichtigkeit des Spiels keinen Widerspruch, im Gegenteil: Einer der zentralen Punkte seines Werks „Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel“ ist die Ähnlichkeit zwischen religiösen und spielerischem Handeln. Huizinga bezieht dabei diese Ähnlichkeiten nicht nur auf Religion, sondern auf Kultur im Allgemeinen. Spiel bedingt Kultur – und jedes Spiel bedeutet *etwas!* (Huizinga 2019). Computer- und Videospiele haben schon seit längerem ihren Platz als mediales Kulturgut erstritten, das sich nicht vor alteingesessenen Medien wie Film, Fernsehen oder Literatur verstecken braucht. Unsere Gesellschaft ist durchdrungen von spielerischem Handeln – und so schreibt auch Miguel Sicart, ein weiterer Spieletheoretiker: „Spiel ist ein Modus des Mensch-Seins“ (Sicart 2014).

Achten wir einmal darauf, finden wir im Alltag zahlreiche spielerische Elemente: Wir balancieren auf dem Bordsteig, versuchen nicht auf Spalten im Gehweg zu treten, messen unsere eigenen Bestzeiten im Fahrradfahren und sammeln Punkte beim Einkaufen. Aber auch im religiösen Leben – für viele eigentlich eine „ernste“ Sache - findet sich spielerisches Handeln: Sammelalben für Konfirmand*innen, das gemeinsame Singen oder das jährliche Krippenspiel. Spiel, Kultur und Religion sind also Begriffe, die sich nicht fremd sein sollten. Und doch hat die Welt der Videospiele alles andere als eine gute Beziehung zur Religion.

2 Einstellung der Games Culture zu Religion

Bezeichnend für das Verhältnis zwischen Games Culture und Religion ist folgendes Zitat von Peter Molyneux, dem Spieleentwickler genreprägender Spiele wie *Populous* (1989) oder *Black & White* (2001):

„Es gibt kein heißeres Eisen als dieses heiße Eisen. Religion - zumindest, wenn du konkret wirst - ist eines jener Dinge, mit denen du dir einen Haufen Ärger einhandelst. Du musst sehr, sehr vorsichtig sein.“ (Steffen 2017, S. 37)

Obwohl Molyneux mit seinen Spielen eindeutig religiöse Themen anspricht – *Populous* gilt als eine der ersten „Göttersimulationen“ – kommt seine Einschätzung der Spielkultur nicht von ungefähr. Religion und Videospiele – das passt für viele Spielerinnen und Spieler einfach nicht zusammen. Dabei sind religiöse Aspekte, wie sich weiter unten zeigen wird, keine Seltenheit in Videospiele. Vielmehr sind sie allgegenwärtig, vor allem wenn Spiele sich auf populäre Fantasy-Settings beziehen (vgl. Testa (2014, S. 258). Doch Inhalte, die sich Konkret auf realweltliche Religionen beziehen, sind sehr selten zu finden. Viele mögliche Gründe sind hier zu nennen: Erstens sei eine häufig eher kritische Einstellung vieler institutionalisierter Religionen zum Thema Spiel genannt. Damit einher geht der Versuch keine religiösen Gefühle zu verletzen. Zweitens kommen in den Medien immer wieder moralische Paniken im Kontext von Games auf, die ihren Ursprung in den 1980ern haben (vgl. Fisher (2019) und von religiösen Gruppen stammen. So wurde die Spieleserie *Pokémon* beispielsweise mit Dämonen und Satanismus in Verbindung gebracht (vgl. Fisher (2019). Zuletzt steht noch die Forderung einiger Gamer nach apolitischen Spielen (was auch religiöse Aussagen betrifft) im Raum. Diese kam vor allem im Nachhall einer großen Kontrovers der Games Kultur auf, dem #gamergate (Mortensen (2018). Eine ausführliche Suche nach Gründen soll dieser Artikel aber gar nicht bieten. Stattdessen soll im Folgenden nach den vorhandenen Elementen gesucht werden – um zu zeigen, dass religiöse Themen gar nicht so selten in Games verhandelt werden. Der Schwerpunkt dieses Textes liegt dabei auf westlichen christlichen Religionen.

3 Religiöse Aspekte in Games

Religiöse Aspekte in Games finden sich an unterschiedlichen Stellen wieder. Im Folgenden soll eine Übersicht mit Beispielen gegeben werden, wo in Games religiöse Themen, Symbole oder Inhalte zu finden sind. Die Aufzählung ist dabei nicht vollständig.

3.1 Zensur durch Lokalisation? – Religion in klassischen Videospiele

Tiefere Auseinandersetzungen mit religiösen Themen und Fragen findet man häufiger in aktuellen Spielen. Doch es gab auch schon vor den 2000ern religiöse Inhalte in Videospiele. Eine Besonderheit des frühen Spieleangebots in diesem Zusammenhang bezog sich dabei auf die Herkunft der Spiele. Nachdem der US-Gamingmarkt in den 80ern zusammengebrochen war (ein Ereignis das gerne als der

„Crash“ der Videospieldindustrie bezeichnet wird) war es vor allem Nintendo mit ihrem Nintendo Entertainment System, welches eine neue Ära der Videospiele einläutete. Viele heute erfolgreiche Spieleserien wie *Super Mario Bros.* oder *The Legend of Zelda* wurden vom japanischen Entwickler nun auch für den westlichen Markt herausgebracht. Diese sogenannten „Lokalisierungen“ der jeweiligen Spiele waren dabei mehr als nur Übersetzungen der Texte. Die Spiele sollten und mussten auch den Unterschieden zwischen den japanischen gegenüber US-amerikanischen und europäischen Spieler*innen gerecht werden.

Neben dargestellter Gewalt sowie Nacktheit und Sexualität war christliche Symbolik eine der häufigen Veränderungen, die ein Spiel während der Lokalisierung für europäische und US-Märkte durchmachte. Anders als vielleicht zunächst erwartet wurden christliche Symbole nicht etwa hinzugefügt, sondern im Gegenteil, entfernt. Videospiele waren zu dieser Zeit ein noch sehr neues Medium, welchem immer noch eine gewisse „Frivolität“ zugeschrieben wurde. Die Darstellung christlicher Symbole wie dem Kreuz oder der Bibel wurde daher oft als unangebracht empfunden. In den japanischen Originalspielen hingegen wurden diese gerne benutzt, um heilige, mystische oder kulturelle Kontexte zu untermalen.

Ein gutes Beispiel für solch eine Zensur ist der Klassiker *The Legend of Zelda* (Nintendo, NES, 1986), wo der Held Link im Original viele nützliche Gegenstände, darunter eine „Bibel“ einsammeln konnte. In der westlichen Lokalisierung wurde daraus das „Magic Book“, ein magisches Buch. Im Spiel *Ducktales* (Nintendo, NES, 1989) wurden in einem Level die Kreuze auf Särgen durch das Kürzel „R.I.P.“ ersetzt. Und im Spiel *Super Castlevania IV* (Konami, SNES, 1991) wurden an mehreren Stellen christliche Symbole durch neutrale Symbole ersetzt – trotz der Rolle, die christliche Symbolik in klassischen Dracula-Geschichten spielt.

3.2 Religion als Worldbuilding

Wohl am häufigsten finden sich religiöse Inhalte im sogenannten Worldbuilding von Videospiele wieder. Worldbuilding bezeichnet dabei die Summe all dessen, mit dem ein Game die Welt, in der es spielt, als glaubwürdig und tiefgründig vermitteln möchte. Religionen, als wichtiges Element vieler Kulturen unserer Realität, werden hierbei häufig benutzt um die fiktiven Kulturen der Spielwelt zu charakterisieren. Viele Spielwelten in Games stellen verschiedenste Gottheiten als Teil der Spielwelt dar, häufig mit eigenen Gebräuchen und Gläubigen. Von Fantasy-Welten wie in *The Elder*

Scrolls V: Skyrim (Bethesda, 2011) mit seinem Pantheon der „Neun“ hin zu der Kirche der „Unitology“ im Horror-Science-Fiction Spiel *Dead Space* (EA, 2008) finden sich in allen erdenkbaren Genres und Settings vollkommen fiktive oder an realweltliche Religionen angelegte Glaubensgemeinschaften. Die Rolle, die diese im jeweiligen Spiel spielen, variiert dabei. Manchmal dienen sie in erster Linie der Ausgestaltung der Spielwelt selbst, meistens jedoch sind die Religionen und Kulte entweder Unterstützer oder Widersacher der Spielenden – oder eine Fraktion, der sie sich anschließen können.

In der Spielwelt von *Elden Ring* (From Software, 2022) entdecken Spielende regelmäßig Kirchengebäude für verschiedene Aspekte und Gottheiten der Welt wie die „Kirche der Ruhe“, die „Kirche der Seuche“ oder die „Täuferkirche von Callu“. Gestaltet wie westliche Kirchen im gotischen Stil sind alle diese Kirchen wichtige Anlaufpunkte für die Held*innen von *Elden Ring*, weil dort wichtige Gegenstände und manchmal Widersacher zu finden sind. Einem besonderem Kuriosum begegnet man in der „Kirche der Schwüre“. Hier trifft man Miriel, den Kantor der Schwüre – eine riesige Schildkröte mit einer Bischofsmütze, die unter Fans des Spiels vor allem als „Schildkröten-Papst“ bekannt ist.

Im Spiel *Bioshock: Infinite* (2K Games, 2013) erleben Spielende schon in den ersten Minuten ihren Aufstieg in die Stadt über den Wolken Columbia, die von einer Computerstimme mit einem „Hallelujah“ kommentiert wird. Der Auf- und anschließende Abstieg in die Stadt wird von dem bekannten Kirchenlied „Will the Circle be unbroken“ begleitet und verläuft durch eine Art Kathedrale, die über und über mit christlicher Symbolik geschmückt ist. Doch obwohl das Spiel hier unverkennbar auf bestimmte Aspekte des Christentums verweist – Taufe, Beichte und Begriffe wie den Garten Eden - fehlen zentrale Elemente wie die Bibel, Jesus oder das Kreuz. Die Religion von Columbia, die sich als das antagonistische Element in der Geschichte von *Bioshock: Infinite* herausstellt, weist somit zwar deutliche Anleihen des echten Christentums auf, ist aber weit genug fiktionalisiert um nicht als direktes Zitat wahrgenommen zu werden.

3.3 Religion als Gameplay-Element

Wie wir sehen, ist Religion also ein Element vieler Spielwelten. Vor allem in Fantasy-Settings kommt der Glaube meist auch mit einer Form „göttlicher Magie“ wieder. So ist es den Spielenden meist möglich in irgendeiner Form Mächte, die mit Göttern in

Verbindung stehen, zu nutzen, um Wunder oder Zauber zu wirken. Hierin liegt wohl die grundlegendste Form wie Religion als Gameplay-Element in Spielen zu finden ist. Auch die Interaktion im Spiel mit verschiedenen Priestern und Priesterinnen der fiktiven Religionen kann als Gameplay gesehen werden. Wirklich interessant sind jedoch Umsetzungen, in denen Religion und Glaube zum zentralen Spielelement werden.

Hier sind allen voran die sogenannten „Göttersimulationen“ zu nennen. In diesem Spielgenre verkörpert man meist ein göttliches Wesen, das von Anhänger*innen angebetet wird und das Leben eben dieser mehr oder weniger direkt beeinflussen muss. Beispielhafte Vertreter dieses Genres sind *Populous* (1989), *Black & White* (2001) oder *Godhood* (2019). Gerade modernere Vertreter des Genres beinhalten oft auch eine Moralkomponente – Spielende können ein gütiger aber auch ein strafender Gott sein.

Während man in der Strategiespiel-Reihe *Civilization* (die inzwischen bei Teil 6 angekommen ist) zwar keinen Gott, aber dafür den oder die Anführer*in einer jungen Zivilisation spielt, spielt Religion in dieser Serie (und anderen, ähnlichen Spielen) eine wichtige Rolle. Die genaue Art und Weise, wie Religion sich im Gameplay wiederfindet, variiert von Teil zu Teil. Als Beispiel soll hier daher der aktuelle Teil, *Civilization 6* (Firaxis, 2016) dienen. Hier können Spielende an einem bestimmten Punkt im Spiel zunächst ein Pantheon und anschließend Glaubenssätze der eigenen Religion bestimmen. Durch religiöse Gebäude kann Glauben gesammelt werden, der als Währung dient um weitere Gebäude zu bauen (die mehr Glauben und andere Vorteile bringen), religiöse Einheiten zu rekrutieren (um den eigenen Glauben weiter zu verbreiten) oder sogar um Militäreinheiten zu bezahlen (um Gebiete zu erobern). All dies dient dazu, den sogenannten Religionssieg zu erreichen – eine von sechs verschiedenen Siegbedingungen: Ist die eigene Religion vorherrschende Religion im Spiel, so hat man die Partie gewonnen.

Das Beispiel *Civilization 6* zeigt auch, dass auch im Gameplay und den Spielregeln gewisse Bedeutungen liegen. *Civilization* verwendet reale Kulturen, Personen und Begriffe, so auch bei den religiösen Gebäuden. Zwar sind diese nicht an reale Kontexte gebunden – auch eine christliche Religion kann in *Civilization 6* Moscheen errichten – haben durch ihre Spielwerte jedoch unterschiedliche Zwecke. Dass der Gebäudetyp „Kathedrale“ im Spiel ein Ort für religiöse Kunst darstellt, während Moscheen stärkere

Apostel & Missionare und zum Verbreiten der eigenen Religion ermöglichen, sollte zumindest reflektiert werden.

3.4 Religion und die Community

Wie sich bisher zeigt, findet sich Religion – meist in irgendeiner Form verfremdet – in vielen Spielen wieder. Doch Games waren seit jeher auch ein soziales Medium, in dem Spielerinnen und Spieler gemeinsam spielen. Gerade in sogenannten MMORPGs,¹ wie zum Beispiel *World of Warcraft*, verbringen sie viel Zeit miteinander in gemeinsamen Abenteuern, aber auch Gesprächen und persönlichen Beziehungen. So verwundert es auch nicht, dass auch der Glauben der Spieler*innen eine Rolle in diesen Onlinewelten spielt. Am deutlichsten sieht man dies in religiösen Traditionen, die ihren Weg auch in die fantastischen Welten dieser Spiele gefunden haben.

Wohl das häufigste Beispiel hierfür sind virtuelle Hochzeiten in Spielen wie *World of Warcraft* (Blizzard, 2006). Spieler*innen verabreden sich hierzu an besonderen Orten innerhalb des Spiels um zwei Spielercharaktere – oft aber auch die Spieler*innen dahinter – zu trauen. In *World of Warcraft* sind solche Ereignisse rein von der Community geplant und umgesetzt, manchmal sogar entgegen großer Gegenwehr: Um die „Kathedrale des Lichts“, einen der beliebtesten Orte für Ingame-Hochzeiten zu erreichen, müssen die Spieler einer der beiden großen Fraktionen im Spiel sich erst durch zahlreiche Feinde kämpfen – um dann in stetiger Gefahr die Hochzeit durchzuführen.

Einige Spiele bieten sogar Dienste an, um Hochzeiten zwischen Spieler*innen noch immersiver und aufregender zu gestalten. Das Online-Rollenspiel *Final Fantasy XIV* (Square Enix, 2010) bietet den „Ewigen Bund“ an, der über den Online-Shop des Spiels gebucht werden kann. Die Grundvariante ist dabei kostenlos. Möchte man jedoch aufwändigeren Schmuck, einen eigenen Reitvogel für das Brautpaar oder besondere Geschenke für die Gäste, kann man den Gold- oder Platin-Plan für 7 bzw. 14 € dazu buchen. In jedem Fall erlebt das Brautpaar einige besondere Aufträge im Spiel, die sich mit dem Schneiden einer festlichen Garderobe und dem Schmieden der Eheringe beschäftigen. Die eigentliche Feier findet dann in einer Kapelle im „Dom der Einkehr“ statt, die nach der Wahl des Brautpaares festlich geschmückt wird. Das

¹ Massive Multiplayer Online Role Playing Games – Online-Rollenspiele mit riesiger Spieler*innen-Zahl

Angebot ist innerhalb der Community sehr beliebt und viele Spieler*innen können von mindestens einer Hochzeit erzählen, auf der sie zu Gast waren.

Aber nicht nur zu fröhlichen, sondern auch zu traurigen Anlässen kommen Communitys zusammen. Ebenso wie Ingame-Hochzeiten gibt es auch Ingame-Trauerzeremonien, bei denen Spieler*innen gemeinsam gestorbenen Mitgliedern der Community oder aber auch Personen der Öffentlichkeit gedenken. Besondere Aufmerksamkeit bekamen Spieler*innen von *Final Fantasy XIV*, als sie zu hunderten oder tausenden in einer der Hauptstädte der Spielwelt dem Tod des Manga-Künstlers Kentaro Miura gedachten. Die Spieler*innen standen Spalier, gekleidet wie Figuren aus der Manga-Reihe Berserk (die Miura gezeichnet hatte) und mit einem kleinen Lagerfeuer zu den Füßen.

Ein weiteres bewegendes Beispiel ist der Tod des *Minecraft*-Spielers Pendar2. Dieser war einer der Verantwortlichen für einen beliebten Online-Server des kreativen Sandbox-Spiels *Minecraft* (Mojang Studios, 2011). Nach seinem frühzeitigen Tod bauten die User*innen des Servers ein großes Denkmal für den Spieler an einem zentralen Platz in der virtuellen Welt und hinterließen dort auf kleinen Holzschildern Trauerbotschaften und Wünsche an die Hinterbliebenen.

Ein anderer Weg, wie der Glaube der Community seinen Weg in Spiele finden kann, sind sogenannte Mods (kurz für Modifikationen). Hierbei handelt es sich um kleine, meist von Fans programmierte Ergänzungen zu Spielen, die neue Inhalte in ein Spiel einbringen. So können Spieler*innen selbst Spiele nach ihren Wünschen verändern. Bestes Beispiel hierfür ist die beliebte Lebenssimulation *Die Sims*. Auch die aktuellste Version des Spiels, *Die Sims 4* (EA, 2014) spart Religion im Spiel nahezu komplett aus, obwohl sonst nahezu alle Lebensinhalte simuliert werden. Inzwischen finden sich aber viele Mods, die Religion in das Leben der Sims bringen sollen: Man kann durch sie in die Kirche gehen, beten oder gar eine Karriere als Pfarrer*in beginnen.

4 Fazit – Ausblick und offene Fragen

Am Ende dieser kurzen Übersicht stehen viele offene Fragen. Videospiele beinhalten, wie sich zeigt, auf vielen Ebenen religiöse Inhalte. Manche davon sind sehr verfremdet, fiktionalisiert und an Genre-Erwartungen angepasst, wie die Verwendung christlicher Symbolik in Spielen wie *Bioshock: Infinite* oder *Elden Ring*. Andere sind konkrete Gameplay-Mechanismen wie bei *Civilization 6*, wo Religion in Zahlen und Regeln

ausgedrückt wird, um sie „spielbar“ zu machen. Manchmal finden sie sich vor allem im Umgang der Spieler*innen mit dem Spiel, sei es als Community-Inhalte wie bei vielen Online-Spielen oder als direkte moralische Probleme oder spirituelle Fragen, die an die Spielenden gestellt werden. Und schließlich gibt es auch die konkrete Verarbeitung religiöser Geschichten und Inhalte in Games. Neben eher humoristisch-künstlerischen Ansätzen wie bei *Run, Jesus, Run!* sind hierbei auch Lehr- und Lernspiele zu nennen, die religionspädagogisch verschiedene Themen, meist für Kinder, aufarbeiten. Allgegenwärtig ist die Frage, ob und wie Religion in Games verarbeitet werden kann und soll. Diese Frage wird inner- und außerhalb der Games Culture ständig weiterverhandelt. Doch inwiefern die Spiele, die es bereits gibt, sinnvoll in religiösen Kontexten genutzt werden (können), ist eine weitere interessante Frage, die es zu beantworten gilt. Ansätze können dabei die im Begleitmaterial vorgestellten Spiele geben. Als eines der erfolgreichsten und vielfältigsten Kulturgüter bieten Games dabei viele Ansätze, eigene Projekte und Ideen in diesem Bereich umzusetzen.

5 Literaturverzeichnis

Fisher, Kieran (2019): Remembering When ‘Pokémon’ Caused Satanic Panic. Is Pikachu in league with the Devil? FSR. Online verfügbar unter <https://filmschoolrejects.com/pokemon-satanic-panic/>, zuletzt geprüft am 23.11.23.

Huizinga, Johan (2019): Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel. Unter Mitarbeit von Andreas Flitner. 26. Auflage. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag (Rororo, 55435).

Mortensen, Torill Elvira (2018): Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate. In: *Games and Culture* 13 (8), S. 787–806. DOI: 10.1177/1555412016640408.

Sicart, Miguel (2014): Play matters. Cambridge Massachusetts: The MIT Press (Playful thinking).

Steffen, Oliver (2017): Gamen mit Gott. Wo sich Computerspiele und Religion begegnen. Zürich: Pano Verlag.

Testa, Alessandro (2014): Religion(s) in Videogames. Historical and Anthropological Observations. In: Simone Heidbrink und Tobias Knoll (Hg.): Religion in Digital games. Multiperspective & Interdisciplinary Approaches (5).