



Ein Zeichen für Wohlstand und sozialen Aufstieg in der Gesellschaft: Der „Kaiserdom“ in der Aufbausimulation *Anno 1404*. (Related Designs/Ubisoft 2009)

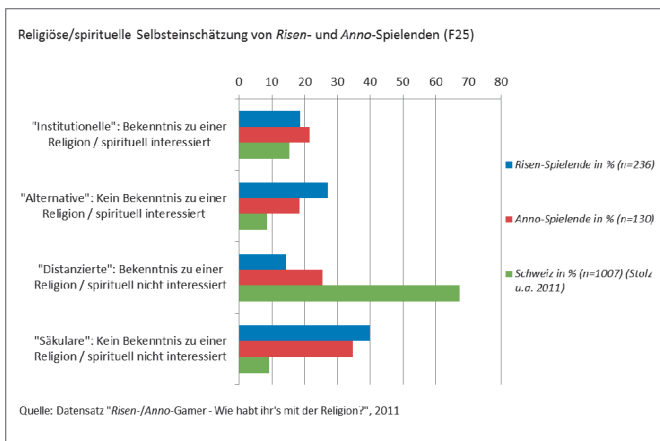
Religion in Computerspielen und deren Bedeutung für Gamer

Computerspiele haben sich zum festen Bestandteil der Populärkultur entwickelt. Heute werden aber auch die Chancen und Gefahren des Mediums intensiv debattiert. Viele Aspekte des Lebens, mit denen sich solche Spiele beschäftigen, werden diskutiert. Nicht so die Religion, dabei werden religiöse Themen auch dort dargestellt, kritisiert, beworben und verhandelt.

Das vom Schweizerischen Nationalfonds finanzierte Forschungsprojekt „Between ‚God Mode‘ and ‚God Mood‘“ in den Jahren 2010 bis 2014 hat erstmals einen umfassenden Beitrag zum Verständnis der Zusammenhänge von Computerspielen und Religion geleistet. Einerseits fragte die Studie nach den Erscheinungsformen, der Darstellung und der Funktion von religiösen Spielinhalten. Andererseits waren die Spielenden, ihre Religiosität und ihre Wahrnehmung religiöser Inhalte von Interesse. Die Untersuchung wurde anhand der zwei populären Computerspiele *Anno 1404* und *Risen* am Institut für Religionswissenschaft der Universität Bern durchgeführt.

Bis anhin fehlten methodische Zugänge, um religiöse Computerspielinhalte zu untersuchen, ohne die besonderen Eigenschaften des Mediums zu vernachlässigen. Deshalb wurden zunächst Ansätze der Religionswissenschaft und der Game Studies – die Religionsästhetik nach Hubert Cancik und Hubert Mohr, die polythetische Religionskonzeption nach Günter Thomas sowie die „angewandte Ludologie“ nach

Aki Järvinen – zusammengeführt und erweitert. Dies war die Grundlage, um ein methodisches Instrumentarium zu entwickeln, das religiöse Inhalte in Computerspielen differenziert erfasst und analysiert. Als relevante Inhalte werden jene Zeichensysteme in der Erzählung, der Darstellung sowie in den Regeln und Spielmechaniken des Spiels erfasst, die bildlich, formal oder symbolisch auf Aspekte realweltlicher Religionen Bezug nehmen. Die einzelnen Zeichen werden dann auf ihre spielerischen, ästhetischen und kommunikativen Eigenschaften untersucht. Durch die Anwendung dieser neuen Methode zeigte sich, dass religiöse Inhalte in Computerspielen nicht einfach Abbilder entsprechender historischer oder medialer Vorbilder und auch nicht einfach Spielobjekte sind. Vielmehr erhalten sie durch die Verschmelzung von unterschiedlichen Bezugnahmen und Funktionen – innerhalb wie ausserhalb des Spiels – neue Bedeutungen. Beispielsweise imitiert der Kaiserdom in *Anno 1404* nur in visueller Hinsicht eine realweltliche Kathedrale und deren religiösen Funktionen. Thematisch ist der Dom ein wirtschaftlicher und gesellschaftlicher Motor und spielerisch ein Transformator, insofern er erst Baumaterial und dann Geld für die Instandhaltung kostet, dafür aber das Bedürfnis nach „Glauben“ befriedigt und den Menschen damit den Aufstieg in die kaufkräftigeren sozialen Schichten ermöglicht.

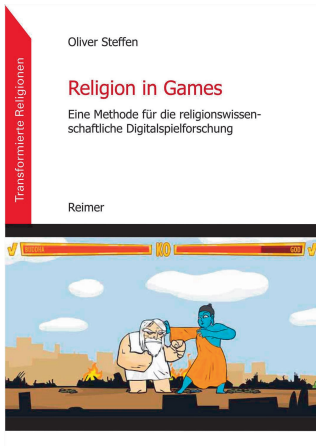


Religiöse Selbsteinschätzung von Spielenden der Computerspiele *Anno 1404* und *Risen*.

Um diese Bedeutungen weiter zu erörtern, wurde eine Online-Befragung durchgeführt. Der Rücklauf von 367 Teilnehmenden zeigte, dass die Spielenden die religiösen Inhalte in erster Linie im Kontext des Spiels, also als schlichte Unterhaltungselemente verstehen. Es liess sich dennoch eine Wechselwirkung des weltanschaulichen Hintergrunds der Spielenden mit den religiösen Inhalten feststellen: Das religiöse Profil der Befragten beeinflusst die Wahrnehmung und Einschätzung der Inhalte. Und die Verteilung der religiösen Profile widerspiegelt die

Bezugnahmen und Darstellungen der religiösen Spielinhalte. Ein Beispiel: Durch die genannte Thematik und Funktion des Kaiserdoms als Zeichen für Wohlstand wird Religion im Spiel *Anno 1404* aus einer ökonomischen und tendenziell religionskritischen Aussenperspektive gezeigt. Dies entspricht den religionsindifferenten Säkularen und Distanzierten mehr als den religiös aktiven Institutionellen und Alternativen. Die ersten beiden Profile stellen denn auch die Mehrheit unter den befragten *Anno*-Spielenden dar.

Durch die Unterstützung der *UniBern Forschungsstiftung* konnten die Resultate dieser Studie in zwei Werken publiziert werden. Diese zeigen nicht nur, dass durch Computerspiele eine religiös relevante Kommunikation und Sozialisation stattfinden kann, sondern sie tragen auch zur Etablierung der religionswissenschaftlichen Computerspielforschung bei und antworten auf das gesellschaftliche Bedürfnis nach Klärung der Bedeutung, Potenziale und Risiken digitaler Spiele. Auf der Grundlage dieser Resultate lassen sich in Zukunft spezifischere Fragen ergründen, etwa die religionspädagogische Anwendung von Computerspielen, die computerspielbedingte Veränderung der religiösen Kommunikation oder auch die Aushandlung religiöser Weltbilder der Spielenden im Rahmen von Praktiken wie Let's Play (Selbstdarstellung beim Spielen) oder Modding (Veränderung von Spielinhalten).



Die Ergebnisse der Studie in Buchform: *Religion in Games* (Reimer 2017) und *Level Up Religion* (Kohlhammer 2017).

Dr. Oliver Steffen
Institut für Religionswissenschaft
Universität Bern
<http://www.relwi.unibe.ch/>
<http://www.god-mode.ch/>

UniBern Forschungsstiftung

(Berne University Research Foundation)

PORTRÄT

Die *UniBern Forschungsstiftung* unterstützt seit ihrer Gründung im Jahr 1928 die wissenschaftliche Forschung in allen Instituten und Kliniken der Universität Bern.

So spricht sie jährlich rund CHF 300'000.-- an 40-50 Projekte aus allen Forschungsrichtungen. Die Schwerpunkte ihrer Förderungen liegen auf Druckkostenzuschüssen, Konferenzreisen und Forschungsaufenthalten im Ausland sowie der Anschaffung von Apparaten.

Die Stiftung finanziert sich durch den Ertrag aus ihren Wertschriften und die Zuwendungen ihrer Gönnerinnen und Gönner. Zuwendungen werden entweder ohne bestimmten Zweck oder aber für eine bestimmte Forschungsrichtung oder ein bestimmtes Projekt gemacht. Ferner besteht gemäss den Statuten der Stiftung die Möglichkeit, unter eigenem Namen und für eigene Zwecke unter dem Dach der *UniBern Forschungsstiftung* einen eigenen Fonds zu errichten (z.B. Bernadette Berner Fonds zur Förderung der Forschung am Institut für Zellbiologie).

Die Organe der Stiftung bilden der Stiftungsrat, der Vorstand und die Revisionsstelle. Der Stiftungsrat setzt sich aus Vertreterinnen und Vertretern der Universität und der Berner Wirtschaft zusammen.

Weitere Informationen und exemplarische Forschungsprojekte werden auf der Internetseite **www.forschungsstiftung.ch** präsentiert.

Für die Überweisung von Gönnerbeiträgen steht interessierten Firmen und Privatpersonen das Konto Nr. 42 3.304.353.22 bei der Berner Kantonalbank, Clearing Nr. 790, zur Verfügung. IBAN: CH81 0079 0042 3304 3532 2.

Bern, im September 2017

Präsident: Walter Thut, E-Mail: thut@forschungsstiftung.ch;
Geschäftsführerin: Karin Janz, E-Mail: janz@forschungsstiftung.ch;
c/o bindschedler.swiss, Worbstrasse 46, 3074 Muri b. Bern
Tel. Nr. 031 508 50 58, www.forschungsstiftung.ch