

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 Stützpfeiler 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“¹ und „Storykiller“², zugleich aber eine respektable Alternative zum narrativen Diskurs³; sie förderten Aggressionen⁴ und läuterten sie auch⁵; sie galten als Agenten für die gesellschaftliche und kulturelle Revolution und Renaissance⁶, stabilisierten aber auch gesellschaftliche Normen und Werte⁷; 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 Subjekts⁸, übten aber auch die Leistungsgesellschaft und den militarierten Turbokapitalismus⁹ ein; in digitalen Spielen verwirklichte sich nicht nur die Bewusstseinsmanipulation¹⁰ und „Verdummung aus der Flimmerkiste“¹¹, sondern auch die Bewältigung von Ängsten und Problemen des alltäglichen Lebens¹²; das Spielen war Flucht aus der Realität, erweiterte aber im Rahmen der unterhaltsamen elektronischen Wissensvermittlung (Edutainment) auch Kenntnisse über die Realität¹³; digitale Spiele waren ein ökonomisches Schwergewicht¹⁴, aber auch eine „Bedrohung realer Ökonomien“¹⁵.

Erst mit der Einführung der interdisziplinären Game Studies um die Jahrtausendwende wurden digitale Spiele zunehmend differenziert untersucht und dabei als Forschungsgegenstand legitimiert und etabliert.¹⁶ 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

⁸ 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].

⁹ Vgl. Dyer-Witheford, 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.

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

¹¹ Frankfurter Rundschau (2004): „Vernünftig daddeln“ (3.12.04).

¹² 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.

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

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

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

¹⁶ 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 beisteuern¹⁷, 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.¹⁸ 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 technologiehistorische 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-

¹⁷ 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.

¹⁸ 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 Digitalspieelforschung 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 Digitalspieelforschung 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.¹⁹ 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.

¹⁹ 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-Olgati 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 unnütz hielten, während Sport und Spiele zu Lernzwecken höher eingeschätzt wurden.²⁰ Für das 19. Jahrhundert sah der niederländische Kulturhistoriker und Spielforscher Johan Huizinga generell einen Rückzug des „spielerischen Geistes“²¹, 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.²²

In anderen Kulturen erscheint die Verbindung von Spielen und Religion oft weniger problematisch, wie die religionsgeschichtliche Betrachtung nahelegt.²³ 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 *Urkönn*ten 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 Losspiel (*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

²⁰ 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-Olgati/Schlag 2011: 76–83; Flanagan 2009: 70–71; MacAloon 1987: 3266–3267.

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

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

²³ 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.²⁴ 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?²⁵

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.²⁶ Ein spannendes Thema in dieser Hinsicht sind die vielfältigen Konstruktionen mythischer, mystischer und religiöser Weltbilder auf der Grundlage religiöser Traditionen in diversen Rollenspiel-Formaten.²⁷ 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“²⁸ der frühen Fantasy-Literatur. Doch die Literarisierung und Fiktionalisie-

²⁴ 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.

²⁵ 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.

²⁶ 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.

²⁷ 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-Olgati/Schlag 2011: 105–115; Staub, Christoph A.: „Der Mythos schafft die Wirklichkeit des Spiels. Mythen in Magic: The Gathering“. Pezzoli-Olgati/Schlag 2011: 141–151; Zwicky, Regula: „Von der Mönchskutte zur Jeans und wieder zurück. Die Bedeutung von Kleidern im Reenactment“. Pezzoli-Olgati/Schlag 2011: 49–61.

²⁸ 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“²⁹ 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.³⁰ 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.³¹ Andere machen auf die Verwandtschaft des spielerischen Zufallsprinzips und divinatorischer Praktiken aufmerksam, teilweise mit der These, dass Glücksspiele aus der Wahrsagepraxis von religiösen Zeremonien entstanden sind.³² 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 wird³³, entwickeln Menschen in Glücksspielen populärreligiöse Strategien, um den zufälligen Spielverlauf zu ihren Gunsten zu beeinflussen.³⁴ 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.

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

³⁰ Vgl. MacAloon 1987: 3267–3268.

³¹ 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.

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

³³ 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-Olgati/Schlag 2011: 23–33.

³⁴ 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 „Spas“ oder „Fantasie“.³⁵ 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.³⁶ 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.³⁷

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.³⁸ Auch wäre zu überlegen, ob und wie das Element des Spielens die Vorgehensweise der Religionsforschung und die Definition von „Religion“ bereichern kann.³⁹ Solche Fragestellungen setzen jeweils die Klärung von Begriffen wie „Spiel“ und „Religion“ voraus. Digitalspielforschende werden sich in ihren jeweiligen Arbeiten mit der Frage auseinandersetzen müssen, was sie als religiöse Phänomene in und um digitale Spiele verstehen.⁴⁰ Die Gegenstandsorientierung der religionswissenschaftlichen Digitalspielforschung, die eine Viel-

³⁵ Huizinga 1949: 17–27.

³⁶ 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.

³⁷ Z. B. Perlini-Pfister, Fabian: „Geocaching – die moderne Schatzsuche. Ein Spiel lässt uns die Welt neu entdecken“. Pezzoli-Olgati/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.

³⁸ Vgl. Bornet/Burger: „Preface“. Bornet/Burger 2012: 7–8.

³⁹ 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.

⁴⁰ 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 Digitalspielforschung 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 Verweisfunktion 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.⁴¹ 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.

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