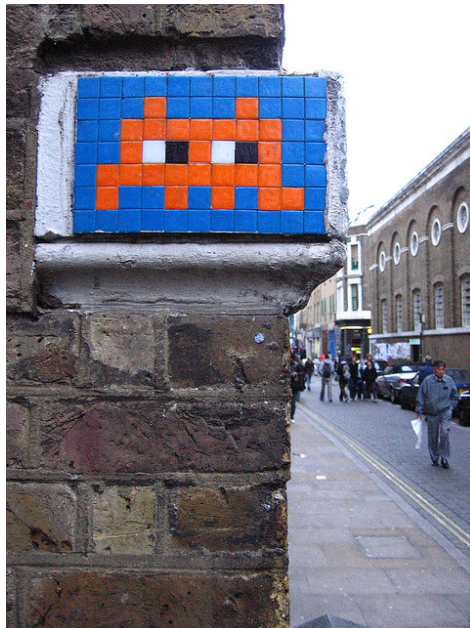


## Deus ex machina: Religion(en) in digitalen Spielen

👤 Kris Wagenseil 🕒 21. 03. 2014

📁 Allgemeines, Christentum, Hermetic Studies, Religionen & Kunst, Religionen vor Ort, Ritual Studies

Neben [digitaler Sinnsuche](#), [neuen „heiligen“ Medien](#) wie den Tempel- oder Heilungs-Apps auf dem Smartphone und dem "Spiel" als einem [Paradigma der Moderne](#) darf ein wichtiger Bereich des modernen Alltagsleben – nicht nur bezüglich seiner Analyse durch den Kultur- sowie Religionswissenschaftler – nicht übergangen werden: die Game Studies. Eine neue Sonderausgabe des englischsprachigen [Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet](#) (Vol. 5 von 2014) beschäftigt sich mit „Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches“. REMID interviewte die Herausgeber\_innen (Religionswissenschaft Heidelberg) [Simone Heidbrink](#) und [Tobias Knoll](#). Letzterer ist auch Mitproduzent des Gaming-Podcast [about:games](#).



*Nicht überall sind alltägliche Bezugnahmen auf Computerspiele bereits so selbstverständlich wie hier in der Brick Lane in London. Die Darstellung erinnert an das klassische Spiel Space Invaders von 1978.*

Bild von [die\\_gabel](#) unter Creative Commons Lizenz [CC BY-NC-SA 2.0](#).

Ihre neue Sonderausgabe beschäftigt sich mit Religion(en) in digitalen Spielen. Wie bestimmen die Autor\_innen Ihres Bandes diesen Gegenstand? Um welche Art Spiele geht es (und um welche nicht)?

**Simone Heidbrink:** Die Gegenstandsbestimmung von „Religion“ durch die Autor\_innen des Bandes sind völlig divergent. Es handelt sich dabei auch nur zum Teil um Religionswissenschaftler\_innen. Deshalb wurde von uns ein reflektierter, jedoch kein dezidiert „religionswissenschaftlicher“ Umgang mit dem Gegenstand vorausgesetzt. Beim Thema der Sonderausgabe ["Religion\(en\) in digitalen Spielen"](#) handelt es sich um ein solch neues und unbearbeitetes Feld, dass wir zunächst einmal ein möglichst großes Spektrum an möglichen Zugängen darstellen und zur Diskussion stellen wollten. Dabei sind auch Artikel darunter, deren theoretischer und methodischer Verortung wir von einem religionswissenschaftlichem Standpunkt aus vehement widersprechen würden, jedoch dennoch interessante Erkenntnisse generieren, wie beispielsweise [Robert Guykers Artikel](#), der Joseph Campbells mythologisches Konzept der „hero's journey“ auf das Spiel „[Journey](#)“ anwendet. Trotzdem haben wir nur solche Artikel abgelehnt, die dem von uns aufgestellten Postulat der inhaltlichen Kohärenz widersprochen haben.

Zusammenfassend kann man sagen, dass in den meisten Artikeln dann von „Religion(en)“ die Rede war, wenn in den Spielennarrativen und / oder dem Game Design dieser (oder verwandte) Begriff(e) verwendet wurde oder wenn Spieler\_innen bestimmte Topoi als „Religion(en)“ bezeichnet und/oder thematisiert haben. Diese Begriffsbestimmung finde ich, wenn wir von einem akteurszentrierten Fokus aus Religionswissenschaft betreiben wollen, auch völlig vertretbar und wurde in vielen der Artikeln auf unterschiedliche Weise thematisiert und reflektiert.

Hinsichtlich der Spieleauswahl haben wir keine Einschränkungen vorgenommen und das spiegelt sich in den Artikeln wider. Eine Einteilung in Spiele-„Genres“ ist bei derzeitigen Computerspielen ohnehin nur begrenzt möglich und auch wenig sinnvoll, da sich Elemente einzelner Genres meist vermischen. Ein Auswahlkriterium stellt jedoch das bereits erwähnte Vorhandensein von Spielennarrativen dar, denn meist finden sich religiöse Themen genau dort als Elemente des Plots oder der Storyline. Dies schließt Games wie z.B. Tetris auf den ersten Blick zunächst aus (würde aber dann für uns wieder zum Thema, wenn z.B. Spieler\_innen aussagten, für sie sei Tetris-Spielen eine religiöse Praxis o.ä.). In unserer Ausgabe finden sich jedoch tatsächlich fast nur Spiele, die über ausformulierte Narrative verfügen, auf die sich

### Letzte Beiträge

[Anthropologie und Religion: Forschen über das Ende der Aushandlungen](#) 24. 10. 2019

[»Wo Strukturen existieren, die Othering begünstigen« – Islam-Darstellungen in evangelischen und katholischen Schulbüchern](#) 24. 10. 2019

[Das Thema Klimawandel als Indikator für Antisemitismus](#) 03. 08. 2019

["Sikh-Religion in der Schweiz": Interview mit Buchautor](#) 31. 07. 2019

[Warum Unpolitischsein nicht "neutral" ist](#) 06. 07. 2019

["Wir sind richtig gut darin, Komplexität zu begreifen. Das ist quasi unsere Superkraft." Interview zu](#)

[Religionswissenschaft im Beruf \(RiB\) 2.0](#) 24. 05. 2019

["38 Thesen gegen Hysterie": Religionswissenschaftler\\*innen wollen Islamdebatte versachlichen](#) 21. 05. 2019



### Themenschwerpunkte

- ➔ [Religionsfreiheit](#)
- ➔ [Islam](#)
- ➔ [Christentum aus religionswissenschaftlicher Sicht](#)
- ➔ [Religionen der Welt](#)
- ➔ [Weltanschauungen und Säkularität](#)
- ➔ [Methoden der Religionswissenschaft](#)
- ➔ [Esoterik und alternative Spiritualität](#)

### Auf den Seiten von REMID

- [A. REMID Hauptseite](#)
- [B. Häufig gestellte Fragen](#)
- [C. Archiv mit Dokumentationsstelle](#)
- [D. Religion am Mittwoch](#)
- [E. Religionsstatistik Deutschland](#)
- [F. Wissenschaftlicher Beirat und Mitarbeiter](#)
- [Folge uns auf Twitter](#)
- [Impressum & Datenschutz](#)
- [RE MID im Facebook](#)



die meisten Autor\_innen beziehen.

**Tobias Knoll:** Die Game Studies (d.h. die akademische Auseinandersetzung mit Computerspielen) waren und sind seit jeher eine bunt besetzte Disziplin mit Wissenschaftlern aus den Bereichen der Medien-, Kultur-, Bildungs- und Kommunikationswissenschaften. Die Erforschung der Beziehung zwischen Religion und Computerspielen steckt dabei noch in den Kinderschuhen und hinkt der generellen Spieleforschung (besonders im deutschsprachigen Bereich, aber auch international) noch stark hinterher. Die Sonderausgabe des Journals zu „Religion in digitalen Spielen“ wurde daher von vornherein mit dem Hintergedanken konzipiert, Stimmen, Ansätze und Erfahrungen aus den verschiedensten Fachbereichen zu sammeln um möglichst viele fruchtbare Ansatzpunkte zu diesem enorm weiten Feld zu liefern und gleichzeitig den Bedarf aufzuzeigen, sich wissenschaftlich mit diesem Thema auseinanderzusetzen.

Diesem „anything goes“-Motto entsprechend überließen wir die Frage der Gegenstandsbestimmung bewusst den Autoren selbst. Das einzige „harte“ Kriterium, das wir anbrachten, war die interne fachliche Kohärenz der Artikel. Ein sozialwissenschaftlicher Artikel musste also nicht unbedingt unseren eigenen religionswissenschaftlichen Vorstellungen genügen, wohl aber denen einer aktuellen ernstzunehmenden sozialwissenschaftlichen Arbeit. Dementsprechend umfasst die Sonderausgabe unter anderem Artikel über die Beziehung von Religion und (Ingame)Kultur, Spiele (und deren Mechaniken) als Religionskritik, Religion als Ressource für Narrative und Gameplay in Computerspielen, „God Games“ und so weiter.

Dies führte natürlich auch zu einigen wenigen eher „kuriösen“ Beiträgen (welche uns bisweilen viel Kopfzerbrechen bereiteten), die aber nichtsdestotrotz aufgrund ihrer eigenen internen Kohärenz einen spannenden Einblick in die Materie lieferten und so ihren Weg in das Journal fanden, so etwa ein recht „normativ“ geprägter [Artikel zur Verarbeitung von Joseph Campbells „Heldenreise“ im Spiel Journey](#).

Nach einigen anfänglichen Kopfschmerzen sind wir rückblickend sehr froh, diesen Weg gewählt zu haben, denn er ermöglichte es uns, den Blick für das gesamte Feld zu öffnen und gleichzeitig einige brillante Autoren aus unterschiedlichsten Fachrichtungen kennenzulernen, die uns sonst wohl entgangen wären.

Dieselbe Offenheit galt auch für die Spiele, welche behandelt wurden bzw. behandelt werden durften. Auch hier schränkten wir die Autoren nicht ein und so wäre prinzipiell die Auseinandersetzung mit jeder Art von digitalem Spiel möglich gewesen, inklusive etwa so genannten „Serious Games“ oder experimentellen Spielen. In der Praxis entschieden sich jedoch die meisten Autoren (uns eingeschlossen) verständlicherweise für gut bekannte und/oder meist kommerziell erfolgreiche Spiele wie [BioShock: Infinite](#), [Mass Effect](#), [Dragon Age 2](#), [Journey](#) oder [EVE Online](#), da deren Popularität und Massenwirkung oft leichter greifbar ist als die von kleineren und unbekannteren bzw. weniger erfolgreichen Titeln.



Das Dorf von Stoneglow aus dem Open-Source-Spiel Daimonin (Version Beta 3 von 2004). Zur Vergrößerung klicken Sie auf den Screenshot.

Bild von [Rvalles](#) unter der [GNU Public Licence 3.0](#)

Gibt es etwas, was die jeweiligen religiösen oder magischen Elemente virtueller Spielwelten verbindet? Kann man so etwas wie eine besondere Nachfrage bzw. ein besonderes Angebot bestimmter solcher Elemente feststellen?

**Simone Heidbrink:** Hier würde ich zunächst gerne rückfragen, wie und warum Sie „religiös“ von „magisch“ trennen und auf welcher Basis Sie das tun! 😊

Ich frage oft von einer Vermutung her, wie vielleicht religionswissenschaftlich nicht versierte Leser\_innen an das Thema herangingen. Diese unterscheiden möglicherweise zwischen Religion und Magie, wenn auch ohne dabei einem der möglichen veralteten theoretischen Ansätze tatsächlich zu folgen, sei es Bronislaw Malinowskis Unterscheidung von Magie, Wissenschaft und Religion von 1925 (vgl. z.B. die leicht scherzhaften Ausführungen von Peter Mühlbauer auf Telepolis: [Die Magie der Bewerbung. Neoprimitivismus im Zeitalter der Massenarbeitslosigkeit](#) von 2006) oder sei es die Vorstellung von Magie als „privater“ Religion in der Folge von Émile Durkheim und anderen (vgl. Bernd-Christian Otto, „Magie- Rezeptions- und diskursgeschichtliche Analysen von der Antike bis zur Neuzeit, 2011, S. 68f; zur Problematik des Magie-Begriffes sei auf das [Interview mit Daniel Böttger zur Magie](#) und [das mit Dr. Angelika Rohrbacher zum Eurozentrismus](#) sowie auf meine Artikel zu [Esoterik](#) und [Märchen](#) verwiesen).

**Simone Heidbrink:** Religion als Suchheuristik in einem sehr weiten Sinn findet sich implizit wie explizit in vielen Computerspielen, insbesondere in solchen, die – ähnlich wie etwa große Teile der Fantasy-Literatur – fiktionale Welten erschaffen, in die Spieler\_innen (und Leser\_innen) „eintauchen“ (können). Dieser Aspekt der „Immersion“ spielt in vielen Computer Games eine große Rolle. – Insbesondere dann, wenn Aspekte eines Rollenspiels vorhanden sind oder betont werden. Oft werden somit religiöse Topoi aus anderen populärkulturellen Kontexten im Sinne einer „Remediation“ bzw. eines „transmedia storytelling“ aus anderen medialen Kontexten übernommen und (auch) in Computerspielen

[REMIC im Netzwerk XING](#)  
[Themenauswahl grafisch](#)  
[Übersicht Blogartikel & Profil](#)

Religionswissenschaft  
online

- [Deutsche Vereinigung für Religionswissenschaft \(DVRW\)](#)
- [European Association for the Study of Religions \(EASR\)](#)
- [European Society for the Study of Western Esotericism \(ESSWE\)](#)
- [International Association for the History of Religions \(IAHR\)](#)
- [Österreichische Gesellschaft für Religionswissenschaft \(OEGRW\)](#)
- [religionswissenschaft.at](#)
- [Schweizerische Gesellschaft für Religionswissenschaft \(SGR\)](#)
- [Society for the Scientific Study of Religion \(SSSR\)](#)
- [The Non-religion and Secularity Research Network \(NSRN\)](#)
- [Zeitschrift für junge Religionswissenschaft](#)

Zum Weiterlesen: [Blogroll](#)

- [Blog: Religionswissenschaft aus Georgien](#)
- [Marginalien – Religionswissenschaftliche Randbemerkungen](#)
- [Migrapolis](#)
- [religioholic](#)
- [Religionswissenschaft Blume](#)
- [Religionswissenschaftsblog, Standard.at](#)
- [rwpod: Podcast zur Religionswissenschaft](#)

Schlagwörter

Ahmadiyya

**Antisemitismus**

**Atheismus** [Christenverfolgung](#)

**Diskriminierung**

**Esoterik**

**Fundamentalismus** [Hare-Krishna-](#)

[Bewegung](#) [Humanismus](#) [Internet](#)

[Islamfeindlichkeit](#) [Islamismus](#)

**Islamophobie**

[Konfessionsfreie](#) [Konfessionslose](#)

**Konversion** [Körperschaft des](#)

[Öffentlichen Rechts](#) [Magie](#)

[Menschenrechte](#) [Migration](#) [Neue](#)

[Rechte](#) [Neue Religionen](#) [Neue](#)

[Religiöse Bewegungen](#)

[Okkultismus](#) [Orientalismus](#) [Pluralismus](#)

**Rassismus**

**Rechtsextremismus**

rezipiert, reproduziert, neukontextualisiert und somit (weiter-)verhandelt. Tobias Knoll, Jan Wysocki und ich haben versucht, in unserem Artikel [Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches](#) u.a. diese Prozesse in ersten Ansätzen theoretisch und methodisch aufzuarbeiten.

Eine besondere Nachfrage oder Angebot zu Religion oder religiösen Elementen in Computerspielen konnten wir bislang jedoch nicht diagnostizieren. Feststellbar ist jedoch, dass Religion bzw. religiöse Diskurse sowohl bei Design- als auch Rezeptionsprozessen eine Rolle spielen und Religion(en) insofern auf unterschiedlichsten Ebenen implizit und / oder explizit Teil der rezenten Kultur zu sein scheinen.

**Tobias Knoll:** Ein wirkliches Muster, welches sich durch die Verwendung religiöser Elemente in Computerspielen zieht, konnten wir bisher nicht feststellen und meine persönliche Meinung ist auch, dass dies kaum möglich ist. Computerspiele sind alles andere als ein homogenes Medium. Vielmehr erstrecken sie sich über ein unglaubliches divergentes Feld, welches nicht nur durch unterschiedliche „Settings“ und Narrative (von Fantasy- über historische Szenarien bis hin zu modernen und Science-Fiction-Schauplätzen und -Geschichten ist alles möglich) aufgebrochen wird, sondern auch durch verschiedenste Spielmechaniken, Spielkonzepte und „Gameplay“-Erfahrungen. In unserem Artikel „Theorizing Religion in Digital Games“, versuchen Simone Heidbrink, Jan Wysocki und ich, die Art und Weise, wie Religion und Spiele (und Spieler\_innen) interagieren, anhand der Kategorien „Game Narratives“, „Game Aesthetics“, „Game Worlds“, „Gameplay“ und „Gaming Culture“ festzumachen, aber auch diese Einteilung sollte nur als „weiche Eingrenzung“ gesehen werden, da sich die meisten Spiele mit religiösen Elementen aus mehreren oder all diesen Bereichen bedienen.

Zumindest innerhalb der einzelnen Kategorien lassen sich aber „Tendenzen“ – wenn auch nicht „Muster“ – beobachten. So wird bei der Konstruktion von Spielwelten (gerade bei ausgefeilteren Szenarien im Fantasy- oder Science-Fiction-Bereich, aber auch in historischen oder modernen Settings) aus der „echten“ Welt übernommene oder „imaginierte“ Religion – neben anderen Elementen – oftmals herangezogen, um der neu geschaffenen Welt Kohärenz zu verleihen und sie somit für den Spieler\_innen oder die Spielerin „glaubhafter“ zu machen und ihm oder ihr somit die Vertiefung (Immersion) in die Welt zu erleichtern. Religion kann aber auch verwendet werden, um „kulturelle Identitäten“ zu konstruieren und zu definieren, oder aber, um über kulturelles „Othering“ Feindbilder zu schärfen (siehe hierzu vor allem [Vit Sislers](#) Arbeit „Digital Arabs: Representation in Video Games“ von 2008).

Abseits von narrativen und ästhetischen Verarbeitungen finden sich aber auch Tendenzen unter den Spieler\_innen selbst, ihre eigene religiöse Identität, Lebenswelt und/oder Sozialisation in die Spiele hineinzutragen. Dies äußert sich beispielsweise in „Ingame“-Gedenkfeiern für verstorbene Mitspieler\_innen in Online-Rollenspielen wie *EVE Online* oder *World of Warcraft*. Hier werden häufig den Spielern bekannte Praktiken von „außen“ in die Spielwelt transportiert und dort mit den (meist begrenzten) Mitteln der Spielmechaniken umgesetzt und dabei nicht selten transformiert. So wurden etwa 2012 in *EVE Online* im Gedenken an einen [ums Leben gekommenen Mitspieler](#) aus „*Cynosural Field Generators*“ (einem Ingame-Ausrüstungsgegenstand mit primär militärischer Funktion) Trauerkerzen. Ein Ritual, welches sich erst kürzlich in Gedenken an einen weiteren verstorbenen *EVE Online*-Spieler wiederholt hat.



*1994 brachte das Entwickler-Studio Blizzard Entertainment das Spiel Warcraft auf den Markt. Während dieses und seine ersten Fortsetzungen Echtzeitstrategiespiele waren, ist World of Warcraft von 2004 ein Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG).*

Bild von [Juan Pablo Olmo](#) unter Creative Commons Lizenz [CC BY 2.0](#).

Gibt es Erkenntnisse über die Spieler\_innen? Geben diese den Spielreligionen ein Eigenleben außerhalb des eigentlichen Spiels?

**Simone Heidbrink:** Das Spielverhalten von Computerspieler\_innen wurde bereits, z.T. in großangelegten Studien, untersucht. Für quantitative Erhebungen zu MMOGs (Massively Multiplayer Online Games) kann ich z.B. auf Nick Yeas „[Daedalus Project](#)“ verweisen. Religiöse Dispositionen wurden meines Wissens nach bislang nicht erhoben, wäre jedoch sicherlich interessant.

Eindeutig ist, dass viele Spieler\_innen sich (neben einem wachsenden Selbstverständnis als „gamer“ oder „geek“ in einer „geek culture“) stark mit Computerspielen allgemein bzw. einem bestimmten Computerspiel identifizieren. Dies lässt sich beispielsweise an den vielen Beiträgen in Diskussionforen ablesen, in denen bestimmte Fragestellungen (durchaus auch zu religiösen Topoi) in hunderten von Threads und Einzelbeiträgen z.T. äußerst kontrovers diskutiert werden und zum Teil auch von [Massenmedien](#) aufgegriffen werden, wie beispielsweise die in unserem Artikel angesprochene Taufszene, die zu Irritationen bei Spielern unterschiedlicher religiöser Verortung führte, um nur ein Beispiel zu nennen. Auf Spiele messen oder anderen Events findet sich zudem eine wachsende Anzahl an Akteuren, die sich als Protagonisten aus Computerspielen, Anime oder Manga verkleiden. Dieses [Reenactment](#) in den sog. „Cosplay“-Szenen zeigt ebenfalls, wie stark die Überschneidung und gegenseitige Durchdringung von virtueller und physischer

[Rechtsradikalismus](#)

[Religionsbegriff](#)

[Religionsfreiheit](#)

[Religionskritik](#)

[Religionsphänomenologie](#)

[Religionspsychologie](#) [Religionsstatistik](#)

[Religionsunterricht](#) [Religion und Öffentlichkeit](#) [Salafismus](#)

[Sektendebatte](#)

[Spiritualität](#)

[Säkularisierung](#)

[Verschwörungsmythen](#)

[Verschwörungstheorien](#)

[Weltanschauung](#) [Zeugen Jehovas](#)

Identitäten bzw. „Realität(en)“ sein kann.



Drei Cosplayer\_innen in Guatemala 2008.

Bild von [Jose Fernando](#) unter Creative Commons Lizenz [CC BY-SA 2.0](#).

Es ist ganz generell immer wieder feststellbar, dass (und wie stark) spiel-immanente Inhalte in andere Bereiche der Lebenswelt von Spieler\_innen einfließen und umgekehrt. Dies ist jedoch nur wenig erstaunlich. Sind doch Computerspiele – ebenso wie Literatur, Musik, Film und Fernsehen – Teil der medialen Populärkultur und somit ein Aspekt der Lebenswelt und Identität vieler rezenter Akteure. Und hierzu zählen (auch da kann auf Yee verwiesen werden) durchaus nicht nur männliche Jugendliche, wie massenmediale Populärdiskurse gerne unterstellen! Computerspiele sind vielmehr durchaus Teil dominanter(er) kultureller Diskurse. Insofern sind sie ein lohnendes Forschungsfeld für Kulturwissenschaft im Allgemeinen und Religionswissenschaft im Besonderen.

**Tobias Knoll:** Neben den oben genannten Fällen, in denen Spieler\_innen ihre religiöse Lebenswelt mit in die von ihnen gespielten Spiele nehmen (und sie dabei oftmals transformieren), gibt es auch zahlreiche Beispiele dafür, dass die religiösen Inhalte der Spiele nicht nur stumpf konsumiert, sondern aktiv rezipiert, weiterverarbeitet und gerne auch öffentlich bzw. im Internet diskutiert werden. Ein sehr prominentes Beispiel hierfür ist die berühmte „Taufszene“ aus *BioShock: Infinite*, die wir zu Beginn unseres Artikels ausführlich beschreiben. Diese veranlasste etwa einen (nach eigener Bezeichnung) christlichen Spieler dazu, [eine Rückvergütung für das Spiel zu verlangen](#), da er sich hier vor die Wahl gestellt fühlte, entweder einen – nach seinem Glauben – Akt der Blasphemie zu vollziehen (indem er einwilligt, sich im Namen der amerikanisch-exzeptionalistischen Version des Christentums innerhalb des Spiels taufen zu lassen), oder das Spiel bereits nach 10 Minuten abzubrechen.

Ähnliche heftige Diskussionen (inklusive sehr ausgefeilter Fantheorien) entspannen sich auch aus dem kontroversen Ende der *Mass Effect*-Trilogie, das ich an dieser Stelle aber nicht „spoilern“ möchte. Die komplette Debatte, die unter anderem dazu führte, dass das Ende von Seiten *Biowares*, dem Entwickler der *Mass Effect*-Reihe, nachträglich ausgebaut wurde, wird ebenfalls in der Sonderausgabe sehr anschaulich und spannend von Joshua und Ita Irizarry in ihrem Artikel „[The Lord is My Shepard. Confronting Religion in the Mass Effect Trilogy](#)“ behandelt.

Anhand dieser und weitere Beispiele lässt sich also durchaus ein „Eigenleben“ religiöser Elemente in Spielen auch außerhalb der Spiele feststellen, wobei auch hier die Forschung erst am Anfang steht und vor allem der Bedarf an weiteren empirischen Daten deutlich spürbar wird. Spannend sind hier Fragen der Wechselwirkung zwischen der religiösen Identität der Spieler\_innen und den von ihnen gespielten Spielen sowie die Frage nach der Rolle der Spieler-Agency, welche ja ein zentrales Merkmal von Computerspielen darstellt.



Besucher\_innen bei der Gamescom 2012 in Köln.

Bild von [Tobias Knoll](#) unter Creative Commons Lizenz [CC BY-SA 3.0](#).

Mir wurde selbst bei der Vorbereitung für dieses Interview bewusst, dass ich nur zehn Jahre intensive Computerspielerfahrungen hatte. 1991 bekamen wir einen Amiga 500 zu Weihnachten. Seit 2001/2 waren es insbesondere die Hardware-Anforderungen neuer Spiele, aber auch eine nicht-spielende Peer-Group, welche das Thema aus meinem Leben verdrängte. Seitdem hat sich viel verändert. Die Intensivität eines Eigenerlebens, welche ursprünglich nur diese frühen (Offline-)Spiele betraf, wird inzwischen auch dem Internet selbst zugeschrieben (man denke auch an den Avatar-Begriff, den man für Spielfiguren wie für Online-Profile verwendet). Hatte diese Entwicklung Einfluss auf den Spiele-Begriff? Ein Aufsatz, den sie mit herausgeben, versucht Game Cultures als Sub-Creations zu begreifen. Auch, wo sie gerade das „Eigenleben“ mancher Spielelemente in Fankulturen beschrieben. Ein anderes Beispiel wäre die sogenannte „[Gamification](#)“, etwa als Motivationsstrategie in Unternehmen.

**Tobias Knoll:** Was sich vor allem in der Wahrnehmung und Bestimmung von „Digitalen Spielen“ oder „Videospielen“ geändert oder zumindest stärker ausgeprägt hat, ist die genauere Auseinandersetzung und Reflektion ihrer Natur im Verhältnis zu anderen (Neuen) Medien. Vor allem das Stichwort „Interaktivität“ kursiert auch im öffentlichen Diskurs

und wird gerne als Alleinstellungsmerkmal von Spielen herangezogen. So äußerte sich hierzu erst kürzlich Matt Stone, Mit-Serienerfinder von *South Park*, zur Zensur des – auf der (hierzulande unzensuriert ausgestrahlten) Serie basierten – Spiels *South Park: The Stick of Truth* für den europäischen Markt mit Verweis auf die „Interaktivität“ zumindest ansatzweise verständnisvoll (siehe [Artikel von Gamestar vom 07.03.2014](#)).

In diesem Kontext ist auch „Agency“ ein wichtiger Faktor. Vor allem, wenn es um die Perspektive der Spieler\_innen geht. Hier haben sich in jüngster Zeit aus mehreren Beispielen heftige Diskussionen unter Spieldesignern und Spielern ergeben, wenn die Ideen und Vorstellungen letzterer nicht mit der Vision ersterer übereinstimmen.

Der Fall der erzwungenen Taufe in *BioShock Infinite* wurde ja bereits genannt. Ein weiteres Beispiel ist die ebenfalls schon angedeutete Debatte um das Ende der *Mass Effect*-Serie, über deren Auswirkungen sogar außerhalb der üblichen Gaming Presse zu lesen war (siehe Artikel von [Zeit](#) und [Spiegel online](#)). Die Spieler\_innen waren hier mit dem seitens der Spielentwickler abgelieferten Ende der Serie derart unzufrieden, dass die folgenden Proteste den Entwickler wiederum dazu veranlassten, nachträglich ein neues, ausführlicheres Ende hinzuzufügen. Die Ablehnung der Spieler\_innen gegenüber dem ursprünglichen Ende begründen [Joshua und Ita Irizarry in der Sonderausgabe](#) mit einer übermäßig religiös aufgeladenen Entscheidung, die hier getroffen werden muss, während Religion im Rest des Spiels als entzweiesendes und polarisierendes Element präsentiert wird und oftmals gar rassistische Züge aufweist. Hinzu kommt, dass ein signifikanter Teil des „Gameplays“ der *Mass Effect*-Serie aus moralische Entscheidungen besteht, die Spieler\_innen fällen müssen und die den weiteren Spielverlauf beeinflussen. Diese Entscheidungen spielen aber im kontroversen Ende der Serie kaum eine Rolle. Hier wird also die Agency der Spieler\_innen gezielt berücksichtigt, gefördert und in die jeweilige Spielweise integriert (indem die Spieler\_innen entscheiden können, auf welche Weise – „gut“ oder „böse“ – sie Probleme lösen können), nur um sie ihnen zum Schluss wieder zu entziehen und durch eine dadurch von den Spieler\_innen als losgelöst und arbiträr empfundene Auflösung zu ersetzen. Neben den bereits erwähnten (Online-)Diskussionen und Protesten reagierten einige Spieler\_innen hierauf auch mit der Entwicklung von eigenen Fantheorien (vor allem der so genannten „Indoktrinationstheorie“), die versuchten, das Ende der Serie nachträglich zum Rest des Spiels zu kontextualisieren und damit zu plausibilisieren. Auch dies wird sehr anschaulich im Artikel von Joshua und Ita Irizarry beschrieben.

Derartige Fälle könnten durchaus als Effekt des von Ihnen erwähnten „Eigenlebens“ und als „Selbstermächtigung“ der Spieler\_innen gedeutet werden. Die Spieler\_innen erwarten, ihrer eigenen „Agency“ entsprechend mit der Spielwelt interagieren zu können und wenn die Möglichkeit hierzu von Spielseite eingeschränkt oder den Spieler\_innen gar völlig entzogen wird, dann können die Reaktionen hierauf mitunter sehr deutlich ausfallen. Auch – und besonders – in Onlinerspielen ergeben sich hier dann bedingt durch die sozialen Verbindungen zwischen Spieler\_innen noch weitere Eigendynamiken. Das Beispiel der Trauerrituale in *Eve Online* wurde ja bereits genannt. Das Spiel selbst bietet keine direkte Möglichkeit, derartige Aktivitäten durchzuführen, da es den Fokus vor allem auf Konflikt, Handel, Industrie und Erforschung der Spielwelt legt. Und so sind die Spieler\_innen zur „kreativen Neuordnung“ und sozusagen zur „Zweckentfremdung“ von Spielsystemen, Strukturen und Regeln gezwungen, wenn sie ihrer Trauer und ihrem Respekt gegenüber dem oder der Verstorbenen im Spiel Ausdruck verleihen wollen.

Was passiert, wenn ein Spiel den Spieler\_innen sozusagen „freie Hand“ lässt, sie also nicht durch ein enges Regelwerk und feste Spielziele einschränkt, lässt sich hervorragend am Beispiel *Minecraft* erkennen. Das Spiel selbst lässt sich am besten als gewaltiger „Sandkasten“ beschreiben, der den Spieler\_innen die Möglichkeit gibt, ihre eigene Kreativität und/oder Abenteuerlust (das Spiel bietet einen „kreativ“ und einen „Überleben“-Modus) auszuleben. Die Spielwelt selbst kann (mit einiger Mühe) komplett nach eigenem Willen gestaltet und geprägt werden und bietet zahlreiche Möglichkeiten immer neue und komplexere Welten, Gebäude oder gar Maschinen zu erschaffen [Anm. Red.: Bei diesem Spiel besteht – im Unterschied zu etwa *World of Warcraft* vor der Entstehung sogenannter (in diesem Beispiel illegaler) „[Freshards](#)“ oder zu *Second Life* vor der Offenlegung des Quellcodes 2007 – von vorne herein die Möglichkeit, eigene Server mit individuell eingerichteten Versionen („Mods“) des Spieles zu betreiben, z.B. [MadRealms – The Skyland Pirates](#)]. Dementsprechend fallen die Ergebnisse dessen, was Spieler\_innen mit dem Spiel machen, enorm unterschiedlich aus. Spieler\_innen bauen Städte, Burgen und Kathedralen. Sie errichten gewaltige Denkmäler und Statuen, aber sie bauen auch funktionierende Computer (vgl. [Youtube-Video](#)) oder 3D-Drucker ([Video](#)) innerhalb des Spiels oder entwerfen eigene „Spiele innerhalb des Spiels“ (siehe [Artikel bei pcgamer.com von 2012 über die 25 besten Nutzer-Maps](#)). Auch im Bereich der religiösen Verarbeitung und Nutzung von *Minecraft* finden sich zahlreiche interessante Beispiele. Etwa die „[Minecraft Bible](#)“, wo biblische Geschichten in *Minecraft* nachgestellt werden, „[Minecraft Bible Study for Kids](#)“ oder gar die Interpretation von *Minecraft* als „the first Christian game aimed at secular gamers“ (so eine satirische [Review](#) der [Objective: Ministries](#)).



Dem Spiel *Minecraft* nachempfundene Spielzeugwürfel auf der Multigenre Fan Convention Pyrkon in Polen 2013.

Bild von [Klapi](#) unter Creative Commons Lizenz [CC BY-SA 3.0](#).

Diese „Aneignung“ von Spielen und Spielinhalten in die Expression der eigenen Identität und Lebenswelt lässt sich auch außerhalb der Spielwelten im „Real Life“ (nicht dass das Leben „innerhalb“ des Spiels auch nur im geringsten weniger „echt“ für die Spieler\_innen wäre) beobachten.

Ja, in der damals von seinem Umfeld zusammengestellten [Dokumentation](#) des 1989 verstorbenen Hackers Karl Koch wurde schon gegen diesen vermeintlichen Scheincharakter des Virtuellen angeschrieben: "Der Cyberspace ist real. Es ist ein Fakt, dass sich die Koefpe der Speicherplatten bewegen, wenn Du eine Taste drueckst, egal ob der Rechner in Hamburg oder Kalifornien steht" (S. 28, vgl. Artikel [Von Chanology bis Pentabarf – Wie halten Hacker es mit der Religion?](#)). Doch zurück zur „Aneignung“ von Spielen und Spielinhalten durch die Spieler\_innen...

**Tobias Knoll:** Das Beispiel „Cosplay“ (also das Darstellen von Videospiel- aber auch Comic- oder Filmfiguren durch oftmals sehr ausgefeilte und aufwendige Kostümierung) wurde ja bereits genannt. Aber auch abseits solcher Praktiken ist „Gaming Culture“ schon längst Teil der Populärkultur geworden und findet sich etwa in Konzerten, Conventions, Esport-Turnieren, Filmen, Serien und ikonischen Figuren wieder, die oftmals sogar „Nicht-Gamern“ ein Begriff sind.

Wenn wir also über Spiele reden (und natürlich auch, wenn wir sie erforschen), dann gilt es all diese Faktoren in unser Verständnis mit einzubeziehen und nicht nur auf die Spielinhalte selbst zu schauen. Ansonsten laufen wir Gefahr, wichtige und spannende Erkenntnisse zu übersehen und zu ignorieren, was Spiele auszeichnet: Interaktivität, Eigenerleben und Agency.

**Simone Heidbrink:** Ergänzend kann man zur Frage der Spieler-Agency und der Interdependenzen zwischen Computerspielen (bzw. digitalen Medien im allgemeinen) und physischer Realität noch hinzufügen, dass nahezu alle Spieler\_innen, mit denen wir gesprochen haben bzw. die sich an anderen Stellen geäußert haben, digitale Medien und elektronisch erzeugte „Multiversen“ als Erweiterung ihrer Realität und Identität sehen. Ein – wie häufig unterstellt wird – „Bruch“, eine „Weltflucht“ oder eine Trennung bzw. „Segmentierung“ in Sphären wie „virtual life“ und „real life“ findet also dem Empfinden der User nach meist nicht statt. Dazu passt auch, dass innerhalb unterschiedlicher Lebensbereiche Bezüge zu Computerspielen hergestellt werden, wie Tobias Knoll oben am Beispiel von Cosplay und der Einbindung physisch-realer Ereignisse in Spielkontexte gezeigt hat.

Dieses alles unterstreicht, dass Spieler\_innen die vorgefundenen Settings und Kontexte nicht stumpf konsumieren, sondern diese aktiv weiterentwickeln. Sie binden die unterschiedlichen Topoi dabei nicht nur in ihre Lebenswirklichkeit ein, sondern schaffen daraus ein eigenes Selbstverständnis und eine „kulturelle“ Verortung. Dass dabei häufig von einer sog. „geek culture“ (vgl. den Artikel von [Lars Konzack von 2006 \[PDF\]](#)) die Rede ist, bedeutet jedoch nicht, dass es sich dabei um ein „eigenes“, eventuell sogar untergeordnetes oder „subkulturelles“ Phänomen handelt! Wir möchten uns an dieser Stelle dem Plädoyer Adrienne Shaws anschließen (Adrienne Shaw [2010]: „[What is Video Game Culture? Cultural Studies and Games Studies](#)“), wonach Computerspiele als Teil der (rezenten Populär-)Kultur und nicht als abgetrennter singulärer Bereich betrachtet und im Rahmen des Theorie- und Methodenspektrums der Kulturwissenschaft untersucht werden sollen. Digitale Spiele oder von diesen abgeleitete Elemente und „Spieldesignprinzipien“ („Gamification“) durchdringen heute die meisten Lebensbereiche, haben einen Platz in Bildungseinrichtungen, Museen, alltäglicher Technik und werden von Menschen (fast) aller Altersklassen, Gender, Nationalitäten, sowie religiösen und soziokulturelle Verortungen genutzt. Diese Nutzung hat, wie einige der von uns genannten Beispiele und nicht zuletzt die Artikel in unserer Sonderausgabe zeigen, bei den Spieler\_innen deutlich erkennbare Rück- und Wechselwirkungen auf ihre Religiosität. Diese Komplexe (ohne die verzerrende Perspektive eines „Cyber-Orientalismus“!) in den Blick zu nehmen und religionswissenschaftlich zu analysieren steht unseres Wissens noch weitgehend aus, bietet aber ein interessantes Forschungsfeld, dem wir uns in Zukunft weiterhin annehmen werden.

**Was kann eine besondere religionswissenschaftliche Perspektive auf Religion(en) in Computerspielen leisten bzw. wie könnte man sie von anderen Ansätzen, Religion und Computerspiel zu untersuchen, abgrenzen?**

**Simone Heidbrink:** Unsere Perspektive würde ich als kulturwissenschaftlichen Ansatz mit besonderem Fokus auf Religionen umschreiben. Das heißt, wir bedienen uns aus dem interdisziplinären Spektrum kultur- sowie sozialwissenschaftlicher Konzepte, Theorien und Methoden, um uns unserem Gegenstandsbereich anzunähern. Dabei liegt der Fokus der Untersuchung vorwiegend auf der Ebene der Akteure und deren Rezeptions- und Konstruktionsprozessen.

In unserem konkreten Fall wären auf der Ebene der Computerspiel-Designer etwa folgende Fragestellungen denkbar: „Welche religiösen Elemente wurden ins Computerspiel ABC übernommen und dort verarbeitet?“; „Gibt es offensichtliche oder versteckte Rezeptionslinien zu bestehenden ‘realen’ und/oder ‘fiktionalen’ Religionen bzw. religiösen Elementen?“; „Wie werden diese Elemente angeordnet?“; „Gibt es sichtbare Prozesse der Neukontextualisierung und wenn ja, wie sehen diese aus?“; „Welche Rolle nehmen Religionen innerhalb des Spiels / in der Spielmechanik / in der Konstruktion des Plots und der Narrative ein?“.

Spannende Szenarien auf der Ebene der Spieler\_innen könnten z.B. wie folgt aussehen: „Wie rezipieren und interpretieren Spieler\_innen religiöse Topoi aus dem Computerspiel XYZ?“; „Welche Elemente werden aufgegriffen, welche vernachlässigt?“; „Welche Rolle spielt dabei die Sozialisierung / religiöse Verortung der Spieler?“; „Wie wird auf dieser Basis spielimmanent bzw. in der physischen Realität Kohärenz und inhaltliche Konsistenz hergestellt?“; „Welchen Stellenwert haben Elemente aus virtuellen / fiktionalen Welten in der physischen Lebenswirklichkeit der „Gamer?“; „Wie werden die dort vorgefundenen Narrative in Prozesse der (religiösen) Identitätskonstruktion eingebunden?“. Die genannten Fragestellungen sind Beispiele und beliebig erweiterbar. Deren Bearbeitung hängt dabei natürlich immer stark vom vorhandenen Material ab, auf das die anzuwendenden Methoden abgestimmt werden müssen.

In unserer Sonderausgabe beschäftigt sich z.B. [Kristin Bezio mit religiösen Konflikten in Dragon Age II](#), die – so die Autorin – die Spieler\_innen angesichts des religiös fundamentalistischen Settings der Spielwelt zu individuellen ethischen Entscheidungen jenseits religiöser Sinnsysteme motiviert. [Frank Bosman](#) diskutiert anhand der Spiele *Bioshock*, *Bioshock Infinite*, *Dishonored* und *Brink* den Einfluss christlicher Topoi und Narrative auf unterschiedliche spielimmanente dystopische Weltentwürfe. [Ryan Thames](#) nimmt am Beispiel von *Baldur's Gate*, *Oblivion*, *Skyrim* und *Star Wars: Knights of the Old Republic* die Rolle von Religion(en) in Computerspielen auf unterschiedlichen Ebenen der Plotkonstruktion und der Spielmechanik in den Blick. Dabei diskutiert er die Rolle von Religion(en) als – so der Autor – „Werkzeug“ zum Erreichen des Spielziels und zeigt mögliche Alternativen für die Einbindung religiöser Elemente und Topoi in Spielkontexte auf. [Joshua und Ita Irizarry](#) weisen am Beispiel der *Mass Effect*-Trilogie nach, wie sehr die

weitgehend unterschwellige und negativ konnotierte Einstreuung religiöser Topoi in den Spielnarrativen die religiöse Disposition von Spielern beeinflussen kann und mitunter soweit geht, dass „Gamer“ die Designer bzw. Hersteller von Spielen zwingen, für ein Spiel ein alternatives Ende zu entwerfen. [Markus Wiemker und Jan Wysocki](#) exemplifizieren die Konstruktion von Gottesvorstellungen anhand verschiedener sog. „God Games“. [Wir selbst haben in unserem Theorieartikel](#) versucht, anhand einer Szene aus dem Spiel *BioShock Infinite* Rezeption, Konstruktion und Neukontextualisierung christlicher Elemente auf unterschiedlichen Ebenen exemplarisch zu diskutieren und mögliche Untersuchungsszenarien aufzuzeigen.

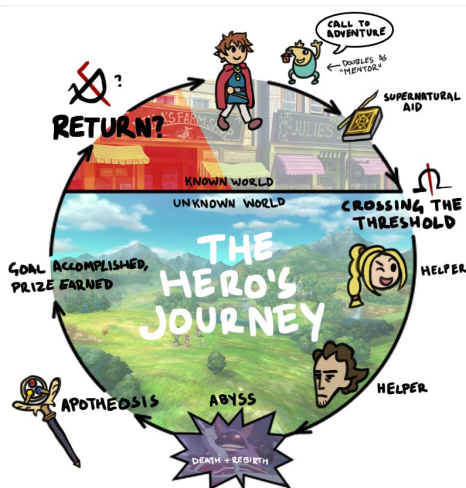
Die genannten Ansätze und beispielhaft zitierten Artikel entstammen den kultur- und sozialwissenschaftlichen Disziplinen und unterschieden sich deshalb sicherlich gar nicht oder nur wenig von anderen Herangehensweisen an den Themenkomplex „digitale Spiele“ innerhalb dieser Fachrichtungen. Wenn es an unserem Herangehen also überhaupt etwas „spezifisch Religionswissenschaftliches“ gibt, dann ist es vermutlich die Engführung des Themas auf religiöse Fragestellungen. – Denn damit hat sich, soweit wir wissen, zum mindesten im deutschsprachige Raum bisher kaum jemand beschäftigt.

**Tobias Knoll:** Spannend finde ich es hier auch, den Spieß einmal herzumzudrehen und nicht nur zu fragen, was die Religionswissenschaft für die Untersuchung von digitalen Spielen leisten kann, sondern auch welche neuen Perspektiven die bisherige Erforschung von digitalen Spielen für unser spezielles Forschungsinteresse eröffnen kann. Vor allem aus der Beschäftigung mit der ja selbst noch relativ jungen Disziplin der Game Studies und deren interner Debatte zwischen „Ludologen“ und „Narratologen“ (sind Spiele primär als „geschichtenerzählendes“ Medium zur verstehen und zu erforschen oder anhand ihrer Alleinstellungsmerkmale?) hat sich für mich persönlich ein großes Interesse an der Verarbeitung von Religion in Spielmechaniken, Spielsystemen und Gameplay im allgemeinen entwickelt. Hier kann sich meines Erachtens ein sehr fruchtbares Zusammenwirken zwischen religions- bzw. kulturwissenschaftlicher Fragestellung und Theorie und Methodik und den Methoden und bisherigen Erkenntnissen der Game Studies zur Struktur und Regelmäßigkeit von Spielen sowie Themen wie Spieler Agency und Interaktion entwickeln, von dem beide Seiten profitieren können.

Ein Aufsatz, so erwähnten Sie, sei normativ an sein Thema herangegangen. Worum ging es?

**Tobias Knoll:** Worauf wir hier im Besonderen anspielen ist [The Mythic Scope of Journey. A Comparative Assessment Concerning the Spirit at Play and Cybernetic Shamanism](#) von Robert Guyker. Der Artikel ist dahingehend sehr aufschlussreich, dass er aufzeigt, wie Motive aus dem Spiel *Journey* direkt auf Joseph Campbells „Der Heros in tausend Gestalten“ (1949) und im Speziellen den „Zyklus der Heldenreise“ zurückzuführen sind, was auch die Entwickler\_innen des Spiels selbst bestätigen. Hier werden also von Spielentwicklern aktiv und bewusst die Werke eines Religionsphänomenologen rezipiert, was für uns als Religionswissenschaftler natürlich sehr spannend ist. Allerdings geht Guyker, der sich selbst als „Mythenforscher“ bezeichnet dann dazu über, das Spiel selbst als „mythischen Text“ zu interpretieren und versucht dies wiederum an Campbells Framework der „Heldenreise“ nachzuweisen, was ihn dann zu Feststellungen wie dieser führt:

“*Journey takes it one step further, putting players in touch with the numinous, the realm of the sacred and the mystery of human relations.*“ (S. 344 [Anm. Red.: Man vgl. auch den [Artikel über Rudolf Ottos „Das Heilige“](#)])



Eine Illustration des Monomyth bzw. der Heldenreise nach Joseph Campbell, die unabhängig von der durch den Autoren behaupteten Universalität mindestens durch ihre starke Rezeption wichtig geworden ist für die Analyse von Erzähl- und Gameplots. Zur Vergrößerung klicken Sie auf die Grafik.

Bild von [caspiancomic](#) unter Creative Commons Lizenz [CC BY-SA 3.0](#).

Er liefert dabei eine enorm detaillierte Analyse des Spiels ab, die aber durch seinen methodischen und theoretischen Hintergrund immer wieder getrübt wird.

Auf der anderen Seite zeigt Guyker hier aber auch das hohe Reflektionsniveau der Entwickler\_innen von *Journey* auf und begegnet damit souverän vielen Vorurteilen zum Anspruch von Spielen, die leider immer noch weit verbreitet sind.

Und so kommt auch Guyker zu dem (für uns) weitaus „versöhnlicheren“ Schluss:

“*Games such as Journey mark a significant contribution to the larger project of elevating digital games to the rank of art, affirming their status as viable cultural artifacts with their own unique expressive value.*” (S. 344)

Eine Aussage, die ich persönlich ohne zu zögern unterschreiben würde. Ich würde auf jeden Fall dazu raten, den Artikel zu lesen und selbst ein Urteil zu fällen!

**Hat Ihre Herausgeberschaft dieses Heftes Sie zu neuen Fragen angeregt? Dass manche Einsendungen Sie verblüfften bzw. Kopfschmerzen bereiteten, erwähnten Sie ja bereits. Wie wird es weitergehen mit dieser fruchtbaren Verbindung von Religionswissenschaft und Game Studies?**

**Simone Heidbrink:** In der Tat war es eines unserer Ziele, in unserer Sonderausgabe zum mindesten einen kleinen Teil des Spektrums an möglichen Zugängen zum Thema Religion(en) in digitalen Spielen darzustellen und abzubilden. Dies ist uns – so finde ich – mit einer interessanten und anspruchsvollen Mischung von Artikeln aus unterschiedlichen theoretischen und methodischen Blickwinkeln auch gelungen. Vermutlich ist es jedoch immer so, dass sich zunächst mehr Fragen auftun, als mögliche „Antworten“, wenn man sich einem neuen und weitgehend „unbeackerten“ Forschungsfeld nähert. Genau dies ist auch in unserem Fall geschehen.

Positiv ausgedrückt: Wir sehen im Bereich digitaler Medien allgemein und Computerspiele im Besonderen ein weites und – so glauben wir – äußerst fruchtbares und vielversprechendes Betätigungsfeld für Religionswissenschaftler. Und wir sind uns sicher, mit der Erforschung dieser „Metaversen“ nicht nur singuläre und medienimmanente Ergebnisse zu erzielen, sondern gesellschaftlich relevante Rückschlüsse auf rezente Religiosität in der gegenwärtigen Kultur ziehen zu können!

**Tobias Knoll:** Ich denke, die (zunächst nicht erwarteten) zahlreichen Rückmeldungen und Einsendungen nach unserem ersten Call for Paper und die vielen hervorragenden Artikel, die daraus entstanden sind, haben uns auf jeden Fall darin bestärkt, das Thema Religion und digitale Spiele weiter zu verfolgen. Für mich persönlich ist das vor allem ermutigend, da meine momentan in der Entstehung befindliche Dissertation in diesem Bereich angesiedelt ist.

Ansonsten kann ich mich Simone Heidbrink nur anschließen. Ich hoffe, dass wir mit der Sonderausgabe einen ersten Einblick in dieses zugleich unglaublich divergente und unglaublich spannende Feld liefern konnten, was natürlich nicht zuletzt an der Bereitschaft der Autoren lag, mit uns gemeinsam „ins kalte Wasser zu springen“. Natürlich konnten wir nur die Oberfläche des hier möglichen ankratzen und mein persönlicher Wunsch wäre, dass möglichst viele weitere engagierte Wissenschaftler\_innen sich der Materie zuwenden. Denn auch wenn in vielen Bereichen noch die nötigen empirischen Daten fehlen, so können wir doch mit einiger Sicherheit davon ausgehen, dass die gesellschaftliche Relevanz von Computerspielen als Massenmedium und als kulturelles Artefakt in Zukunft nur noch weiter zunehmen wird. Wir sind bereits jetzt an einem Punkt angelangt, an dem es gerade für die Religionswissenschaft – und für sämtliche Kulturwissenschaften – höchste Eisenbahn ist, diesem Feld die angemessene Aufmerksamkeit zuzugestehen, wenn wir nicht riskieren wollen, den Anschluss zu verpassen. In diesem Sinne: Die nächste Ausgabe von [Online – Heidelberg Journal for Religions on the Internet](#) soll bereits im November diesen Jahres erscheinen und wir freuen uns jederzeit über Abstracts zu diesem und jedem anderen Thema, das zum Fokus des Journals passt!

**Danke für das Interview.**

*Das Interview führte Kris Wagenseil.*



Agency, Avatar, Game studies, God Games, Heldenreise, Immersion, Internet, Journey, Ludologie, Magie, Narrativik, Remediation, Spieleforschung, Taufe, transmedia storytelling, Trauerritual, Virtualität, Virtuelle Welten.

◀ [“Polemik gegen die Schwerkraft”? Religionskritik am Beispiel eines neuen Kompendiums](#)

[Retweetet: Religion und Weltanschauung aus staatskirchenrechtlicher Perspektive](#) ▶

**Ein Kommentar:**

Pingback: [Nachgefragt: Religion in Ex-Position. Eine religionswissenschaftliche Ausstellung « REMID Blog](#)

REMID ist gemeinnützig und auf Ihre Unterstützung in Form von ehrenamtlicher Mitarbeit und Spenden angewiesen.  
Spenden und Beiträge sind steuerlich absetzbar.  
Kto. 100 11 990, Sparkasse Marburg-Biedenkopf (BLZ: 533 500 00)  
IBAN: DE77 5335 0000 0010 0119 90 - BIC: / SWIFT-Code: HELA DE F1 MAR / HELA DE F

[Impressum & Datenschutzerklärung](#)

