

# Das wissenschaftlich-religionspädagogische Lexikon im Internet

(WiReLex)

Jahrgang 2016

## Spiele, digitale

Jens Palkowitsch-Kühl

erstellt: Februar 2017

Permanenter Link zum Artikel:  
<http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/100277/>



DEUTSCHE  
BIBEL  
GESELLSCHAFT

# Spiele, digitale

Jens Palkowitsch-Kühl

Julius-Maximilians-Universität Würzburg Wissenschaftlicher Mitarbeiter

## 1. Digitale Spiele – lebensweltliche Verortungen

Das Medium „digitales → Spiel“ (bzw. Computerspiel, Videospiel) ist eines der jüngsten → Medien, welches sich seit den 1950er Jahren durch den rasanten technischen Fortschritt kombiniert mit inhaltlich-künstlerischen Komponenten dynamisch weiterentwickelte. Es kann als multimedial bezeichnet werden, vereint es doch viele traditionellere (→ Musik; → Film; → Bilder), aber auch neuere mediale Ausformungen (z.B. Chats, Videoplattformen, Foren, Videotelefonie). Digitale Spiele zeichnen sich durch die Interaktivität des Rezipienten aus (Juul, 2005, 163). Sie können darüber hinaus als narrative Medien begriffen werden, welche auf ähnliche Instrumente beim Erzählen (→ Geschichtserzählung) zurückgreifen wie der Film und die Literatur (Kepser, 2013, 35).

Im Jahr 2008 wurde der Bundesverband der deutschen Games-Branche e.V. (GAME) in den Deutschen Kulturrat aufgenommen, was einer Anerkennung digitaler Spiele als Kulturgut gleichkommt. Ihre gesellschaftsrelevante Bedeutung zeigt sich u.a. durch das Archivieren kultureller Erfahrungen und Ereignisse und die Weitergabe dieser an nachfolgende Generationen. Sie fördern damit auch eine Erinnerungskultur (→ Erinnerung/Erinnerungslernen).

Kunstmann bezeichnet die Beziehung zwischen Kultur und Religion als nicht auflösbar, denn „nur in der Kultur lässt sich Religion auffinden und verstehen“ (Kunstmann, 2004, 305). Die Suche nach → Religion ist dabei nicht auf Kirche(nräume) begrenzt, sondern weitet sich auf Phänomene im gesamten Bereich der menschlichen Kultur aus (Kunstmann, 2004, 299). Digitale Spiele ermöglichen den Einblick in eine zeitgenössische Kultur und deren religiöse Vollzüge. Sie beinhalten Elemente in Form von Bildern (auch Sprachbildern), Symbolen, Gedichten, Liedern und Erzählungen, die religiös aufgeladen sein können und gleichfalls in der Lage sind kirchengeschichtliche (→ Kirchengeschichte) Relevanz zu erlangen. Sie stellen, neben beispielsweise der

Literatur (→ Kirchengeschichte, Literatur als didaktischer Zugang) und dem Film (→ Film, kirchengeschichtsdidaktisch), einen Zugang zu → Geschichtsvorstellungen dar.

Digitale Spiele haben sich in allen Altersgruppen etabliert (Bitkom, 2015, 2). Zwei von fünf Personen ab 14 Jahren in Deutschland konsumieren digitale Spiele, was ca. 30 Millionen Personen entspricht. Den Großteil der Spielenden machen dabei die 14-29-Jährigen (81 %) aus. Schluss der Gruppe stellen die Spielenden mit 65 Jahren oder älter dar (11 %) (Bitkom, 2015, 2).

In der Altersgruppe der Zwei- bis Fünfjährigen haben vier von fünf Kindern (96 % 2-3 Jahre; 73 % 4-5 Jahre) (MPFS, 2014a, 19) noch keine Erfahrung mit digitalen Spielen. Das ändert sich mit zunehmendem Alter, sodass bei den Sechs- bis 13-Jährigen jeder vierte täglich oder mehrmals die Woche spielt, etwa zwei von fünf ein und mehrmals die Woche und jeder vierte nie (MPFS, 2014b, 53). Dabei lässt sich eine geschlechtsbezogene Affinität gegenüber digitalen Spielen ausmachen: Wohingegen 31 % der Jungen täglich bis mehrmals pro Woche spielen, spielen nur 16 % der Mädchen täglich bis mehrmals pro Woche (MPFS, 2014b, 53f.). Dieser geschlechtsbezogene Trend lässt sich über die letzten Jahre hinweg festmachen (MPFS, 2013, 19f.).

Digitale Spiele sind vor allem im Alltag (→ Lebenswelt) der Zwölf- bis 19-Jährigen verankert, hier spielen etwa 7 von 10 Jugendlichen (85 % Jungen; 50 % Mädchen) täglich oder mehrmals die Woche; ca. jeder 10. (4 % Jungen; 15 % Mädchen) nie (MPFS, 2015, 42).

## 2. Entwicklung und Wesen digitaler Spiele

Seit der Umsetzung einfacher Spiele, wie etwa Dame, und der Produktion der ersten Spiele mit neuen Möglichkeiten abseits analoger Spiele, wie *Tennis for Two* (1958) und *Spacewar* (1962), entwickeln sich digitale Spiele zunehmend weiter. War es 1972 in dem ersten kommerziell erfolgreichen Spiel *Pong* von Atari Ziel und Inhalt, einen Punkt mit Hilfe von senkrechten Strichen auf die Seite des Gegenspielers zu schlagen, so sehen wir heute vor allem Veränderungen einerseits in der grafischen Gestaltung digitaler Spiele hin zu fotorealistischen Bildern und andererseits in der Spielmechanik, dem *Gameplay*, durch realitätsnahe Simulationen physikalischer Prozesse bis hin zu stark narrativen und interaktiv gestalteten Spielstrukturen. Neuere Wiedergabegeräte, wie Virtual-Reality-Brillen, unterstützen diesen Prozess, indem sie die Spielenden *in* die Spielwelt eintauchen lassen und Eingabegeräte –

so genannte Controller – den Spieler darin interagieren und Feedback, etwa durch den Rumble-Effekt, spüren lassen. Die Wirkung digitaler Spiele wird zunehmend realitätsgetreuer und lebendiger. Kamera- und bewegungsgestützte Eingabegeräte ermöglichen es den Spielenden reale Bewegungen in die Spielwelt zu übertragen. Digitale Medien, insbesondere digitale Spiele, bieten durch diese neuen technologischen Möglichkeiten an, näher an das heranzukommen, was man als eine reale Erfahrung bezeichnen würde. Gerade die Aspekte Interaktivität, Vernetzung und Simulation, welcher sich digitale Spiele bedienen, ermöglichen neue Interaktions- und Kommunikationsräume.

Die Zugangsmöglichkeiten zu digitalen Spielen haben mit dem technologischen Fortschritt zugenommen, sodass neben der klassischen und immer noch beliebtesten Spielmöglichkeit an stationären Computern sowie der Spielekonsole, vor allem das Mobile Gaming an Attraktivität gewonnen hat. Portable Spielekonsolen werden dabei zunehmend durch Tablet-PCs und insbesondere das Smartphone, welches 95 % der Jugendlichen besitzen (MPFS, 2015, 6), erweitert oder ersetzt.

Jesper Juul (2005) beschreibt in seiner Computerspieltheorie zum einen die Regelmäßigkeit von Spielen und zum anderen die Fiktion der Spiele mit rules und fiction. Danach sind digitale Spiele für ihn eine Kombination von Regelsystem und fiktiver Welt. Das Regelsystem limitiert und lenkt den Einfluss der Spielenden, bestimmt demnach *wie* das Spiel gespielt wird (Juul, 2005, 55). Die fiktiv konstruierte Welt hingegen erschließt sich dem Spielenden nicht nur durch die reine Narration innerhalb des Spiels, sondern insbesondere durch Bilder, Musik, Charaktere, Werbung und die Spielanleitung (Juul, 2005, 121). Die Schwierigkeit, die sich daraus ergibt, wird als eine Inkohärenz von Fiktion und Regeln beschrieben, die sich etwa dadurch zeigt, dass geschichtliche Aspekte in Spielen verkürzt dargestellt oder Wirtschaftssysteme vereinfacht implementiert werden.

Die Faktoren inhaltliche Gestaltung, bespielte Spieleplattform und Spielmechanik begründen einen höchst heterogenen Spielmarkt, sodass nicht von *den* digitalen Spielen allgemein die Rede sein kann, sondern die unterschiedlichen Genres und Subgenres interessengetrieben in den Blick genommen werden müssen. Eine pauschale Bewertung digitaler Spiele aufgrund der Vielfalt an Technik und Inhalten kann demnach nicht angemessen sein, sodass immer eine Einzelfallprüfung notwendig ist.

Eine formelle Unterscheidung digitaler Spiele, der Serious Games und der konventionellen, unterhaltungsorientierten Spiele wird derzeit unter

pädagogischen Gesichtspunkten vollzogen. Serious Games sind speziell konzipierte Spiele, die ein erwünschtes Lernen anregen wollen, aber Mechanismen konventioneller Spiele nutzen, um einen, meist freudigen, Erregungszustand herbeizuführen. Der Markt an Serious Games, die im Bereich Recruiting, politischer Bildung, Gesundheit und viele mehr eingesetzt werden, wächst stetig und auch unterhaltungsorientierte Spiele, wie *Minecraft* (2011) und *Sid Meier's Civilization V* (2010) wurden als Education Edition neu aufgelegt (MinecraftEDU (2016) und CivilizationEdu (2017)).

Beide Spielgenres bieten die Möglichkeit einer pädagogischen Reflexion oder des kreativen Einsatzes in Lernarrangements.

### 3. Religiöse bzw. christliche digitale Spiele

Neben den für den Mainstream geprägten digitalen Spielen, die religiöse relevante Elemente als Unterstützung für eine historische Inszenierung verwenden, werden auch Computerspiele mit explizit religiösen Inhalten entwickelt. Hier gilt es die unterschiedlichen religiösen und auch innerchristlichen Strömungen der Produzierenden zu unterscheiden.

In einem evangelikal angesiedelten Genre der christlichen digitalen Spiele liegen Titel wie das Actionspiel *Catechumen* (2000) vor, in dem es die Aufgabe der Spielenden ist, ihren Mentor und ihre christlichen Brüder aus der Gefangenschaft von Dämonen besessenen römischen Soldaten aus den Katakomben Roms zu befreien und mithilfe von Engeln Satan wieder in die Unterwelt zu verbannen. In *Ominous Horizons: A Paladin's Calling* (2001), ebenfalls ein Actionspiel, ist es das Ziel als Assistent von Johannes Gutenberg die von Dämonen gestohlene Urfassung der Gutenberg-Bibel aufzufinden. *Left Behind: Eternal Forces* (2006) greift die Erzählung der Romanreihe *Left Behind* (deutsch: *Das Finale*) (1995) von Tim LaHaye und Jerry B. Jenkins auf, welches eine dispensationalistische Vorstellung der Endzeit transportiert.

Innerhalb des Genres religiöser digitaler Spiele (bzw. christlicher Computerspiele) existieren zudem ausdrücklich pädagogisch konzipierte Spiele, sogenannte Serious Games, wie etwa das EKD-Online-Spiel *Destination 2064* (2008) bei dem man im Jahre 2064 in einer Bibliothek ein Praktikum absolvieren muss, bei dem man auf der Suche nach Fehlern für eine Calvin-Ausstellung mit Hilfe einer Zeitmaschine in Calvins Vergangenheit reisen muss. Die Lebensgeschichte Martin Luthers und das reformatorische Geschehen nehmen in *Martin Luthers Abenteuer* (2015), einem Click-to-Point Abenteuer, spielerisch

Gestalt an. Die Missionsreisen des Paulus werden im Browsergame *P@ulus Online Spiel* (1999) thematisiert und die Geschichte Jonas im gleichnamigen Browsergame, *Jona* (o.J.), gezeichnet.

## 4. Didaktisches Potenzial digitaler Spiele

Digitale Spiele sind „für heutige Jugendliche ein ‚einheimischer‘ Lernort“ (Prokopf/Ziebertz, 2001, 247) und mit einer kritischen Haltung gegenüber den (technischen) Beschränkungen digitaler Spiele (Prokopf/Ziebertz, 2001, 247), können sie in religiösen Bildungsprozessen (→ Bildung, religiöse) hinsichtlich verschiedener didaktischer Aspekte (z.B. kirchengeschichtsdidaktisch (→ Digitale Spiele, kirchengeschichtsdidaktisch), bibeldidaktisch, symboldidaktisch etc.) im Sinne eines Lernens *mit* und *über* Medien Anwendung finden. Eine medienweltorientierte Religionsdidaktik (→ Bildung, mediale) geht mit der Einsicht einher, dass religiöses Lernen nicht an den alltäglichen Medienerfahrungen vorbeigeht, sondern diese als Voraussetzung und „Kontext religiöser Bildung“ reflektiert (Pirner, 2012, 159). Die bildende Begleitung der „*religiösen (Selbst-)Sozialisation der Kinder und Jugendlichen*“ (Pirner, 2012, 167) ist damit eine zentrale Aufgabe eines medienweltorientierten Religionsunterrichtes.

Digitale Spiele bieten die Chance eines motivierenden Zugangs zu religiösen Themen, wenn Medien aus der Lebenswelt der Lernenden zum Gegenstand werden (Pirner, 2012). Bei der Beschäftigung mit digitalen Spielen wird dabei häufig auf Analysemethoden anderer Medien, wie etwa aus der Literatur-, Kunst- oder Filmwissenschaft, zurückgegriffen. Dies kann je nach didaktischer Intention legitim sein. Soll jedoch das digitale Spiel für sich in den Fokus des Bildungsprozesses rücken, so bedarf es einer medienspezifischen Analysemethode (Pias, 2002, 7f.). Hierfür bietet sich etwa der Ansatz des Neoformalismus (Fromme/Könitz, 2014) oder Methoden (z.B. ludologische Analyse, narrativistische Analyse, cyberdramatische Analyse, lernbezogene Analyse) die Kringiel (2009) an dem Spiel *Max Payne 2* (2003) erprobt hat, an.

Die wissenschaftliche Disziplin der (Digital) Game Studies beschäftigt sich mit Spielen, der Spielekultur und dem Spielen selbst. In den Digital Game Studies lassen sich zwei Positionen bezüglich der Wirkung digitaler Spiele gegeneinander abwägen: (1.) digitale Spiele als Agenten von Anpassungs- oder Sozialisationsprozessen oder als (2.) Anforderungssituationen, in denen sich kognitive Fähigkeiten herausbilden können. Eine mögliche dritte Position sieht digitale Spiele als Lernumgebung, in der bestehende Regelsysteme kritisch und

reflexiv betrachtet werden (Fromme/Jörissen/Unger, 2008, 7). Diese Unterteilung bietet Raum für wenigstens drei Lernarrangements in Bezug auf didaktische Überlegungen im Horizont einer medienweltorientierten Religionsdidaktik im Hinblick auf digitale Spielwelten.

Bei der Betrachtungsweise digitaler Spiele als Sozialisationsinstanz werden die vermittelten Inhalte und Prozesse in den Blick genommen. Inwiefern haben die Mechanismen in diesen Spielen einen Einfluss auf das Leben außerhalb des Spiels? Dahingehend kann man hinterfragen, inwiefern z.B. wirtschaftsgesteuerte Prozesse in digitalen Spielen, welche die Kirche und ihre Geschichte betreffen, von den Spielenden unreflektiert übernommen werden. In vielen Spielen stellt Kirche ein Einflussfaktor dar, der bei Aufbaustrategiespielen zum einen die Bevölkerung milde stimmt und zum anderen Teilhabe- und Ausschlussprozesse steuert. Die Spielregeln tragen hierüber, basierend meist auf mathematischen Formeln, zu einem meist einfachen do-ut-des-Prinzip bei. (Kirchen-)Geschichte (→ Kirchengeschichte) wird somit meist vereinfacht dargestellt und diese Simplizität könnte sich in den Denkstrukturen Spielender festigen (u.a. Heinze, 2012).

Rosenstock (2014) weist zudem auf ethische Herausforderungen in digitalen Spielen hin, die ethische Bildungsprozesse (→ Ethische Bildung und Erziehung) beeinflussen können, etwa dann, wenn Spielszenen zur Gewissensbildung anregen (auch Kaminski, 2008).

Exemplarisch für digitale Spiele, die besonders auf Entscheidungsmöglichkeiten, den Erzählstrang des Spiels und damit auch das Ende verändern, setzen, sind *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013), *The Walking Dead* (2012) und *Life is Strange* (2015) zu benennen.

Neben der Prägung der Denkstruktur der Spielenden sind digitale Spiele ebenfalls in der Lage inhaltliches Wissen zu generieren. Dieses Potenzial ist ambivalent, denn zum einen kann eine fehlende oder fehlerhafte Faktizität etwa Wissensbestände negativ beeinflussen, zum anderen können aber korrekt dargestellte Wissensbestände eine positive Auswirkung beispielsweise auf das Orientierungswissen Spielender haben. In Lernarrangements mit digitalen Spielen gilt es diese kritisch zu überprüfen, wodurch eine Anforderungssituation gleichermaßen für die Lernenden und Lehrenden geschaffen wird.

Explizit religiöse Inhalte und implizit deutbare Momente, etwa in Form von Symbolen, Metaphern und Erzählungen lassen sich in vielen digitalen Spielen des Mainstreams ausmachen.

Rosenstock und Sura (2015) haben in ihren Untersuchungen zu Avataren und der impliziten Religiosität in der Online-Computerspielkultur herausgefunden, dass obgleich in digitalen Spielen viele Symbole und Metaphern verschiedenster Religionen auffindbar sind, diese nur für jene zugänglich waren, die, etwa auf Grund ihrer religiösen Sozialisation, diese als religiös konnotiert zu erkennen vermochten (Rosenstock/Sura, 2015, 65). Kirchenferne zeigten aber nach dem Hinweis auf religiöse Sachinhalte und religiöse Symbole Interesse daran sich mit der Thematik weiter zu beschäftigen (Rosenstock/Sura, 2015, 67).

In einem Beitrag zeigt Palkowitsch-Kühl (2016) auf, inwiefern das Thema Tod, Sterben und Bestattungen zum einen lediglich Teil der Spielmechanik ist, zum anderen aber auch transzendente Momente eröffnen kann, wenn etwa eine Bestattung virtuell, entgegen des Spieldesigns, inszeniert wird (Palkowitsch-Kühl, 2016).

Ein didaktisches Potenzial haben ferner Anforderungssituationen, die sich durch digitale Spiele ergeben, etwa durch Rätselemente oder schwierige Passagen, die es zu meistern gilt. Diese Anforderungssituationen müssen nicht immer kognitiv zu bewältigen sein, sondern können auch emotional fordernd sein (u.a. das Beispiel der Folter in GTA V in Rosenstock, 2014).

Haberer und Rosenstock (2009) sprechen, ebenso wie in Bezug auf das Medium Fernsehen, von der Wirkung und Macht der Bilder und deren Aneignung „im Guten, wie im Bösen“ (Haberer/Rosenstock, 2009, 121). Insbesondere haben Bilder in digitalen Spielen dahingehend eine zerstörerische Macht, „wenn sie eine Distanzierung schwer machen“ (Haberer/Rosenstock, 2009, 121).

Fromme/Jörissen/Unger (2008) haben formale Gestaltungsmittel herausgearbeitet, die diese vereinnahmende Wirkung von Spielen durchbrechen und durch eine distanzierende Wirkung einen Reflexionsprozess auslösen können, ohne den Spielspaß zu beeinflussen: Lernhilfen für den Spielenden (Tool-Tipps), Ironie, Spannung zwischen Regeln und Fiktion (Juul, 2005) und Irritation konventioneller Wahrnehmungs- und Interaktionsweisen (Fromme/Jörissen/Unger, 2008, 10-13).

Digitale Spiele dienen der Ausbildung „praktisch nützlicher Kompetenzen“ (Böhle, 2007, 113), indem das Spiel als ein Erfahrungs- und Lernfeld entfaltet wird. Umgekehrt, wenn die Spielenden selbst Anforderungssituationen schaffen sollen, sie demnach selbst zu Produzenten werden, lässt dies ebenfalls eine Kompetenzerweiterung zu (z.B. Entwicklung eines Quiz oder virtuellen Schnitzeljagd).



Neben kognitiv-formellen Anforderungssituationen bietet ein digitales Spiel die Möglichkeit eines Perspektivwechsels (→ Perspektivwechsel) und somit Einblicke in geschichtliche Abläufe, Entscheidungsprozesse, Kulturen und Sprache aus einer Binnenperspektive, denn der Spielende selbst handelt in dieser Welt. Spezifische Handlungsweisen bedeutsamer Persönlichkeiten u.a. der Kirchengeschichte können so anschaulich, momenthaft und reversibel nachvollzogen werden. Die durch die Interaktivität involvierende Wirkung digitaler Spiele ermöglicht oftmals einen stark emotionalen Zugang.

Dinter (2007) hat in ihrer Untersuchung zur Einbettung des Mediums Computerspiel in die alltägliche Lebenswelt von Jugendlichen aufgezeigt, dass diese einen zentralen Stellenwert für Prozesse der Identitätsbildung haben (Dinter, 2007, 27). Spiele sind für Jugendliche besonders interessant, da sie nicht nur realen Gefahren und Kontingenzeinbrüchen (Dinter, 2007, 269) durch sogenannte Flow-Erlebnisse entfliehen können, sondern sich eben auch als machtvoll und kompetent erleben (Dinter, 2007, 370).

Diese Erprobung von Selbstwirksamkeit und die damit verbundenen Prozesse der Identitätsbildung, welche virtuelle Spielräume eröffnen (Nord/Eckhardt, 2014), vermag eine Kirchendidaktik, die sich digitaler Spiele als Handlungs- und Erlebensraum nähert, zu ermöglichen. Böhle (2007) bezeichnet dies als eine von drei Wirkungen von digitalen Spielen: „Die Eröffnung von Erfahrungsräumen jenseits praktisch möglichen Handelns“ (Böhle, 2007, 113), in denen Alternativen zur Alltagsrealität erprobt und reflektiert werden können.

Selbstwirksame Situationen und Erlebnisse in digitalen Spielen dürfen nicht alleine für sich stehen bleiben, sondern bedürfen wie andere performative Lernmethoden (→ Performativer Religionsunterricht) einer systematischen Reflexion des Erlebten.

Dieser Zugang führt dazu die Regelsysteme digitaler Spiele zu hinterfragen. Bei der Thematik der Kreuzzüge nimmt man häufig die Rolle des Herrschers, entweder eines europäischen Kreuzritters oder eines arabischen Fürsten, ein. Deren Handlungsweisen unterscheiden sich aufgrund ihres kulturellen Erbes und stehen bisweilen entgegen jener der Spielenden. Dies ermöglicht Reflexionsprozesse auf mindestens zwei Ebenen: auf einer personalen Ebene, etwa mit der eigenen Herkunft, dem eigenen Werte- und Normsystem, aber auch der eigenen Geschichte und auf einer formalen Ebene, wenn das Spiel keine andere Handlungsmöglichkeit zulässt (rules and fiction). Ersteres gestattet eine individuelle (Re-)Konstruktion historischer aber auch fiktiver Biographien und ermöglicht einen Beitrag zur eigenen Biographiearbeit bzw.

Lebensentwürfen (Schröder, 2012, 616). Daran schließen sich Themen wie Geschlecht (Fromme/Gecius, 1997), insbesondere in unterschiedlichen (historischen) Kontexten, an.

Eine andere Art der Selbstwirksamkeit kann das Ausbrechen aus der von den Spielen gebotenen Rahmung bieten. Modding (Unger, 2012) und Cheating (z.B. „god-mode“) sind dabei zwei Möglichkeiten, das Spiel für sich selbst passend zu gestalten. Aber auch externe Inhalte in das Spiel einzufügen, etwa das Spiel als Ort religiöser Rituale zu nutzen (z.B. Beerdigungszeremonien (Palkowitsch-Kühl, 2016)) oder das Spiel für kreativ-schöpferische Prozesse zu nutzen, um ein neues Werk entstehen zu lassen (z.B. Filme, die in digitalen Spielen inszeniert wurden aufnehmen, sogenannte „Machinima“ (Mascher, 2008). Alle derartigen Spielveränderungen bieten die Möglichkeit die Spielerfahrung zu erweitern und entweder zu intensivieren und/oder zu distanzieren.

Bei der praktischen Umsetzung in Lernarrangements ist die hochkomplexe Vorbereitungszeit nicht zu unterschätzen. Petko (2008, 9) fasst diesbezüglich einige Überlegungen zusammen, die es vor dem Einsatz bzw. der Thematisierung digitaler Spiele zu bedenken gilt:

- Explorierbarkeit der Inhalte/Zusammenhänge (problemlösend, simulationsähnlich)
- Sinnvoll situierte/strukturierte Spielstory (unterrichtsrelevanter Realitätsbezug, episodisch)
- Motivationspotenzial (aktivierend, selbstwirksamkeitsförderlich, grafisch ansprechend)
- Positives Verhältnis relevanter/irrelevanter Aspekte (verständnisfördernd, multimedial)
- Möglichkeiten für Partner-/Gruppenarbeit (turn-basiert, Pause-Funktion, Multiplayer-Funktion)
- Schnelle Erlernbarkeit der Spielmechanismen
- Altersangemessenheit und ethische Vertretbarkeit
- Geringe Kosten und Hardware-Anforderungen

## 5. Ausblick

Eine vielversprechende Möglichkeit für religiöse Bildungsprozesse mit digitalen Spielen eröffnet etwa die kooperative medienpädagogische Arbeit mit digitalen Spielen, wie sie bereits an ComputerSpielSchulen u.a. in Greifswald durchgeführt wird (Rosenstock/Schweiger/Spiecker, 2013).

Für die Integration digitaler Spiele in (religiösen) Bildungskontexten wäre sicherlich die Erforschung einer spezifischen Analyse­methode für Lehrkräfte gewinnbringend, um mit dieser gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern digitale Spiele auf ihren religiösen Hintergrund zu hinterfragen.

Neuere Technologien, wie Virtual-Reality (VR) und Augmented Reality (AR) ermöglichen, gerade auch in Bildungsszenarien, einen einzigartigen involvierenden Zugang zu fremden Kulturen und Wissensbeständen. Diese neuen Zugangsweisen zu Informationen gilt es aufzugreifen und hinsichtlich ihres Potenzials für Lernarrangements zu reflektieren.

# Literaturverzeichnis

- Böhle, Fritz, Computerspiele – nicht zu viel, sondern zu wenig Spiel. Eine Betrachtung aus kultur- und arbeitssoziologischer Sicht, in: Holtorf, Christian/Pias, Claus (Hg.), Escape! Computerspiele als Kulturtechnik, Wien 2007, 107-128.
- Bundesverband Informationswirtschaft, Telekommunikation und neue Medien e. V. (Bitkom), Gaming-Trends in Deutschland, o.O. 2015, <https://www.bitkom.org/Presse/Anhaenge-an-Pls/2015/07-Juli/Bitkom-Praesentation-PK-Gaming-29-07-2015-online.pdf>; abgerufen am 01.10.2016.
- **Campbell, Heidi/Price, Grieve Gregory, Playing with Religion in Digital Games, Bloomington 2014.**
- Dinter, Astrid, Adoleszenz und Computer. Von Bildungsprozessen und religiöser Valenz, Göttingen 2007.
- Fromme, Johannes, Spiele in virtuellen Umgebungen. Überlegungen zur Beschreibung und Analyse eines neuen Mediums, in: Hartwig, Dietmar/Swertz, Christian/Witsch, Monika (Hg.), Mit Spieler. Überlegungen zu nachmodernen Sprachspielen in der Pädagogik, Würzburg 2007, 9-27.
- Fromme, Johannes/Gecius, Melanie, Geschlechterrollen in Video- und Computerspielen, in: Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hg.), Handbuch Medien. Computerspiele, Bonn 1997, 121-137.
- Fromme, Johannes/Jörissen, Benjamin/Unger, Alexander, Bildungspotenziale digitaler Spiele und Spielkulturen, in: Medienpädagogik (2008) 15, <http://www.medienpaed.com/globalassets/medienpaed/15-16/fromme0812.pdf>; abgerufen am 01.10.2015.
- Fromme, Johannes/Könitz, Christopher, Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens, in: Marotzki, Winfried/Meder, Norbert (Hg.), Perspektiven der Medienbildung, Wiesbaden 2014, 235-286.
- Haack, Astrid, Computerspiele als Teil der Jugendkultur. Herausforderungen für den Religionsunterricht, Erlangen 2010.
- Haberer, Johanna/Rosenstock, Roland, Medienethik in theologischer Perspektive, in: Brosda, Carsten/Schicha, Christian (Hg.), Handbuch

Medienethik, Wiesbaden 2009, 107-123.

- Heinze, Carl, Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel, Bielefeld 2012.
- Juul, Jesper, Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds, Cambridge 2005.
- Kaminski, Winfred, Computerspiele ohne Moral? oder: Was wir durch "S.T.A.L.K.E.R." lernen, in: Gottberg, Joachim von/Prommer, Elisabeth (Hg.), Verlorene Werte? Medien und ihre Entwicklung von Ethik und Moral, Konstanz 2008, 219-230.
- Kepser, Matthis, **Computerspielbildung. Auf dem Weg zu einer kompetenzorientierten Didaktik des Computerspiels**, in: Boelmann, Jan M./Seidler, Andreas (Hg.), **Computerspiele als Gegenstand des Deutschunterrichts**, Frankfurt/M. 2013, 13-48.
- Kunstmann, Joachim, Religionspädagogik. Eine Einführung, Tübingen 2004.
- Köhler-Goigofski, Klaus-Dieter/Scholtz, Christopher P., **Computerspiele im Religionsunterricht. Rahmenbedingungen, Ziele und Methoden für den Einsatz eines neuen Mediums**, in: Theo-Web. Zeitschrift für Religionspädagogik 5 (2006) 2, 295-308.
- Kringiel, Danny, **Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2**, München 2009.
- Mascher, Kirsten, Machinima – Computerspiele als digitale Sandkästen, in: Ertelt, Jürgen/Röll, Franz Josef, Web 2.0: Jugend online als pädagogische Herausforderung, München 2008, 194-201.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS), 15 Jahre JIM-Studie. Jugend, Information, (Multi-) Media. Studienreihe zum Medienumgang 12- bis 19-jähriger. 1998-2013, Stuttgart 2013.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS), miniKIM 2014. Kleinkinder und Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 2- bis 5-jähriger in Deutschland, Stuttgart 2014a.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS), KIM-Studie 2014b. Kinder + Medien, Computer + Internet zum Stellenwert der Medien im Alltag von Kindern (6 bis 13 Jahre), Stuttgart 2014b.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest (MPFS), JIM-Studie 2015. Jugend, Information, (Multi-) Media. Basisuntersuchung zum Medienumgang 12-bis 19-jähriger, Stuttgart 2015.
- Nord, Ilona/Eckhardt, Simon, **Spielen, nicht belehren. Über**

Computerspiele, Religion und Selbstwirksamkeit, in: Forum Erwachsenenbildung (2014) 3, 33-36.

- Palkowitsch-Kühl, Jens, Tod, Sterben und Bestattung im Computerspiel, in: Klie, Thomas/Nord, Ilona (Hg.), Tod und Trauer im Netz. Mediale Kommunikationen in der Bestattungskultur, Stuttgart 2016, 75-96.
- Petko, Dominik, Unterrichten mit Computerspielen. Didaktische Potenziale und Ansätze für den gezielten Einsatz in Schule und Ausbildung, in: Medienpädagogik (2008) 15, <http://www.medienpaed.com/globalassets/medienpaed/15-16/petko0811.pdf>; abgerufen am 01.10.2016.
- Pias, Claus, Computer Spiel Welten, Berlin 2002.
- Piasecki, Stefan, Erlösung durch Vernichtung?! Religion und Weltanschauung im Videospiel. Eine explorative Studie zu religiösen und weltanschaulichen Ansichten junger Spieleentwickler, Kassel 2016.
- Pirner, Manfred L., Medienweltorientierte Religionsdidaktik, in: Grümme, Bernhard/Lenhard, Hartmut/Pirner, Manfred L. (Hg.), Religionsunterricht neu denken, Innovative Ansätze und Perspektiven für den Religionsunterricht, Stuttgart 2012, 159-172.
- Prokopf, Andreas/Ziebertz, Hans-Georg, Wo wird gelernt? Schulische und außerschule Lernräume, in: Hilger, Georg/Leimgruber, Stephan/Ziebertz, Hans-Georg, Religionsdidaktik. Ein Leitfaden für Studium, Ausbildung und Beruf, München 2001, 234-247.
- Röll, Franz Josef, Mythen und Symbole in populären Medien, Frankfurt 1998.
- Rosenstock, Roland, Computerspiele und Soziale Netzwerke. Perspektiven einer Mediennutzerethik aus medienpädagogischer Sicht, in: Zeitschrift für Evangelische Ethik 58 (2014) 4, 273-285.
- Rosenstock, Roland/Schweiger, Anja/Spiecker, Angelika, Die ComputerSpielSchule Greifswald. Ein innovatives Kooperationsprojekt aus Mecklenburg-Vorpommern, in: Bibliothek, Forschung und Praxis 37 (2013) 1, 1-4.
- Rosenstock, Roland/Sura, Ines, „Mein Avatar und ich“. Religion und Computerspielkultur in den Neuen Bundesländern, in: Kropac, Ulrich/Meier, Uto/König, Klaus, Zwischen Religion und Religiosität. Herausforderungen für Religionsunterricht und kirchliche Jugendarbeit durch ungebundene Religionskulturen, Regensburg

2015, 55-74.

- Scholtz, Christopher, *Fascinating Technology: Computer Games as an Issue for Religious Education*, in: *British Journal of Religious Education* 27 (2005) 2, 173-184.
- Schröder, Bernd, *Geschichtliches im Religionsunterricht*, in: *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht* 62 (2011) 7-8, 422-432.
- Schröder, Bernd, *Religionspädagogik*, Tübingen 2012.
- Schut, Kevin, *Of Games and God. A Christian Exploration of Video Games*, Grand Rapids 2013.
- Unger, Alexander, *Modding as a Part of Game Culture*, in: Fromme, Johannes/Unger, Alexander (Hg.), *Computer Games and New Media Cultures. A Handbook of Digital Game Studies*. Dordrecht u.a. 2012, 509-523.
- Waltemathe, Michael, *Virtuelle religiöse Räume*, in: *Entwurf* (2003) 2, 45-50.
- Waltemathe, Michael, *Religion spielen. Zur Konstruktion von virtuellen Lernumgebungen*, in: Büttner, Gerhard (Hg.), *Lernwege im Religionsunterricht. Konstruktivistische Perspektiven*, Stuttgart 2006, 145-159.
- Waltemathe, Michael, *Die Taufe in „Bioshock Infinite“*, in: *Kirchenamt der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD) (Hg.), Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft. Lesebuch zur Tagung der EKD-Synode vom 9. bis 12. November 2014 in Dresden, Frankfurt/M.* 2015, 99-101.

## Spieleverzeichnis

- *Beyond: Two Souls*, Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2013.
- *Catechumen*, N'Lightning Software, N'Lightning Software, 2000.
- *CivilizationEdu*, 2K Games/GlassLab Games, 2017.
- *Destination 2064*, Terno, Christoph/Waltemathe, Michael, Evangelische Kirche in Deutschland, 2008.
- *Destiny*, Bungie, Activision, 2014.
- *Eternal Forces*, Inspired Media Entertainment, Inspired Media Entertainment, 2006.
- *Jona*, Rainer Holwegerm, Evangelische Kirche in Deutschland, o.J.

- Grand Theft Auto (GTA) V, Rockstar North, Rockstar Games, 2013
- Heavy Rain, Quantic Dream, Sony Computer Entertainment, 2010.
- Left Behind: Eternal Forces, Inspired Media Entertainment, Inspired Media Entertainment, 2006.
- Life is Strange, Dontnod Entertainment, Square Enix, 2015.
- Martin Luthers Abenteuer, Vernetzte Kirche, Vernetzte Kirche, 2015.
- Max Payne 2, Remedy, Rockstar Games, 2003.
- Minecraft, Mojang/4J Studios/Microsoft Studios, Mojang/Minecraft, Mojang/4J Studios/Microsoft Studios, Mojang/Sony Computer Entertainment, 2011.
- Minecraft: Education Edition (MinecraftEdu), Mojang/Microsoft Studios, Mojang/Microsoft Studios, 2016.
- Ominous Horizons: A Paladin's Calling, N'Lightning Software, N'Lightning Software, 2001.
- P@ulus Online Spiel, Rainer Holwegerm, Evangelische Kirche in Deutschland, 1999.
- Pong, Atari, Atari, 1972.
- Sid Meier's Civilization V, Firaxis Games, 2K Games/Aspyr, 2010.
- Spacewar!, Steve Russell, 1962.
- Tennis for Two, William Higinbotham, 1958.
- The Walking Dead, Telltale Games, Telltale Games, 2012.
- World of Warcraft, Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment, 2008.



## Impressum

Hauptherausgeberinnen:

Prof. Dr. Mirjam Zimmermann (Universität Siegen)

Prof. Dr. Heike Lindner (Universität Köln)

„WiReLex“ ist ein Projekt der Deutschen Bibelgesellschaft

Deutsche Bibelgesellschaft

Balinger Straße 31 A

70567 Stuttgart

Deutschland

[www.bibelwissenschaft.de](http://www.bibelwissenschaft.de)