

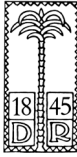
Oliver Steffen

Religion in Games

Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspieforschung

Reimer





Transformierte Religionen

Hg. von Inken Prohl, Sven Bretfeld und Jens Schlieter

Oliver Steffen

Religion in Games

Eine Methode für die religionswissenschaftliche
Digitalspieelforschung

Reimer

Gedruckt mit freundlicher Unterstützung der Schweizerischen Gesellschaft für Religionswissenschaft (SGR), der UniBern Forschungsstiftung, der Geschwister Boehringer Ingelheim Stiftung für Geisteswissenschaften in Ingelheim am Rhein sowie der Jubiläumsstiftung der Schweizerischen Mobiliar Genossenschaft.

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind
im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2017 by Dietrich Reimer Verlag GmbH, Berlin
www.reimer-verlag.de

Umschlaggestaltung: Nicola Willam. Das Umschlagsbild zeigt eine Szene aus dem digitalen Spiel *Faith Fighter* (Molleindustria 2008)
Satz: Dietrich Reimer Verlag, Berlin
Schriftart: Garamond

Alle Rechte vorbehalten
Printed in EU

ISBN 978-3-496-01576-5
ISBN 978-3-496-03012-6 (PDF)

Inhalt

Danksagung und Hinweise.....	9
Teil I: Einführung	
1 Einführung.....	12
1.1 Rahmenbedingungen der kulturwissenschaftlichen Erforschung digitaler Spiele.....	14
1.2 Forschungsstand.....	22
1.2.1 Game Studies.....	22
1.2.2 Studien zum Verhältnis von digitalen Spielen und Religion.....	25
1.3 Studienziele und Theorie.....	30
1.3.1 Religionsästhetik.....	31
1.3.2 Alltagsverständnis von Religion und polythetischer Religionsbegriff.....	34
1.3.3 „Angewandte Ludologie“.....	37
2 Definitionen und Begriffe.....	39
2.1 Spiel.....	39
2.2 Digitales Spiel, Computerspiel, Videospiele, Bildschirmspiel.....	45
2.3 Simulation – Repräsentation – Imitation.....	48
2.4 Interaktivität – Ergodik – <i>agency</i>	50
2.5 Diegetisch/extradiegetisch – Interface – Avatar.....	53
2.6 Virtuelle Realität – Cyberspace – Immersion – (Tele)Präsenz.....	55
2.7 Klassifikationen, Genres.....	58
3 Digitale Spiele, Digitalspielkultur und Religion.....	60
3.1 Geschichte des Mediums.....	60
3.2 Digitalspielkultur.....	62
3.3 Religiöse Aspekte digitaler Spiele und der Digitalspielkultur.....	63
3.4 Beispiele <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	66
3.4.1 <i>Anno 1404</i>	66
3.4.2 <i>Risen</i>	72
3.5 Hypothesen.....	78

Teil II: Methodik

4	Zugänge zu <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	82
4.1	Die „spielende Beobachtung“	82
4.2	Die Spielenden	86
4.2.1	Die Communities.....	87
4.2.2	Die Spielenden im Spiegel der Umfrage	94
4.3	Entwickler	113
4.3.1	Related Designs und Piranha Bytes.....	114
4.3.2	Interview mit Mattias Filler von Piranha Bytes	116
4.3.3	Kontextualisierung des Interviews.....	121
4.4	Zusammenfassung.....	124
5	Erfassung religiöser Inhalte.....	126
5.1	Entwicklung einer Methode zur Erfassung von religiösen Inhalten in digitalen Spielen.....	126
5.1.1	Theorie der Spielelemente	127
5.1.2	Das Zeichensystem und weitere religiöse Faktoren als Fokus.....	133
5.2	Fallbeispiele: Erfassung der religiösen Inhalte in <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	140
5.2.1	<i>Anno 1404</i>	140
5.2.2	<i>Risen</i>	146
5.2.3	Zusammenfassung der Resultate.....	149
5.3	Fazit	150
6	Analyse religiöser Inhalte.....	152
6.1	Entwicklung einer Methode für die Analyse religiöser Inhalte in digitalen Spielen.....	152
6.1.1	Semiotik: Digitale Spiele als Zeichensysteme	152
6.1.2	Ästhetik: Digitale Spiele, Körper und Sinnlichkeit.....	157
6.1.3	Ludologie: Digitale Spiele als Spielsysteme.....	168
6.1.4	Analyseinstrument für die Erfassung der ästhetischen, ludologischen und semiotischen Aspekte relevanter Digitalspielzeichen.....	172
6.2	Fallbeispiele: Analyse der religiösen Zeichen in <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	174
6.2.1	<i>Anno 1404</i>	175
6.2.2	<i>Risen</i>	206
6.3	Fazit	246
6.3.1	Rekapitulation des Analyseinstruments vor dem Hintergrund der analysierten religiösen Zeichen.....	246
6.3.2	Möglichkeiten und Grenzen des Analyseinstruments.....	250

Teil III: Interpretation und Fazit

7	Bedeutung von <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i> als digitale Spiele mit religiösen Inhalten	254
7.1	Die mediale Darstellung der religiösen Inhalte	254
7.1.1	Drei Bedeutungsebenen religiöser Digitalspielzeichen	255
7.1.2	Performative und räumliche Darstellung von Religion	259
7.1.3	Kontrafaktische und mythisierende Religionsdarstellung.....	262
7.1.4	Objektivierung in der Religionsdarstellung.....	266
7.1.5	„Apologetische“ und kritische Religionsdarstellung.....	270
7.2	Die Rezeption der religiösen Inhalte	272
7.2.1	Die Bedeutung der religiösen Inhalte für <i>Anno-/Risen</i> -Spielende.....	275
7.2.2	<i>Anno 1404</i> , <i>Risen</i> und die religiösen Spielerprofile	280
7.3	Fazit – <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i> als Artefakte für die religiös relevante Kommunikation.....	292
8	Fazit.....	296
8.1	Zugang zu den Spielen.....	297
8.1.1	Die „spielende Beobachtung“	297
8.1.2	Befragung der Spielenden	300
8.2	Erfassung der religiösen Inhalte	301
8.3	Analyse der religiösen Inhalte	303
8.4	Interpretation von <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	305
8.5	Just ... one ... more ... turn: Ein Epilog.....	307
	Glossar	311
	Bibliografie und Ludografie.....	320

Danksagung und Hinweise

Für die Realisierung einer Arbeit wie der vorliegenden wirken viele Umstände und Menschen zusammen:

Prof. Jens Schlieter (Universität Bern), dem Betreuer dieser Arbeit, danke ich für sein Einlassen auf das mehrschichtige Schweifen in „virtuellen Welten“, für die wertvollen Hinweise und Anregungen und die Ermutigungen; Prof. Karénina Kollmar-Paulenz (Universität Bern) und Prof. Oliver Krüger (Universität Freiburg) für ihre Unterstützung im Rahmen der Antragsstellung beim Schweizerischen Nationalfonds.

Viele Digitalspieلفorschende aus verschiedenen akademischen Disziplinen, der Entwicklung und dem Kulturbetrieb haben im Zuge diverser Anfragen und Austauschgelegenheiten zum Thema digitale Spiele und Religion interessante Sichtweisen, Hinweise, und kritische Fragen „eingespielt“: Esther MacCallum Steward, Nathan McKenzie, Brock Dubbels, Thom Gillespie, Justin Parsler, Moses Wolfenstein, Peter Landwehr, Brian Quinn, David Gerber, Errol Thompson, Aaron Oldenburg, Mark J. Nelson, Jose Zagal, Jesper Juul, Barbara Grüter, Jürgen Fritz, Tobias Bevc, Markus Wiemker, Henry Lowood, Klaus Bartels, Mitch Saltykov, Leif Rumbke, Andreas Lange, Mike Skolnik, Kevin Schut, Damien Djaouti, Monica Mayer, Rebecca Mileham, Edward Castronova, Jim Andrews, Kerstin Radde-Antweiler, Fabian Perlini-Pfister und Julian Kücklich. Herzlichen Dank!

Ausserdem haben viele Leute aus diversen Digitalspielszenen und aus der Spielentwicklung zur Entstehung des Werkes beigetragen: Mattias Filler von Piranha Bytes danke ich für den lockeren Austausch und das Interview über Religion in *Risen*; den Betreibern, Administratoren und Moderatoren diverser Internetforen („Anno 1404-Forum“ (Ubisoft), „Risen-Forum“ (Deep Silver), „World of Anno“ und „World of Risen“) für die Unterstützung bei der Kontaktaufnahme mit den Adressaten der Online-Umfrage: Moryarity, OnKeLDead, Tomigaya, Tim Andersson, meditate und dc2; und insbesondere den Mitgliedern der *Anno*- und *Risen*-Communities für die Teilnahme an der Umfrage.

Ein spezieller Dank geht an Ernesto Schultze für die Zusammenarbeit an der Forschungswebseite: *Between ‚God Mode‘ and ‚God Mood‘. Religion in Computerspielen* und die Bedeutung der Religion für Gamer: www.god-mode.ch; sowie an Beate Behrens, Anna Felmy und Ben Bauer vom Reimer Verlag für die kompetente Betreuung und Arbeit bei der Verwirklichung dieser Publikation.

Schliesslich gebührt mein Dank meiner Familie für das Vertrauen und die langjährige Unterstützung; und meiner Partnerin Barbara für ihre Kommentare zu Kapiteln und Ideen dieser Arbeit sowie für ihre liebevolle und spielerische Begleitung durch so manche Wirklichkeit hindurch.

Dieses Forschungsprojekt wurde durch die finanzielle Unterstützung des Schweizerischen Nationalfonds (SNF) realisiert. Eine Variante der hier entwickelten Methode für die Erfassung religiöser Inhalte in digitalen Spielen (Kapitel 5) wurde publiziert in: Steffen, Oliver (2013): „Spiele mit Glauben. Zur Erfassung und Analyse von religiösen Inhalten in Computerspielen“. *Zeitschrift für Religionswissenschaft* 21, Nr. 2: 200–227.

Publiziert wurde das Buch mit freundlicher Unterstützung durch die Schweizerische Gesellschaft für Religionswissenschaft (SGR), die UniBern Forschungsstiftung, die Geschwister Boehringer Ingelheim Stiftung für Geisteswissenschaften in Ingelheim am Rhein sowie die Jubiläumsstiftung der Schweizerischen Mobiliar Genossenschaft.

Teil I:

Einführung

1 Einführung

Seit der kommerziellen Einführung von *PONG* (1972) durch die US-Firma Atari haben sich digitale Spiele vom Randphänomen zum festen Bestandteil der westlichen und mancher asiatischer Populärkulturen entwickelt. Wie bei anderen Medien, die sich in einer Gesellschaft rasant verbreitet und gewachsene hierarchische und kommunikative Strukturen verändert haben, wurde die öffentliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen oft wenig sachlich geführt. Überwog bis in die 1990er Jahre die Kritik an digitalen Spielen, fanden Verfechter des Mediums spätestens ab der Jahrtausendwende in journalistischen und akademischen Publikationen immer mehr Gehör. Dies ging einher mit der Einführung der interdisziplinären Game Studies, die digitale Spiele zunehmend differenzierter betrachtet und dabei als ernstzunehmenden Forschungsgegenstand legitimiert und etabliert haben.¹ Digitale Spiele wurden dabei als Programme, Medien, Spiele, Erzählungen, Simulationen, Arbeit, Performance, Kunst, Unterhaltung, Kommunikation und vieles mehr beschrieben. Religiöse Themen hingegen fanden nur marginal Eingang in diese Arbeiten, so wie digitale Spiele in der Religionswissenschaft bisher wenig beachtet wurden. Dies mag diverse Gründe haben, erstaunt aber angesichts einer Reihe von Fakten: Digitale Spiele sind seit einigen Jahren nicht nur in allen gesellschaftlichen Schichten westlicher und vieler asiatischer Gesellschaften verbreitet und beeinflussen als Formen des sozialen Handelns Kultur, Gesellschaft und Identität.² Sie nehmen häufig auch auf religiöse Vorstellungen und Mythen Bezug. Dabei ist nicht mehr nur an Unterhaltungsspiele zu denken, die religiöse Thematiken zur Belebung ihrer virtuellen Welten einsetzen. Digitale Spiele entwickeln sich zunehmend zu einem Medium, durch welches realweltliche Religionen und religiöse Ansichten ausgedrückt, gelehrt, kritisiert oder beworben werden. Mittlerweile werden digitale Spiele durch religiöse Individuen und Gruppen rezipiert, erörtert, interpretiert und instrumentalisiert. Schliesslich kursieren auch in akademischen Kreisen religiös motivierte Interpretationen von digitalen Spielen, oder es wird die Möglichkeit von Erkenntnissen durch den Vergleich von „Religion“ und digitalen Spielen

1 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.

2 Vgl. Krotz, Friedrich (2001/2): „Die Welt im Computer. Überlegungen zu dem unterschätzten Medium ‚Computerspiel‘“. *Ästhetik und Kommunikation* 32, Nr. 115: 25–34, hier 31f.

geltend gemacht.³ Angesichts dieser Tatsachen sind digitale Spiele als Agenten der religiösen Sozialisation und als Gegenstand religiös motivierter Praktiken und Diskurse ernst zu nehmen und zu erforschen.

Gegenwärtig fehlen jedoch Methoden, um die religiösen Aspekte digitaler Spiele wissenschaftlich zu erforschen. Die Ludologie-Narratologie-Debatte, die in den formativen Jahren der Game Studies geführt wurde, zeigt, dass eine vorschnelle Anwendung bestehender kulturwissenschaftlicher Methoden auf digitale Spiele zumindest fragwürdig ist. Um dem Medium gerecht zu werden, bietet sich eine kombinierte Anwendung von Ansätzen der Sozial- und Geisteswissenschaft sowie der Game Studies an.⁴ Wenn es um religiöse Thematiken geht, eignet sich die Religionswissenschaft als interdisziplinäre Kulturwissenschaft, diese Aufgaben zu bewältigen und einen Beitrag zur entstehenden akademischen Forschungsrichtung, damit aber auch zum gesellschaftlichen Diskurs über digitale Spiele zu leisten. Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, eine Herangehensweise zur Erfassung und Analyse von religiösen Inhalten in digitalen Spielen zu entwickeln und an zwei Fallbeispielen anzuwenden. Die einführenden Kapitel in Teil I geben zunächst einen Überblick sowohl zu digitalen Spielen wie auch der akademischen Beschäftigung mit dem Medium. Das vorliegende Kapitel 1 erläutert die Rahmenbedingungen und den Forschungsstand der kultur- und religionswissenschaftlichen Auseinandersetzung mit digitalen Spielen, nennt die Ziele, zentrale theoretische Aspekte und die Vorgehensweise der Studie. Das zweite Kapitel führt in Definitionen und Begriffe digitaler Spiele und der Digitalspielforschung ein. Kapitel 3 gibt einen Einblick in die Geschichte und Kultur digitaler Spiele, nennt religiöse Aspekte davon, stellt die in dieser Arbeit untersuchten Beispiel-Digitalspiele *Anno 1404* (Related Designs/Ubisoft 2009) und *Risen* (Piranha Bytes/Deep Silver 2009) vor und formuliert auf dieser Grundlage Hypothesen. Teil II der Studie widmet sich der Entwicklung einer Methode, die religiöse Inhalte in digitalen Spielen systematisch zu erfassen und analysieren vermag. In Kapitel 4 werden zunächst drei Zugänge und ihre Ergebnisse präsentiert, die „spielende Beobachtung“, die Online-Befragung der Spielenden von *Anno 1404* und *Risen* sowie die Befragung der Entwickler. Im fünften Kapitel folgt die Erfassung der religiösen Inhalte: Die durch die „spielende Beobachtung“ festgestellten Inhalte werden vor dem Hintergrund der Religionsästhetik, der polythetischen Religionskonzeption nach Günter Thomas sowie der angewandten Ludologie nach Aki Järvinen auf religionswissenschaftliche Relevanz geprüft. Für die Analyse wird in Kapitel 6 ein Instrument in tabellarischer Form entwickelt, welches ausgewählte relevante Digitalspielzeichen unter ludischen, ästhetischen und semiotischen Aspekten zu beschreiben vermag. In Teil III der Studie werden im siebten Kapitel die Spiele *Anno 1404* und *Risen* vor dem Hintergrund

3 „[A]n approach of religion through ludic practices allows one to take a step back from the traditional textualist paradigm, which prevailed for a long period of time in the study of religion. Studying games or plays immediately directs the scholar towards the dimensions of practice (as opposed to belief), fun or levity (as opposed to seriousness), and visual or material objects (as opposed to texts).“ Bornet, Philippe; Burger, Maya (Hg.) (2012): „Preface“. *Religions in Play. Games, Rituals, and Virtual Worlds*, hrsg. von Philippe Bornet und Maya Burger. Zürich: Pano: 7–11, hier 7–8.

4 Vgl. Steffen, Oliver (2012): „Introduction: Religious Studies’ Approaches to Digital Games“. Bornet/Burger 2012: 249–259.

einiger der in dieser Arbeit ermittelten Resultate sowie des Datenrücklaufs aus der Befragung interpretiert, bevor die Arbeit mit einem umfassenden Fazit in Kapitel 8 abgeschlossen wird.

1.1 Rahmenbedingungen der kulturwissenschaftlichen Erforschung digitaler Spiele

Nachdem die Religionsphänomenologie nicht mehr als religionswissenschaftliche Leitdisziplin gelten kann, richtet sich das Studium der Religion heute vorwiegend nach kulturwissenschaftlichen Grundsätzen aus.⁵ Auch die in dieser Arbeit präsentierte religionswissenschaftliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen folgt diesem Paradigma. Die Kulturwissenschaften bieten einerseits generelle Perspektiven und Leitfragen, müssen andererseits aber auch Antworten auf diverse Herausforderungen finden, die das Studium der digitalen Spiele mit sich bringt. Im Gegensatz zu einer informatischen oder formalistisch-ludologischen Sicht werden digitale Spiele in den Kulturwissenschaften 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.⁶ Hierzu ist beispielsweise ihr Status als „Neue Medien“ und ihr Verhältnis zu älteren Medien zu reflektieren, ihre historische Entwicklung zu berücksichtigen, die Spielenden als zentrale Akteure und Individuen zu beschreiben und die gesellschaftliche Rezeption des Mediums und der zu untersuchenden Spiele zu erfassen. Was die Spiele betrifft, so lässt sich die kulturwissenschaftliche Digitalspielforschung auch ohne zu spielen betreiben. Vorausgesetzt sie wird sorgfältig konzipiert und durchgeführt, ist es einer solchen Forschung zuzutruauen, dass sie wertvolle Erkenntnisse über Spiele und die Spielenden an den Tag legt. Es muss aber auch klar sein, dass diese Art von Digitalspielforschung zu ganz anderen Resultaten führen kann als eine Forschung, die ihren Ergebnissen Daten zugrunde legt, die durch systematisches Spielen erhoben wurden; und es muss klar sein, dass dieser nicht-spielerische Zugang zu digitalen Spielen sich der Kritik von Seiten der Game Studies aussetzt, hier von Mia Consalvo ausgedrückt:

„Although it sounds simplistic, many early researchers didn't play the games they used in studies, and this led to research that missed the mark. Would we accept a film studies scholar

5 Vgl. Cancik, Hubert; Gladigow, Burkhard (1988): „Gegenstände und wissenschaftlicher Kontext von Religionswissenschaft“. *Handbuch religionswissenschaftlicher Grundbegriffe (HRG)*, hrsg. v. Hubert Cancik, Burkhard Gladigow und Karl-Heinz Kohl. Stuttgart: Kohlhammer: Bd. I, 26–40.

6 Vgl. 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 (2003): „Spielkultur: Stichworte zur kulturwissenschaftlichen Computerspielanalyse“. *Computerspiele – Eine Provokation für die Kulturwissenschaften?*, hrsg. v. Evelyne Keitel u. a. Lengerich: Pabst Science Publishers: 49–68.

that doesn't watch movies? Why would a game studies researcher that couldn't find time to play be any more excusable?⁷

Die vorliegende Arbeit unterstützt die Sicht, dass digitale Spiele gespielt werden sollten, um zu einem tieferen Verständnis zu gelangen – gerade, wenn es um die Inhalte von Spielen geht. Ein Grundsatz der kulturwissenschaftlichen Semiotik lautet, dass die untersuchten Zeichen ihre Bedeutung erst durch den kulturellen und historischen Kontext erhalten. Um die Bedeutung dieser Zeichensysteme in Erfahrung zu bringen, müssen Kulturwissenschaftlerinnen und Kulturwissenschaftler die neutrale Beobachterposition aufgeben und in ein Kommunikationsverhältnis mit dem Kontext des Betrachteten treten.⁸ Auf die kulturwissenschaftliche Digitalspieelforschung übertragen bedeutet dies, dass digitale Spiele als kulturelle Zeichensysteme verstanden werden und dass bestimmte Digitalspielinhalte erst durch die spielerische Kommunikation in ihrem grösseren Zusammenhang begriffen werden können. Anders ausgedrückt: Spiele müssen gespielt werden, um sie „dicht“ zu beschreiben.

Damit sind einige potenzielle Schwierigkeiten für das kultur- und religionswissenschaftliche Studium digitaler Spiele angesprochen.⁹ An erster Stelle steht der Zugang zu Spielen und ihren Inhalten. Die Plattformen, auf denen die Programme laufen, erfordern unterschiedliche technische und informatische Kenntnisse. Ältere Spiele laufen auf aktuellen Betriebssystemen oft nicht mehr. Um sie spielen zu können, sind entweder die originalen Geräte anzuschaffen – was mit einem hohen technischen und finanziellen Aufwand verbunden sein kann. Oder es werden Simulatoren älterer Betriebssysteme, so genannte „Emulatoren“, eingesetzt, was aber gegenüber dem Einsatz der originalen Software und Hardware stets mit einem Verlust an ästhetischer Erfahrung bezahlt wird.¹⁰ Auch kulturelle und sprachliche Unterschiede können den Zugang zu digitalen Spielen einschränken. Werden japanische, südkoreanische oder chinesische Spiele und Spielkulturen als Forschungsgegenstand genommen, sind entsprechende Sprachkenntnisse nicht nur hilfreich, sondern teilweise unumgänglich, da viele dieser Spiele im Westen nicht veröffentlicht oder aber durch die Lokalisierung an die westlichen Kulturen angepasst und somit inhaltlich und teilweise auch ästhetisch verändert werden.

- 7 Consalvo, Mia (2009): „Reproducing the Machine“. *Eludamos* 3, Nr. 1: 1–3. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no1-1/98> (24.2.14); Vgl. Consalvo, Mia; Dutton, Nathan (2006): „Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games“. *Game Studies* 6, Nr. 1. http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton#b (27.2.14): Fussnote 2.
- 8 Gottowik, Volker (1997): *Konstruktionen des Anderen. Clifford Geertz und die Krise der ethnographischen Repräsentation*. Berlin: Reimer: 223.
- 9 Vgl. Wolf, Mark J. P. (2008): „The Study of Video Games“. *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation® and Beyond*, hrsg. v. Mark J. P. Wolf. Westport/London: Greenwood Press: 21–28; Gunzenhäuser, Randi (2003): „Computerspiele als Herausforderung an die Wissenschaften“, in: Keitel u. a. 2003: 107–114.
- 10 Vgl. Barwick, Joanna u. a. (2011): „Playing games with cultural heritage: A comparative case study analysis of the current status of digital game preservation“. *Games and Culture* 6, Nr. 4: 373–390; Lange, Andreas (2009): „Save Game. Die Bewahrung komplexer digitaler Artefakte am Beispiel von Computerspielen“. *DIGAREC Lectures 2008/2009* (DIGAREC Series 02), hrsg. v. Stephan Günzel, Michael Liebe und Dieter Mersch. Potsdam: Universitätsverlag Potsdam: 46–59.

Laufen die Spiele einmal, müssen die Inhalte besichtigt werden. Dies kann eine weitere Herausforderung sein, denn die Inhalte sind nicht wie bei Büchern oder Filmen ohne Weiteres zugänglich. Um sie zu erfahren, gilt es, z. B. die Steuerung des Spiels zu beherrschen, Rätsel zu lösen, strategisches oder taktisches Geschick zu beweisen. Dabei muss mit einem beträchtlichen Zeitaufwand gerechnet werden. Im Gegensatz zu früheren Medien ist der Zeichensatz in Spielen auch nicht einfach festgelegt und unveränderlich, sondern die Zeichen werden oft erst durch die Eingaben der Spielenden produziert und ihre Sequenz verändert sich bei jedem neuen Spieldurchgang. Aufgrund dieser medialen Eigenschaften bekommen die Spielenden auch selten alle potenziellen Digitalspielinhalte zu Gesicht.

Die Darstellung der Ergebnisse wirft ebenfalls Fragen auf: Wissenschaftliche Forschungsergebnisse werden vorwiegend in sprachlicher Form präsentiert. Diese Form aber wird der multimedialen ästhetischen Digitalspielerfahrung kaum gerecht. Zur Dokumentation lassen sich neben den Spielbeschreibungen Screenshots und allenfalls Videos von ausgewählten Spielszenen verwenden. Dies wiederum berührt Fragen des Urheberrechts, das nicht nur in unterschiedlichen Ländern, sondern auch von unterschiedlichen Spieleproduzenten verschieden gehandhabt wird. Viele Digitalspieلفorschende berufen sich für ihre akademischen Texte auf den Entscheid des neunten US-Berufungsgerichts, Screenshots von digitalen Spielen unter Anwendung des „Zitatrechts“ frei nutzen zu dürfen.¹¹ Für die vorliegende Studie mache ich ebenfalls das Zitatrecht geltend¹²: Das hier präsentierte Bild- und Videomaterial der Beispiel-Digitalspiele wurde im Rahmen der „spielenden Beobachtung“ von mir selbst aufgezeichnet. Es wird als visuelle Unterstützung der Argumentation und damit für das wissenschaftliche Erkenntnisinteresse verwendet.

Schliesslich wirft das Digitalspielen als Forschungstätigkeit auch Fragen bezüglich des Erkenntnisprozesses und der Wissenschaftlichkeit auf, denn Forschende sind bei dieser Tätigkeit Akteure und Beobachtende gleichzeitig. Inwiefern ist dies mit wissenschaftlicher Arbeit zu vereinbaren? In den Game Studies scheint diese Frage wenig reflektiert zu sein. Das im obigen Zitat geäußerte Argument, dass das Spielen des Spielforschers so unerlässlich sei wie das Filmschauen der Filmwissenschaftlerin, impliziert eine erkenntnistheoretische Gleichsetzung: Wenn die Art und Weise, durch das Filmschauen zu Erkenntnissen zu kommen, mit wissenschaftlicher Arbeit

11 Vgl. Perron, Bernard; Wolf, Mark J.P. (2009): „Introduction“. *The Videogame Theory Reader 2*, hrsg. v. Bernard Perron und Mark J. P. Wolf. New York/London: Routledge: 1–21, hier 10; Patentarcade.com (2000): „Copyright in Screen Shots – Sony v. Bleem (9th Cir. 2000)“, 10.10.00. <http://www.patentarcade.com/2009/10/copyright-in-screen-shots-sony-v-bleem.html> (8.10.12); Whittaker, Jason (2004): *The Cyberspace Handbook*. London/New York: Routledge: 126; sowie die Diskussion „Request for advice with ACM third-party material copyright“ der DiGRA-Diskussionsliste „Gamesnetwork“. <https://listserv.uta.fi/cgi-bin/wa?A0=GAMESNETWORK> (15.10.12).

12 In der Schweiz hält das *Bundesgesetz über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte* in Art. 25.1–2 fest: „Veröffentlichte Werke dürfen zitiert werden, wenn das Zitat zur Erläuterung, als Hinweis oder zur Veranschaulichung dient und der Umfang des Zitats durch diesen Zweck gerechtfertigt ist. Das Zitat als solches und die Quelle müssen bezeichnet werden. Wird in der Quelle auf die Urheberschaft hingewiesen, so ist diese ebenfalls anzugeben.“ Schweizerische Eidgenossenschaft (1992). *Bundesgesetz über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz, URG) vom 9. Oktober 1992 (Stand 1. Januar 2011)*. <http://www.admin.ch/opc/de/classified-compilation/19920251/> (4.3.14).

zu vereinbaren ist, so muss dies auch für das Digitalspielen gelten. Dieser Schluss ist nicht nur voreilig, sondern auch problematisch, gerade wenn man sich die in den Game Studies oft betonte Differenz des Digitalspielens zu früheren Medien, den Film eingeschlossen, vergegenwärtigt. Es gilt also, den Beobachterstatus der Digitalspielenden zu reflektieren, und dazu soll auf zwei kulturwissenschaftliche Verfahren Bezug genommen werden: die Hermeneutik und die teilnehmende Beobachtung. Hierbei wird argumentiert, dass sich die Position des beobachtenden Digitalspielers zwischen derjenigen eines Lesers im hermeneutischen Sinn und derjenigen eines teilnehmenden Beobachters im anthropologischen Sinn bewegt. Vorauszuschicken ist, dass die folgende Reflexion für die Untersuchung von Digitalspielstrukturen generell gilt und nicht auf die besondere Situation von digitalen virtuellen Welten eingeht, für welche die teilnehmende Beobachtung bereits empfohlen und angewendet wurde.¹³

Einer der frühesten kulturwissenschaftlichen Ansätze der Digitalspieltheorie war es, digitale Spiele als ein literarisches Genre zu verstehen und zu untersuchen.¹⁴ In diesem Zusammenhang wurde der bereits etablierte und vielseitig verwendete Textbegriff auf digitale Spiele angewendet und angenommen, Spiele könnten wie die Texte in Büchern oder Filmen gedeutet werden – bedingt also durch die von der Verfasserin beabsichtigten Bedeutungsgehalte sowie durch die psychischen, sozialen und kulturellen Muster im Rezipienten.¹⁵ Auch die Auffassung, dass der Spieler das Spiel wie der Leser den Text durch seine Tätigkeit bis zu einem bestimmten Grad konstruiert, ist in der kulturwissenschaftlichen Digitalspieelforschung verbreitet.¹⁶ In diesem Sinn liessen sich digitale Spiele eher als quantitative denn als qualitative Erweiterung der Printmedien beschreiben: Das Digitalspielen wäre somit qualitativ nicht anders als das Lesen eines Buches,

- 13 Vgl. Miczek, Nadja (2010): „Von betenden Avataren in virtuellen Welten. Methodologische und methodische Überlegungen zur religionswissenschaftlichen Forschung in virtuellen 3D Welten“. *Marburg Journal of Religion* 15. http://www.uni-marburg.de/fb03/ivk/mjr/pdfs/2010/articles/miczek_2010.pdf (17.6.10); Bainbridge, William Sims; Bainbridge, Wilma Alice (2007): „Electronic Game Research Methodologies: Studying Religious Implications“. *Review of Religious Research* 49. Nr. 1: 35–53.
- 14 In Deutschland fand eine frühe Beschäftigung mit digitalen Spielen in literatur- und filmwissenschaftlicher Hinsicht im Rahmen des DFG-Projekts „Neue Medien im Alltag“ an der Technischen Universität (TU) Chemnitz statt, vgl. <https://web.archive.org/web/20050416191919/http://www.tu-chemnitz.de/phil/hypertexte/publikationen.htm> (3.5.14). Vgl. auch Carr, Diane u. a. (2006): *Computer Games: Text, Narrative and Play*. Cambridge: Polity. Umgekehrt gab es bereits in der Antike Versuche, literarische Texte als Spiele zu verstehen, vgl. Kücklich, Julian (2003): „Perspectives of Computer Game Philology“. *Game Studies. The international Journal of Computer Game Research* 3, Nr. 1. <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/> (13.3.07): [Games as Literature].
- 15 Vgl. Fritz, Jürgen (1995): „Modelle und Hypothesen zur Faszinationskraft von Bildschirmspielen“. *Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen*, hrsg. von Jürgen Fritz. Weinheim/München: Juventa: 11–38, hier 71; Fritz, Jürgen; Misek-Schneider, Karla (1995): „StudentInnen im Sog der Computerspiele“. Fritz 1995: 39–68, hier 59–62; Süß, Gunter (2003): „Filmstudien und Computerspielanalyse“. Keitel u. a. 2003: 33–48, hier 36; Gunzenhäuser: „Spielkultur“. Keitel u. a. 2003: 52; Neitzel, Britta (2001/2): „Die Frage nach Gott oder Warum spielen wir eigentlich so gerne Computerspiele?“ *Ästhetik und Kommunikation* 32, Nr. 115: 61–67, hier 65.
- 16 Vgl. Süß: „Filmstudien und Computerspielanalyse“. Keitel u. a. 2003: 36; Gunzenhäuser: „Spielkultur“. Keitel u. a. 2003: 52; Krotz 2001/2: 30; Bünger, Traudl (2005): *Narrative Computerspiele. Struktur und Rezeption*, München: kopaed: 75; Neitzel 2001/2: 65.

nur involviert der Konstruktionsprozess nicht nur ein Sinnesorgan, sondern aufgrund der Multimedialität mehrere; zudem hat eine Spielerin aufgrund der interaktiven Auswahl von Textelementen grösseren Anteil an der Autorschaft des Textes.

Schon früh aber erhoben sich Zweifel an der Zulänglichkeit des narratologischen Zugangs. Espen Aarseth stellt in seinem 1997 erschienenen Buch *Cybertext* einen zentralen Unterschied zwischen „Cybertexten“ und anderen Print- oder „digitalen Texten“ fest: In Cybertexten, zu denen er auch digitale Spiele zählt, erschöpfen sich die Eingriffsmöglichkeiten der Benutzenden nicht in der Auswahl der Textelemente. Durch die aktive, nicht-triviale Teilnahme des „Lesers“ wird die Zusammensetzung der Zeichen selbst verändert. Entsprechend hat das „Lesen“ eines Cybertextes auch eine andere Qualität als etwa das Lesen eines Buches oder das Surfen auf verlinkten Webseiten. Diese Art, einen Text zu durchqueren und dabei zu konstruieren, nennt Espen Aarseth „ergodisch“, abgeleitet aus den griechischen Begriffen *ergon* (Arbeit) und *hodos* (Weg).¹⁷ Im Gegensatz zur Lektüre eines Buches implizieren digitale Spiele auch nicht nur die sozial und kulturell bedingte Art und Intensität der Bedeutungsübertragung und des Selbstbezuges – die bei der Identifikation mit Inhalten und Figuren eine Rolle spielen –, sondern auch das, was der Spielpädagoge Jürgen Fritz „pragmatischer Funktionskreis“ und „syntaktischer Funktionskreis“ nennt.¹⁸ Damit meint er einerseits den Einbezug des Körpers, konkreter die sensomotorische Synchronisierung, die auf der Grundlage von Rückmeldungen durch das Programm eintritt und zur Erweiterung des eigenen Körperschemas führt; und andererseits die Regelkompetenz, d. h. die kognitiven Problemlösungsprozesse während des Spielens. Diese Aspekte führen zu einer veränderten Rezeption: Im Hinblick auf das kognitive Verstehen argumentiert der Kommunikationswissenschaftler Ted Friedman, dass das Digitalspielen auf das Verständnis und die Aneignung der Spielmechanik abzielt und daher nicht in erster Linie eine Interpretation sei, sondern ein Prozess der Demystifizierung oder Dekonstruktion.¹⁹ In einem ähnlichen Sinn unterscheidet der Journalist und Autor Steven Poole die hermeneutische Interpretation, wie sie beim Schauen von Bildern und Kinofilmen stattfindet, von der digitalspieltypischen „pragmatischen“ Interpretation, die das Abschätzen der Wirkungen der eigenen Eingaben sowie das Erfassen der Spielmechanik berücksichtigt.²⁰ Zum Einbezug des Körpers und einer qualitativ unterschiedlichen Kognition gesellt sich eine ebenfalls unterschiedliche emotionale Dimension in der Rezeption von digitalen Spielen. Die verbreitete Ansicht ist, dass Gefühle

17 Aarseth, Espen J. (1997): *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. London: The Johns Hopkins University Press: 1, 12–13, 75–96. Zum Thema Hypertext und digitale Spiele vgl. Vgl. Friedman, Ted (1995): „Making Sense of Software: Computer Games and Interactive Textuality“. <http://www.duke.edu/~tlove/simcity.htm> (19.9.07): [„Interactive Cinema“]; Kücklich 2003: [Games as Literature]; Wolf/Perron: „Introduction“. Wolf/Perron 2003: 2; sowie Kapitel 2.4.

18 Fritz: „Modelle und Hypothesen“. Fritz 1995: 29–35.

19 Friedman 1995: [Computer Gaming as Demystification], [Simulation as Cognitive Mapping]. Vgl. Vgl. Lauteren, Georg (2002): *Das Computerspiel als System und Text. Aktuelle Ansätze zur Theorie eines Mediums* (Diplomarbeit zur Erlangung des Magistergrades der Philosophie an der Fakultät für Human- und Sozialwissenschaften der Universität Wien). http://subotron.com/lectures_audio/subotron_lauteren_diplomarbeit_2002.pdf (24.12.07): 115–118.

20 Poole, Steven (2000): *Trigger Happy. The Inner Life of Video Games*. London: Fourth Estate: 197.

beim Digitalspielen generell weniger komplex sind, da sie weniger an die Erzählung, sondern an die spielerische Tätigkeit gebunden sind.²¹ Jürgen Fritz schreibt von einem „befriedigenden Gefühl von Kompetenz und Wirkkraft“, das sich bei der gegläckten Aktivierung der Funktionskreise einstellt.²² Solche Gefühle drehen sich um den Erfolg oder Misserfolg in der Spieltätigkeit, also um Lust und Frust. Noch weiter gehen jene Autoren, die das Vorhandensein von Gefühlen in den spielerischen Phasen bezweifeln: Um Erfolg haben zu können, müssten Emotionen beim Spielen weitgehend kontrolliert, d. h. zurückgehalten werden; sie würden sich erst nach der Anspannungsphase oder nach dem Spiel entladen.²³

Festzuhalten ist, dass die Teilnahme an einem Spiel anders fordert als die Lektüre eines Textes. Spielende sind körperlich, kognitiv und emotional in Problemlösungsprozesse einbezogen, um überhaupt erst an die Inhalte in Spielen heranzukommen, die dann auf ihre unterschiedlichen Bedeutungen untersucht werden können. Dieser Umstand erinnert an die Situation der Feldforscherin, die am Leben anderer teilnimmt, gerade weil die Lebensinhalte dieser Menschen nicht wie ein „offenes Buch“ vor ihr liegen. Durch die teilnehmende Beobachtung, dem zweiten der zu betrachtenden wissenschaftlichen Verfahren, gelingt es jedoch, die Lebensrealitäten der Erforschten zu rekonstruieren. Wie weit diese Teilnahme reichen soll, ist Gegenstand von methodischen und theoretischen Reflexionen. Eine „dichte“ bzw. „vollständige“ Teilnahme wird nach Gerd Splitter²⁴ sowie James Spradley²⁵ durch eine weitest gehende körperliche, intellektuelle und emotionale Partizipation am sozialen Leben der Beobachteten erreicht, ohne jedoch die wissenschaftlichen Absichten und die Distanz aufzugeben. Dasselbe lässt sich für die Beobach-

21 Vgl. Bünger 2005: 117–118; Berndt, Jürgen (2005): *Bildschirmspiele. Faszination und Wirkung auf die heutige Jugend*. Münster: Monsenstein und Vannerdat: 108, 120; Grodal, Torben (2003): „Stories for Eye, Ear, and Muscles: Video Games, Media, and Embodied Experiences“. Wolf/Perron 2003: 129–155, hier 136, 151. Zuweilen wird allerdings nach Genre differenziert: Nach Torben Grodal würden Adventures wie *Myst* und *Raven* eher lyrisch-assoziative Erlebnisse erzeugen, d. h. generelle Gefühle, die auf dem parasymphathischen Nervensystem basierten, wie sie die älteren Medien erzeugen. Für die neuere Generation von digitalen Spielen, welche den Körper stärker einbeziehen, oder auch für die Serious-Spiele müsste die Frage neu erörtert werden. Auch die Musik in digitalen Spielen wäre eine gesonderte Betrachtung wert, vgl. Weske, Jörg (2000): *Digital Sound and Music in Computer Games*. <http://3daudio.info/gamesound/index.html> (3.5.14): [E: SOUND / MUSIC > SOUND DESIGN > PROS AND CONS OF SOUND-TRACKS]. Andererseits gibt es Forderungen einer Erweiterung des Gefühlsspektrums durch künftige digitale Spiele, vgl. Henry Jenkins in Teil 3 der vierteiligen Dokumentarreihe *Games Odyssey* von Carsten Walter.

22 Fritz: „Modelle und Hypothesen“. Fritz 1995: 29, 33. Vgl. Bünger 2005: 87.

23 Berndt 2005: 123; Bünger 2005: 80–81; Fritz: „Modelle und Hypothesen“. Fritz 1995: 13.

24 Splitter, Gerd (2001): „Teilnehmende Beobachtung als Dichte Teilnahme“. *Zeitschrift für Ethnologie* 126, Nr. 1: 1–25, hier 19. Zitiert nach: Hauser-Schäublin, Brigitta (2003): „Teilnehmende Beobachtung“. *Methoden und Techniken der Feldforschung*, hrsg. v. Bettina Beer. Berlin: Reimer: 33–54, hier 38–39.

25 Spradley, James P. (1980): *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehard and Winston: 58–62. Zitiert nach: DeWalt, Kathleen M./DeWalt, Billie R. (2002): *Participant Observation. A Guide for Fieldworkers*. Walnut Creek: AltaMira Press: 19–21. Auf die Wichtigkeit der körperlichen Erfahrung für den ethnologischen Erkenntnisgewinn hat zudem Robert Desjarlais hingewiesen: Desjarlais, Robert (1992): *Body and Emotion. The Aesthetics of Illness and Healing in the Nepal Himalayas*. Philadelphia: Univ. of Pennsylvania Press. Zitiert nach: DeWalt/DeWalt 2002: 9–10.

terposition von Digitalspiefforschenden geltend machen: Um zu einer „dichten“ Beschreibung des Spiels zu gelangen, ist derselbe körperliche, kognitive und emotionale Einsatz gemäss der Anforderung des Spielsystems gefragt, wie ihn ein Benutzer, der zum Vergnügen spielt, an den Tag legt. Verschieden sind die Absichten: Während der Benutzer das Spiel gewinnen will, will der Beobachter an die relevanten Daten gelangen. In der Anthropologie bedeutet eine solche Beobachterposition die Gleichzeitigkeit von Involviertheit und Loslösung bzw. Nähe und Distanz.²⁶ Dieser Widerspruch kann nicht aufgelöst werden. Vielmehr geht es darum, für den gesamten Zeitraum der Beobachtung eine Balance zu finden. Dies gilt für Digitalspiefforschende ebenfalls: Ein Zuviel an Distanz kann sich beim Spielen z. B. darin äussern, dass der Beobachter möglichst schnell an die Daten herankommen will ohne sich mit der Spielstruktur näher auseinanderzusetzen; weniger offensichtliche Lösungswege sowie ludische, ästhetische und narrative Details könnten dabei übersehen werden. Bei einem Zuviel an Nähe droht hingegen das, was in der Anthropologie *going native* genannt wird, die Identifizierung mit der Lebensrealität der Beobachteten. Ein *going native* im anthropologischen Sinn ist für Digitalspiefforschende zwar kaum denkbar, da sie Tage und Wochen mit einer lebenspraktisch und zeitlich begrenzten Spielrealität, und nicht Monate oder Jahre mit einer alle Aspekte des Lebens umfassenden anderen Realität verbringen; eine zu grosse Nähe beim Spielen kann sich aber in den Momenten zeigen, wo Digitalspiefforschende sich von den ludischen, ästhetischen und narrativen Ereignissen auf dem Bildschirm mitreissen lassen und relevante Daten eher konsumieren statt erheben. Eine „dichte“ oder „komplette“ Teilnahme am Untersuchungsgegenstand gilt in der Anthropologie zudem als problematisch, wenn die Erkenntnis auf Erlebnissen basiert, die nur schwierig in Worte gefasst werden können.²⁷ Auch hier ist die Situation für Digitalspiefforschende weniger dramatisch, da Spiele trotz ihrer Pluralität von Strategien und Lösungswegen und trotz der Individualität von Spieldurchgängen eine inhaltliche und strukturelle objektive Basis haben, die bei Bedarf mehrmals durchforscht werden kann. Auf diese Weise können emotionale Erlebnisse, Vorlieben etc. wie beim Lesen eines Textes bis zu einem bestimmten Grad relativiert werden. Die Grenzen der Adaption der teilnehmenden Beobachtung auf die Analyse von digitalen Spielen zeigen sich dort sehr deutlich, wo das Konzept von einer sozialen Basis abhängig gemacht wird, nämlich wenn es um die Untersuchung von menschlichem Verhalten geht.²⁸ Während die soziale Basis in virtuellen Welten von Massively Multiplayer Online Games (MMOG) vorhanden ist, sieht dies bei Spielen, die von einer Person allein gespielt werden (Singleplayer-Spiele), anders aus. Auf der anderen Seite fallen beim Studium von Singleplayer-Spielen auch die Probleme weg, die mit einer sozialen Basis verbunden sein können, z. B. die verschiedenen Arten von zwischenmenschlichen Beziehungen (Sexualität, Macht), die Bedrohung und Gefährdung der Forschenden, das Misstrauen, die Erwartungen der Beobachteten, die Verletzung von Privatsphäre oder die Rolle,

26 Paul, Benjamin (1953): „Interview Techniques and Field Relationships“. *Anthropology Today*, hrsg. v. Alfred Kroeber. Chicago: Univ. of Chicago Press: 430–51, hier 69 [!]. Zitiert nach: DeWalt/DeWalt 2002: 23. Vgl. auch: Hauser-Schäublin: „Teilnehmende Beobachtung“. Beer 2003: 38; DeWalt/DeWalt 2002: 18.

27 Hauser-Schäublin: „Teilnehmende Beobachtung“. Beer 2003: 38–39; DeWalt/DeWalt 2002: 17.

28 Hauser-Schäublin: „Teilnehmende Beobachtung“. Beer 2003: 34.

die die Feldforschenden aufgrund ihres Geschlechts, ihrer Hautfarbe, ihres sozialen Status oder ihrer Nationalität innehaben.²⁹

Auf den Punkt gebracht haben Digitalspieelforschende beim Spielen den Status von „spielenden Beobachtern“. Die Teilnahme von „spielenden Beobachtern“ an ihrem Untersuchungsgegenstand geht aufgrund der ergodischen Textkonstruktion und der körperlichen, kognitiven und emotionalen Involviertheit in Problemlösungsprozesse weiter als bei der Lektüre eines Textes oder dem Schauen eines Films. Gleichzeitig ist sie weniger weitreichend als die Teilnahme von Feldforschenden, da zumindest die körperliche und emotionale Beziehung zum Gegenstand weniger komplex ist als im Fall der Teilnahme an sozialen Aktivitäten, was den Widerspruch zwischen Teilnahme und Beobachtung weniger akut macht. Die „Wissenschaftlichkeit“ dieser Beobachterpositionen schliesslich hängt davon ab, wie sehr sie mit den Kriterien wissenschaftlichen Arbeitens zu vereinbaren sind. Als solche Kriterien gelten z. B. die sprachliche Klarheit, Verständlichkeit und Widerspruchsfreiheit, die Begründung, die methodische Herangehensweise, die Objektivität sowie die intersubjektive Überprüfbarkeit.³⁰ Die Kriterien, die im Zusammenhang mit der Beobachterposition am ehesten zur Debatte stehen, sind die Objektivität und die intersubjektive Überprüfbarkeit. Damit ist das Ideal angesprochen, Aussagen von allgemeiner Gültigkeit zu machen, die nicht von individuellen Vorlieben und Werturteilen abhängen und die durch die Anwendung der stets gleichen Methoden verifiziert werden können. Wenn also „Wissenschaftlichkeit“ bedeutet, Erkenntnisse durch einen möglichst hohen Grad an Objektivität und intersubjektiver Überprüfbarkeit sowie durch einen möglichst kleinen Grad an persönlicher emotionaler Beteiligung zu gewinnen³¹, ist die „spielende Beobachtung“ weniger mit Wissenschaftlichkeit zu vereinbaren als die auf schriftliche Texte bezogene Hermeneutik, aber mehr als die „dichteren“ Formen der teilnehmenden Beobachtung.

29 Hauser-Schäublin: „Teilnehmende Beobachtung“. Beer 2003: 39–41; DeWalt/DeWalt 2002: 25–26.

30 Vgl. Stichwort „Wissenschaft“. Sandkühler, Hans Jörg (Hg.) (1990): *Europäische Enzyklopädie zu Philosophie und Wissenschaften* (4 Bde.). Hamburg: Felix Reimer Verlag: 915; Wohlgenannt, Rudolf (1969): „Was ist Wissenschaft?“ *Wissenschaftstheorie, Wissenschaft und Philosophie*, hrsg. von S. Moser und S. J. Schmidt. Braunschweig: Bd. 2, 197. Zitiert nach: Baumgartner, Hans Michael (1973–74): „Wissenschaft“. *Handbuch philosophischer Grundbegriffe*, hrsg. v. Hermann Krings u. a. München: Kösel: 1753; Chalmers, Alan F. u. a. (Hg.) (1989): *Wege der Wissenschaft. Einführung in die Wissenschaftstheorie*, Berlin/Heidelberg: Springer (1. Aufl. 1986): 7.

31 Vgl. Mittelstrass, Jürgen (Hg.) (1980–1996): *Enzyklopädie Philosophie und Wissenschaftstheorie*. Stuttgart: Metzler: 282–284, 1053.

1.2 Forschungsstand

1.2.1 Game Studies

Die akademische Digitalspieelforschung, auch „Game Studies“, „Video Games Studies“ oder „Video Game Theory“ genannt, ist ein junges interdisziplinäres Fach. Im Jahr 2001 erschienen die ersten internationalen Konferenzen und universitären Studiengänge zum Thema digitale Spiele, weshalb Espen Aarseth dieses Jahr als das „Year One“ der Game Studies als internationale akademische Disziplin bezeichnete.³²

Als eine der Grundlagen der Game Studies kann die Spielforschung des 19. und 20. Jahrhunderts genannt werden. Einflussreiche Werke sind Stewart Culins Studien zu Spielen indigener Kulturen in Asien, Nordamerika, Ozeanien und Afrika, Harold James Ruthven Murrays Geschichte der Brettspiele, insbesondere des Schachspiels, Johan Huizingas *Homo Ludens* (1938), Roger Caillois' *Les Jeux et les Hommes* (1958) sowie *The Study of Games* (1971) von Elliot M. Avedon und Brian Sutton-Smith. Zu den modernen Wurzeln der Digitalspieelforschung gehört zudem die Spieltheorie (*game theory*), die von John von Neumann und Oskar Morgenstern (*Theory of games and economic behavior*, 1944) formuliert wurde. In der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts kommen Simulationsstudien sowie philosophische Ansätze über Spiele und Simulationen (z. B. Bernard Suits, Jean Baudrillard, u. a.) hinzu.³³

Auch über digitale Spiele wurde bereits vor dem „Year One“ geforscht. Diese Arbeiten entstanden einerseits im Rahmen journalistischer Publikationen, die seit den 1980er Jahren innerhalb der Digitalspielkultur produziert wurden und sich dabei nicht nur auf Neuigkeiten und Rezensionen beschränkten, sondern auch Essays zur Theoretisierung des neuen Mediums lieferten.³⁴ Andererseits erschienen in den 1980er Jahren psychologische und pädagogische Studien zur Wirkung digitaler Spiele auf die Nutzerinnen und Nutzer.³⁵ Doch erst in den 1990er Jahren trat eine Generation von Nachwuchsforschenden in die akademische Öffentlichkeit, die mit dem Medium und der Kultur von digitalen Spielen aus eigener Erfahrung vertraut war. Eine anfängliche Schwierigkeit für die sich formierenden Game Studies war die Ablehnung und Missgunst weiter Kreise der Gesellschaft und akademischen Gemeinschaft für populärkulturelle

32 Aarseth, Espen (2001b): „Computer Game Studies, Year One“. *Game Studies* 1 (1). <http://www.game-studies.org/0101/editorial.html> (27.7.10).

33 Vgl. Järvinen, Aki (2008): *Games without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design* (Doctoral dissertation study for Media Culture). University of Tampere, Finland. http://ocw.metu.edu.tr/pluginfile.php/4468/mod_resource/content/0/ceit706/week3_new/AkiJarvinen_Dissertation.pdf (2.3.14): 21–22; Juul, Jesper (2001a): „The repeatedly lost art of studying games“. *Game Studies* 1, Nr. 1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-review/> (24.2.14).

34 Vgl. Wolf/Perron: „Introduction“. Wolf/Perron 2003: 4; Lauteren 2002: 7.

35 Einen kurzen Überblick bieten Klimmt, Christoph. (2006). *Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote*. Unterhaltungsforschung, 2. Köln: Herbert von Halem Verlag: 26–31; Bünger 2005: 7; Keitel, Evelyne (2003): „Einleitung: Zum Genre Computerspiel“. Keitel u. a. 2003: 7–32, hier 21.

Phänomene im Allgemeinen und für digitale Spiele im Besonderen. Doch die gesellschaftliche Situation hat sich im Verlauf des ersten Jahrzehnts des 21. Jahrhunderts verändert: Digitale Spiele sind inzwischen nicht nur breit akzeptiert, sondern werden vermehrt als Kulturprodukte wahrgenommen. Gleichzeitig sorgten die Debatten über die Gewalt unter Jugendlichen und die Ursachen von Amokläufen an Schulen für Unsicherheit bezüglich der Rolle der digitalen Spiele und steigerten das Bedürfnis nach wissenschaftlich fundierter Abklärung. In den letzten fünfzehn Jahren entstanden akademische Vereinigungen, Referenzwerke, Monografien, Datenbanken, Periodika, Arbeits- und Diskussionsgruppen, Konferenzreihen und universitäre Lehrgänge zur Erforschung digitaler Spiele.³⁶ Die Beiträge stammen vorwiegend aus den USA, aber auch aus Deutschland, Kanada, England, Frankreich, mehreren nordeuropäischen und skandinavischen Ländern sowie diversen asiatischen und südamerikanischen Ländern.³⁷

Die Game Studies sind ein interdisziplinäres Fach, wo sich theorieorientierte akademische und anwendungsorientierte industrielle Ansätze treffen.³⁸ Die sozial- und kulturwissenschaftlichen Herangehensweisen machen einen kleineren Teil der Disziplin aus.³⁹ Als wegweisende Publikationen in diese Richtung lassen sich Überblicksdarstellungen und Referenzwerke wie Joost Raessens und Jeffrey Goldsteins *Handbook of Computer Game Studies*, *The Video Game Theory Reader* von Mark Wolf und Bernard Perron oder Frans Mäyräs *An Introduction to Game Studies* nennen. Spezialisiertere Themen sind ludologische Studien digitaler Spiele, teils mit Fokus auf Design⁴⁰, literaturtheoretische Erörterungen⁴¹, historische Darstellungen und Chro-

36 Vgl. Consalvo 2009: 1–3; Mäyrä 2008: 5–11.

37 Van Looy, Jan u. a. (2013): *Mapping the field of digital games research: Results of a large international survey* (Paper presented at the 63rd Annual Conference of the International Communication Association, London, UK). <http://www.digital-games.eu/?p=542> (3.5.14); Bragge, Johanna; Storgårds, Jan (2007): „Academic Research on Digital Games Using Text Mining Tools“. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07311.26413.pdf> (3.5.14): 714–729.

38 Zum Verhältnis der anwendungsorientierten Erforschung digitaler Spiele und der „nicht-instrumentellen“ akademischen Digitalspielforschung, vgl. Mullen, Mark (2009): „Letter from the Wilderness“. *Eludamos* 3, Nr. 2: 219–244. <http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-7/134> (24.2.14).

39 Bragge/Storgårds 2007.

40 Z. B. Bogost, Ian (2007): *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*. Cambridge (MA)/London: The MIT Press; Juul, Jesper (2005): *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge (MA)/London: The MIT Press; Salen/Zimmerman 2004; Bartle, Richard A. (2003): *Designing Virtual Worlds*. New Riders Publishing; Frasca, Gonzalo (2003): „Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology“. Wolf/Perron 2003: 221–235; Aarseth 1997.

41 Z. B. Kocher, Mela (2007): *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele*. Zürich: Chronos; Neitzel, Britta (2005): „Computerspiele – ein literarisches Genre?“ *Digitalität und Literalität. Zur Zukunft der Literatur im Netzzeitalter*, hrsg. v. Harro Segeberg und Simone Winko. München: Fink. http://www1.uni-hamburg.de/DigiLit/neitzel/computerspiele_lit_genre.html (3.5.14); Bünger 2005; Atkins, Barry (2003): *More than a game. The computer game as fictional form*. Manchester/NY: Manchester University Press; Murray, Janet (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge (MA)/London: The MIT Press.

nologien⁴², soziologische und anthropologische Studien⁴³, sowie philosophische und ethische Ansätze⁴⁴. Kulturwissenschaftliche Ansätze im engeren Sinn versuchen medien-, sprach-, literatur-, film-, theater- und musikwissenschaftliche Methoden auf digitale Spiele anzuwenden und das neue Medium als interpretationsbedürftige Zeichensysteme, Texte und Erzählungen im Spannungsfeld von gesellschaftlichen Machtkonstellationen zu beschreiben.⁴⁵ Dieses Vorgehen wurde in der Ludologie-Narratologie-Debatte von den Anhängern der positivistisch geprägten Ludologie allerdings kritisiert. Im Gegensatz zu den Kulturwissenschaftlern befassen sich Ludologen weniger mit Text, Geschichte und Bedeutungen von digitalen Spielen, sondern verstehen Spiele in erster Linie als algorithmische Regelwerke und untersuchen die Funktionsweise dieses Spielsystems.⁴⁶ Doch trotz der puristischen Tendenzen, die es in den Game Studies insbesondere unter Ludologen gibt, muss und wird die Erforschung eines so verbreiteten Mediums Vorrang haben vor Fachgrenzen und akademischen Streitigkeiten.⁴⁷

- 42 Z. B. Wolf 2008; Burnham, Van (2003): *Supercade: A Visual History of the Videogame Age 1971–1984*. The MIT Press; Kent, Steven L. (2001): *The Ultimate History of Video Games. From Pong to Pokemon and beyond... the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press.
- 43 Z. B. Götzenbrucker, Gerit; Köhl, Margarita (2009): „Ten years later. Towards the careers of long-term gamers in Austria“. *Eludamos* 3, Nr. 2: 309–324; Sihvonen, Tanja (2009): *Players Unleashed! Modding The Sims and the Culture of Gaming*. Turku: Uniprint; Sotamaa, Olli (2009): *The Player's Game. Towards Understanding Player Production Among Computer Game Cultures* (Academic Dissertation, University of Tampere. <http://acta.uta.fi/pdf/978-951-44-7651-8.pdf> (11.11.12); Dollinger, Ina Verena Vivien (2009): *Silver Gaming – der demografische Wandel als Chance. Eine empirische Analyse der Akzeptanz digitaler Spiele im Altersgruppenvergleich* (Dissertation, eingereicht an der Technischen Universität München). <http://mediatum2.ub.tum.de/node?id=672325> (11.11.12); Crawford, Garry; Gosling, Victoria K. (2008): „Towards a Game Scene? Narrative, Gaming Audiences & Scene“. *Under the Mask: Perspectives on the Gamer, 2008*. <http://underthemask.wikidot.com/crawfordandgosling> (5.5.10); Consalvo, Mia (2007): *Cheating. Gaining Advantage in Videogames*. Cambridge (MA)/London: The MIT Press; Taylor, L. T. (2006): *Play between Worlds. Exploring Online Game Culture*. Cambridge (MA)/London: The MIT Press.
- 44 Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter (Hg.) (2010): *Logic and Structure of the Computer Game* (DIGAREC Series 04). Potsdam University Press; Sicart, Miguel (2009): *The Ethics of Computer Games*. Cambridge (MA)/London: The MIT Press; Günzel, Stephan; Liebe, Michael; Mersch, Dieter (Hg.) (2008): *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008* (DIGAREC Series 01). Potsdam: Potsdam University Press.
- 45 Vgl. z. B. Keitel: „Einleitung“. Keitel u. a. 2003: 22–28; Kücklich 2003: [Games as Literature].
- 46 Vgl. Mäyrä 2008: 8–10; Frasca, Gonzalo (2003): „Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place“. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, hrsg. v. Marinka Copier und Joost Raessens. Utrecht: DiGRA and University of Utrecht. http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf (24.2.14); Juul, Jesper (2001b): „Games telling stories?“. *Game Studies* 1, 1. <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (3.5.14).
- 47 „[G]ames are too important to be left to luminaries and practitioners within game studies. ... games offer such intriguing vistas to narratology, anthropology, critical and cultural theory, psychology, media studies, philosophy, and sociology.“ Calleja, Gordon / Callus, Ivan (2011): „Game Studies“. *The Routledge Companion to Literature and Science*, hrsg. v. Bruce Clarke und Manuela Rossini. London/NewYork: Routledge: 323–334, hier 333.

1.2.2 Studien zum Verhältnis von digitalen Spielen und Religion

Tatsächlich sind digitale Spiele vielfältiger, als der „harte Kern“ der Ludologen zu erfassen vermag. Ein Beispiel für einen bisher vernachlässigten Forschungsbereich in den Game Studies ist das Verhältnis von digitalen Spielen und Religion. Es sind Theologinnen und Theologen, die sich bereits seit einiger Zeit mit diesem Thema beschäftigen, so im Hinblick auf problematische Digitalspielinhalte wie der Verzerrung des christlichen Glaubens oder dem Transport von „okkulten“ Inhalten.⁴⁸ In der Religionspädagogik wiederum werden auch die Chancen digitaler Spiele erwogen, indem nach Einsatzmöglichkeiten im Religionsunterricht gefragt wird.⁴⁹ Im Versuch digitale Spiele zu deuten, haben mehrere Autorinnen und Autoren auf religiöse Aspekte von digitalen Spielen bzw. des Digitalspielens hingewiesen. Theologisch oder religiös motivierte oder geprägte Vergleiche der Struktur von digitalen Spielen und Religionen können mit John McFarlands christlicher Interpretation⁵⁰ von *Pac-Man* und Charles Camerons Vergleich von Horror-Shootern wie *Doom* mit tibetisch-buddhistischen Visualisierungspraktiken⁵¹ bereits in den 1980er und 90er Jahre festgestellt werden. Auf die religiösen Dimensionen von bestimmten Perspektiven, Spielerrepräsentationen und Aspekten des Regelwerks haben später u. a. Britta Neitzel⁵², Klaus Bartels⁵³, Frank Furtwängler⁵⁴, Souvik Mukherjee⁵⁵ sowie Michael Highland und

- 48 Z. B. Pirner, Manfred L. (2001): „Messias spielen. Der Erlösermythos als Computerspiel“. *Religion heute* 48: 260–262; Wirth, Elizabeth (2001): „For mine is the kingdom ...: playing God with computer games“. *Regeneration-Quarterly* 7, Nr. 3: 21–23; Wessely, Christian (1997): *Von Star Wars, Ultima und Doom: mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen* (Europäische Hochschulschriften. Reihe 23, Theologie, Bd. 612). Frankfurt a. M. u. a.: Peter Lang; Wessely, Christian (1995): „Auf den Spuren des Mythos in Computerspielen“. *Communicatio Socialis* 28, Nr. 4: 349–377.
- 49 Z. B. Scholz, Oscar (2006): „Spiritualität in Kinofilmen und Computerspielen?“ *Erziehungskunst* 70, Nr. 9: 959–965; Gärtner, Stefan (2003): „„Entdecke, wer du wirklich bist“. Postmoderne Religiosität in Religionsunterricht am Beispiel des Computerspiels ‚Black & White‘“. *Religionsunterricht an höheren Schulen (RHS)* 46, Nr. 5: 296–301; Siemann, Jutta (2002): *Jugend und Religion im Zeitalter der Globalisierung. Computer/Internet als Thema für Religion(sunterricht)*. Münster u. a.: LIT; Kästner, Sabrina (1999): „„Die Lara Croft ist viel cooler als der Super Mario“. Computerspiele im Religionsunterricht – Orientierungsstufe“. *Religion heute* 38: 116–128; Vogel, Walter (1997): *Religion digital. Computer im Religionsunterricht*. Wien: Tyrolia.
- 50 McFarland, John R. (1982): „The Theology of Pac-Man“. *Christian-Century* 99, Nr. 29: 956–958. <http://www.religion-online.org/showarticle.asp?title=1341> (4.5.14).
- 51 Cameron, Charles (1997): *Games Lamas Play*. <http://home.earthlink.net/~hipbone/GameLama.html> (7.4.08).
- 52 Neitzel 2001/2.
- 53 Bartels, Klaus (2001/2): „Körper ohne Gewicht. Über Götter, Spieler und Avatare“. *Ästhetik und Kommunikation* 32, Nr. 115: 69–74.
- 54 Furtwängler, Frank (2004): „Zahllose Welten aus dem Nichts erzeugt. Computerspiele zwischen Fantasy, Magie und Technologie“. *Ästhetik und Kommunikation* 35, Nr. 127: 81–87.
- 55 Mukherjee, Souvik (2012): „Vishnu and the Videogame: The Videogame Avatar and Hindu Philosophy“ (Beitrag zur Philosophy of Computer Games Conference 2012 in Madrid). <http://de.scribd.com/doc/86566895/Vishnu-and-the-Videogame-The-Videogame-Avatar-and-Hindu-Philosophy> (24.9.13); Mukherjee, Souvik (2009): „„Remembering How You Died“. Memory, Death, and Temporality in Video-

Gino Yu⁵⁶ hingewiesen. 2010 wurde der Sammelband *Halo and Avatars* veröffentlicht, der einige dieser Ideen zusammenträgt und zugleich das theologische Interesse unterstreicht.⁵⁷ Eine der beitragenden Autorinnen in *Halo and Avatars* ist Rachel Wagner, die in ihrer 2012 erschienenen Monografie *Godwired* weiter in diese Richtung geforscht hat. Zentrale Digitalspielkonzepte wie das Spielen (*play*), die Interaktivität und die Regeln dienen ihr als Pfeiler in einem Komplex, den sie das „ritual-game-story thing“ nennt und durch den sie sowohl digitale Spiele, interaktive Medien wie auch Religion im Hinblick auf Parallelen und Unterschiede betrachtet. Theologisch motivierte oder geprägte Artikel gehen häufig mit der expliziten oder impliziten Annahme einer willkommenen oder unwillkommenen religiösen Prägung durch das Digitalspielen einher. Die religionspsychologische Forschung um Christopher T. Burris versucht hingegen zu zeigen, dass digitale Spiele die logische Präferenz von Atheisten sind. Denn Spiele liefern den Sinnen elaborierte Welten, in die Atheisten leichter eintauchen könnten als in Tabletop- bzw. Pen-and-Paper-Rollenspiele, die Imagination erfordern und daher eher von Gläubigen bevorzugt würden.⁵⁸ Dieser Befund wird im Rahmen der Präsentation der religiösen Profile von *Anno*- und *Risen*-Spielenden in Kapitel 4.2.2 diskutiert.

In den letzten Jahren sind ausserdem mehrere sozial- und kulturwissenschaftliche Beiträge erschienen, die sich der Untersuchung der religiösen Inhalte in digitalen Spielen widmen. Das Forschungsinteresse gilt erstens der Herkunft der religiösen Inhalte und dem Vergleich mit ihren Vorbildern: Als ein Teil ihrer Präsentation von Methoden für das Studium von digitalen Spielen mit „religiösen Implikationen“ liefern William Sims Bainbridge und Wilma Alice Bainbridge Kurzanalysen zu mehreren Digitalspielen und stellen fest, dass die religiösen Inhalte dieser Spiele die traditionellen Religionen oft ins Lächerliche ziehen oder auf „exotische“ Glaubensphänomene referieren.⁵⁹ Tof Eklund wiederum analysiert die jüdische, christliche und manichäische Mythologie im rundenbasierten Strategiespiel *Dominions 3: The Awakening*. Er stellt Bezüge zur biblischen *Genesis* und *Ezekiël*, zum apokryphen Text *Enoch* und zum hebräischen *Buch der Geheimnisse (Sefer ha-Razim)* fest, die jedoch nicht den Anspruch auf kontextliche Treue haben, sondern eher dem dunklen Stil des Spiels geschuldet sind.⁶⁰ Lauren Bernauer stellt mehrere Referenzen auf vorchristliche kulturelle und religiöse Traditionen im Massively Multiplay-

games“. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009*. <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.24412.pdf> (4.5.14).

56 Highland, Michael; Yu, Gino (2008): „Communicating Inner Experience with Video Game Technology“. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 3.1: 267–289. <http://www.michaelhighland.com/media/highland.pdf> (4.5.14).

57 Vgl. Detweiler, Craig (2010): „Introduction: Halos and Avatars“. *Halos and Avatars. Playing Video Games with God*, hrsg. v. Craig Detweiler. Louisville: Westminster John Knox Press: 1–17, hier 9–10.

58 Burris, Christopher T.; Dow, Traci (i. E.): „Lost in the Myst?: Narrative Video Gaming Decreases Self-Reported Propensity for Spiritual/Religious Experience“. *The International Journal for the Psychology of Religion*; Burris, Christopher T.; Redden, Elyse K. (2012): „No Other Gods Before Mario?: Game Preferences Among Atheistic and Religious Individuals“. *The International Journal for the Psychology of Religion* 22: 243–251.

59 Bainbridge/Bainbridge 2007.

60 Eklund, Tof (2009): „The Kohen Gadol has Horns: the Fates of the Giants in *Dominions 3*“. *Gameology.org*. http://www.gameology.org/essays/the_kohen_gadol_has_horns_the_fates_of_t (24.4.13).

er Online Role-Playing Game (MMORPG) *World of Warcraft* fest und untersucht, wie diese in die Mythologie, Kulturen und Völker des Spiels implementiert wurden.⁶¹ Zweitens versuchen Forschende, die Funktion der religiösen Inhalte im Spiel in Erfahrung zu bringen: Tanya Krzywinska zeigt, dass der Mythos in *World of Warcraft* die Moral, Kulturen, „Rassen“, Zeit und Raum sowie die Aufgaben („Quests“) im Spiel integriert und der Interaktion mit der Spielstruktur eine tiefere Bedeutung verleiht.⁶² Greg Perreaults Analyse mehrerer digitaler Rollen- und Actionspiele kommt zum Schluss, dass Religionen in diesen Spielen mit Gewalt assoziiert werden. Als Grund sieht er den Konflikt beinhaltenden Unterhaltungsfaktor digitaler Spiele, wofür die Religionsgeschichten sich eignen, die ihrerseits oft Gewalt beinhalten.⁶³ Robert M. Geraci zeigt, wie religiöse Phänomene in die Regeln, den Spielprozess und die Kultur von digitalen Spielen integriert werden. Sie funktionieren als Teil eines „kulturell dichten Spieldesigns“, indem sie bedeutungsvolles Spielen ermöglichen und die Immersionseffekte verstärken.⁶⁴ Drittens begreifen manche Autoren die Funktion religiöser Inhalte in digitalen Spielen auch im weiteren kulturellen Kontext: Mark Cameron Love zeigt verschiedene spielerische und narrative Funktionen auf, die religiöse Inhalte in Spielen haben können: Sie stellen realweltliche Religionen entkontextualisiert dar und erzeugen dadurch nicht nur eine glaubwürdige und bedeutungsvolle Spielwelt, sondern die Entwickler ermöglichen den Spielenden damit auch die Partizipation an „numinos“ wirkenden, die Tradition parodierenden, aber dennoch kulturelle Identität schaffenden Prozessen.⁶⁵ Im Kapitel „Religion“ seiner Monografie *The Warcraft Civilization* betrachtet William Sims Bainbridge die religiösen Inhalte in *World of Warcraft*. Er beschreibt die reichhaltige erfundene Mythologie und die unterschiedlichen Fantasie-Religionen, die sich an druidische, schamanische und magische religiöse Richtungen anlehnen. Er zeigt, dass diese Religionen unterschiedlichen Religionstheorien entsprechen, die auf Übernatürlichkeit, Funktionalismus, ökonomischen Austausch und Kognition fokussieren.⁶⁶ In jüngster Zeit erschienen ausserdem zwei transhumanistisch geprägte Monografien zum Thema, *eGods: Faith*

61 Bernauer, Lauren (2009): „‘Elune be praised!’ World of Warcraft, its People and Religions, and Their Real World Inspiration“. *Literature & Aesthetics* 19, Nr. 2: 307–325.

62 Krzywinska, Tanya (2006): „Blood Scythes, Festivals, Quests, and Backstories. World Creation and Rhetorics of Myth in World of Warcraft“. *Games and Culture* 1, Nr. 4: 383–396.

63 GamePolitics.com (2012): „New Study Claims Video Games Depict Religion in Problematic Light“, 27.2.12. http://gamepolitics.com/2012/02/27/new-study-claims-video-games-depict-religion-problematic-light#UZNeBctF_0s (15.5.13); vgl. Huffingtonpost.com (2012): „Faith Fueled Violence Invades Video Games“, 13.3.12. http://www.huffingtonpost.com/greg-perreault/religion-and-violence-in-video-games_b_1327685.html (15.5.13).

64 Geraci, Robert (2012): „Theological Productions: The Role of Religion in Video Game Design.“ *Cultural Perspectives of Video Games: From Designer to Player*, hrsg. v. Adam L. Brackin und Natacha Guyot. Oxford: Inter-Disciplinary Press: 101–114.

65 Love, Mark Cameron (2010): „Not-So-Sacred Quests: Religion, Intertextuality and Ethics in Video Games“. *Religious Studies and Theology* 29, Nr. 2: 191–213.

66 Bainbridge, William Sims (2010): *The Warcraft Civilization. Social Science in a Virtual World*. London: The MIT Press: 53–75.

versus Fantasy in Computer Gaming von William Sims Bainbridge⁶⁷ sowie *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life* von Robert M. Geraci.⁶⁸ Die Beispiel-Digitalspiele *Anno 1404* und *Risen* werden in Kapitel 7 im Lichte einiger der Befunde der hier genannten Studien reflektiert.

In der sozial- und kulturwissenschaftlich arbeitenden Religionswissenschaft waren digitale Spiele bisher kaum Gegenstand von Untersuchungen. Zu nennen sind zunächst einige unveröffentlichte Arbeiten, soweit sie mir bekannt sind: Andreas Lange, heute Direktor des Computerspielmuseums in Berlin, hat bereits 1994 eine religionswissenschaftliche Magisterarbeit zum Thema an der Freien Universität Berlin vorgelegt: *Die Geschichten der Computerspiele betrachtet unter mythentheoretischen Gesichtspunkten*⁶⁹. Der Autor der vorliegenden Studie (Universität Bern) behandelte religiöse Inhalte des digitalen Spiels *The Elder Scrolls IV: Oblivion* in der Seminararbeit *Daedra und die Neun Göttlichen. Zum religiösen Inhalt in einem Fantasie Computer-Rollenspiel*⁷⁰ (2006) und vertiefte das Thema in der Lizentiatsarbeit „*High-speed Meditation*“? *Eine religionsästhetische und ritualtheoretische Betrachtung des Computerspiels*⁷¹ (2008) am Beispiel des Actionspiels *Infernal*. Fabian Berger (Universität Luzern) hat mit der Seminararbeit *Neuheidnische Religionen am Beispiel der Wicca und ihre mediale Thematisierung am Beispiel des PC-Spiels Risen* (2010) auf ein Spiel fokussiert, das auch in der vorliegenden Studie Untersuchungsgegenstand ist. In der veröffentlichten religionswissenschaftlichen Literatur wurden digitale Spiele bisher überwiegend in Spezialkontexten betrachtet. Oliver Krüger widmet digitalen Spielen ein Kapitel in seiner Monografie *Virtualität und Unsterblichkeit*, wobei er auf die parasoziale Beziehung zwischen Digitalspielenden und den virtuellen Charakteren fokussiert.⁷² Insbesondere aber waren digitale Spiele in Studien zum Themenkomplex „Religion und Internet“ ein Thema, wo Online-Spiele als ein besonderer Fall der (religiös relevanten) Online-Kommunikation in virtuellen Welten gelten. Manche Publikationen des Forschungsprojektes „Rituale in virtuellen Welten“⁷³ – als Teil des Heidelberger C2-Projekts „Zwischen

67 Bainbridge, William Sims (2013): *eGods: Faith Versus Fantasy in Computer Gaming*. Oxford: Oxford University Press.

68 Geraci, Robert M. (2014): *Virtually Sacred: Myth and Meaning in World of Warcraft and Second Life*. Oxford University Press.

69 Lange, Andreas (1994): *Die Geschichten der Computerspiele, betrachtet unter mythentheoretischen Gesichtspunkten* (Magisterarbeit, Institut für Religionswissenschaft, Freie Universität Berlin).

70 Steffen, Oliver (2006): *Daedra und die Neun Göttlichen. Zum religiösen Inhalt in einem Fantasie Computer-Rollenspiel* (Seminararbeit im Fach Religionswissenschaft, vorgelegt an der Universität Bern). http://www.god-mode.ch/assets/downloads/oliver-steffen_daedra_und_die_neun_goettlichen.pdf (4.5.14).

71 Steffen, Oliver (2008): „*High-speed Meditation*“? *Eine religionsästhetische und ritualtheoretische Betrachtung des Computerspiels* (Lizentiatsarbeit im Fach Religionswissenschaft, vorgelegt an der Universität Bern). http://www.god-mode.ch/assets/downloads/oliver-steffen_high-speed_meditation--lizentiatsarbeit%20_mai-2008.pdf (4.5.14).

72 Krüger, Oliver (2004): *Virtualität und Unsterblichkeit. Die Visionen des Posthumanismus*. Freiburg i. Br.: Rombach Verlag.

73 Heidbrink, Simone u. a. (ohne Jahr). *Religions in Virtual Worlds. Researching Theory and Practice of Cyber-Religions*. <http://sl-research.de/> (7.9.09).

Online-Religion und Religion-Online: Konstellationen für Ritualtransfer im Medium Internet⁶⁷⁴ (2002–2010) – thematisieren beispielsweise Rituale im Spannungsfeld von realweltlicher Bedeutung und den spielerischen Dimensionen in Online-Welten wie *Second Life* und *World of Warcraft*. Dies ist etwa der Fall im Artikel *Contested Rituals in Virtual Worlds* von Simone Heidbrink, Nadja Miczek und Kerstin Radde-Antweiler.⁷⁵ Einige der Beiträge des im selben Zusammenhang entstandenen Journals *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*⁷⁶ thematisieren digitale Spiele unter spezifischen, aber nicht unbedingt religionswissenschaftlichen Fragestellungen.⁷⁷ In seiner Monografie *Die Mediale Religion* streift Oliver Krüger das Thema, indem er Netzwerk-Spiele wie *Starcraft* sowie persistente soziale oder mythologisch unterlegte Online-Spielwelten wie *Second Life* oder *World of Warcraft* als strukturelle Äquivalente von sozialen Online-Netzwerken versteht, welche ein Beispiel für das Verhältnis von Medien und Religion darstellen.⁷⁸ Teilweise sind digitale Spiele auch ein Thema der Zürcher Forschungsgruppe „Medien und Religion“, so im Rahmen von Spielen generell oder in Bezug auf die filmische Darstellung von virtuellen Welten.⁷⁹ Neben dem Themenkomplex „Religion und Internet bzw. Neue Medien“ wurden digitale Spiele ausserdem im Verhältnis zu „Religion und Spiel“ betrachtet, so anlässlich des Internationalen Symposiums „Homo Ludens“ in Lausanne im Juni 2010. In der dazugehörigen Publikation *Religions in Play* führt der Autor dieser Studie in die religionswissenschaftliche Betrachtung digitaler Spiele ein⁸⁰ und diskutiert das Rollenspiel *Risen* vor dem Hintergrund der Religionsphänomenologie von Gerardus van der Leeuw.⁸¹ Im gleichen Band gibt Fabian Perlini-Pfister eine Übersicht über die religiösen Inhalte im Pen-and-Paper-Rollenspiel⁸² *Dungeons & Dragons*, welches vielen heutigen digitalen Spielen zugrunde liegt⁸³; Daria Pezzoli-Olgiati untersucht das Verhältnis von Spiel,

74 Vgl. SFB Ritualdynamik (Institut für Religionswissenschaft, Universität Heidelberg) (ohne Jahr): *Zwischen Online-Religion und Religion-Online. Konstellationen für Ritualtransfer im Medium Internet*. <http://www.rituals-online.de/> (14.5.13).

75 Heidbrink, Simone; Miczek, Nadja; Radde-Antweiler, Kerstin (2011): „Contested Rituals in Virtual Worlds“. *Ritual, Media, and Conflict*, hrsg. v. Ronald L. Grimes und Ute Hüsken. Oxford University Press: 165–187.

76 Institute for Religious Studies, University of Heidelberg (ohne Jahr): *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/> (4.5.14).

77 Z. B. Stam, Kathryn; Scialdone, Michael (2008): „Where Dreams and Dragons Meet. An Ethnographic Analysis of two Examples of Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)“. *Online* 03.1. <https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/article/view/389/364> (4.5.14): 61–95.

78 Krüger, Oliver (2012): *Die Mediale Religion. Probleme und Perspektiven der religionswissenschaftlichen und sozialwissenschaftlichen Medienforschung*. Bielefeld: transcript Verlag.

79 Z. B. Pezzoli-Olgiati, Daria; Schlag, Thomas (Hg.) (2011): *Vom Avatar bis zur Zauberei. Religion im Spiel*. Zürich: TVZ.

80 Steffen: „Introduction“. *Bornet/Burger* 2012: 249–259.

81 Steffen, Oliver (2012): „Religion from Scholarly Worlds to Digital Games: The Case of *Risen*“. *Bornet/Burger* 2012: 262–273.

82 Pen-and-Paper-Rollenspiele, auch Tabletop-Rollenspiele genannt, sind Rollenspiele, in denen eine Gruppe von Spielenden individuelle Abenteuer in einer Fantasiewelt imaginiert. Dabei greifen sie auf in Buchform vorliegende Spielweltbeschreibungen und Regelwerke zurück.

83 Perlini-Pfister, Fabian (2012): „Philosophers with Clubs: Negotiating Cosmology and Worldviews in *Dungeons & Dragons*“. *Bornet/Burger* 2012: 275–294.

virtuellen Welten und Religion in Science-Fiction-Filmen⁸⁴; und Julian Kücklich nimmt auf das Game Studies-Konzept des „magischen Kreises“ (vgl. Kapitel 2.1) Bezug und präsentiert das deludische Brechen dieses Kreises als Methode für das erweiterte Verständnis digitaler Spiele.⁸⁵ Eine religionswissenschaftliche Betrachtung wurde digitalen Spielen auch im Kontext der sozialen Konstruktionen von Tod und Postmortalität zuteil: Gregor Ahn beobachtete die Integration von religiösen Nachtodkonzeptionen in nicht-religiöse fiktionale Welten anhand der Beispiele *The Void* und *Venetica*.⁸⁶ Der Autor der vorliegenden Studie hat ausserdem Aspekte der in dieser Arbeit zu präsentierenden Methode im Artikel *Spiele mit Glauben* in der Zeitschrift für Religionswissenschaft vorgestellt und am Beispiel des digitalen Strategiespiels *Civilization V: Gods and Kings* angewendet.⁸⁷ Zwei jüngere Publikationen sind die Spezialausgabe *Religion in Digital Games* von *Online*, die sich der Religionsforschung digitaler Spiele widmet⁸⁸, sowie der Sammelband *Playing with Religion in Digital Games*, herausgegeben von Gregory P. Grieve und Heidi Campbell.⁸⁹ Ausserdem ist ein Sammelband zur Methodik der religionswissenschaftlichen Digitalspielforschung mit dem vorläufigen Titel *Video Games and Religion: Methods and Approaches* in Vorbereitung, herausgegeben von Vit Sisler, Kerstin Radde-Antweiler und Xenia Zeiler. Diese Publikationen demonstrieren die Relevanz des Forschungsfeldes digitale Spiele und Religion und bilden eine solide Ausgangsbasis für die zukünftige Forschung.

1.3 Studienziele und Theorie

Die gegenwärtig vorliegenden Arbeiten zum Themenbereich digitale Spiele und Religion tendieren dazu, die religiösen Inhalte in digitalen Spielen historisch zu verorten und in grösseren kommunikativen und medialen Kontexten zu verstehen. Die Einbettung der Spielinhalte in diese Kontexte ist wichtig, insofern sie ein tieferes Verständnis des Gegenstands liefern. Das Vorgehen erscheint aber oft voreilig, da erstens die Methoden der Datengewinnung nicht explizit genannt werden, zweitens die besondere Form der digitalen Spiele nicht oder wenig berücksichtigt wird und drittens – als eine Synthese der beiden genannten Punkte – die Anwendbar-

84 Pezzoli-Olgiati, Daria (2012): „Games in Film, Film as Play. Religion and Virtual Worlds in Cinema“. *Bornet/Burger* 2012: 309–332.

85 Kücklich, Julian (2012): „Breaking the Magic Circle: Ludic and Deludic Practices in Video Game Play“. *Bornet/Burger* 2012: 295–308.

86 Ahn, Gregor (2011): „Multimortalität – Multivitalität. Konstruktionen von Tod und Postmortalität in den Computerspielen THE VOID und VENETICA“. *Diesseits, Jenseits und Dazwischen? Die Transformation und Konstruktion von Sterben, Tod und Postmortalität*, hrsg. v. Gregor Ahn, Nadja Miczek und Katja Rakow. Bielefeld: transcript Verlag: 121–145.

87 Steffen, Oliver (2013): „Spiele mit Glauben. Zur Erfassung und Analyse von religiösen Inhalten in Computerspielen“. *Zeitschrift für Religionswissenschaft* 21, Nr. 2: 200–227.

88 Heidbrink, Simone; Knoll, Tobias (Hg.) (2014): *Religion in Digital Games. Multiperspective & Interdisciplinary Approaches* (Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet 5). <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/religions/issue/view/1449/showToc> (25.2.14).

89 Campbell, Heidi; Grieve, Gregory P. (Hg.) (2014): *Playing with Religion in Digital Games*. Indiana University Press.

keit der implizit zugrunde gelegten Methoden wie der Hermeneutik, der Inhaltsanalyse oder der teilnehmenden Beobachtung auf digitale Spiele nicht reflektiert, sondern stillschweigend vorausgesetzt wird. Dieser dritte Punkt lässt sich auch für die in der religionswissenschaftlichen Internetforschung betriebene Anwendung der „virtuellen Ethnografie“ auf (M)MOGs geltend machen: Zwar lassen sich dreidimensionale virtuelle Welten mit wenig ausgeprägten Spielstrukturen wie *Second Life* gut durch eine angepasste teilnehmende Beobachtung und qualitative Interviews erforschen, wie die Publikationen der Heidelberger Forschungsgruppe zum Ritualtransfer im Medium Internet zeigen. Jedoch ist es problematisch, wenn dieselben Methoden auf MMOGs wie *EverQuest* oder *World of Warcraft* übertragen werden.⁹⁰ Denn MMOGs sind nicht nur virtuelle Welten, sondern es sind Spiele mit spezifischen ludischen und narrativen Strukturen, die einer gesonderten Aufmerksamkeit bedürfen, um die Handlungen und Interaktionen der Spielenden vollumfänglich zu beschreiben und zu verstehen. Die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung braucht Methoden, die nicht nur den Fokus auf religionswissenschaftliche Fragestellungen lenken, sondern auch dem Medium gerecht werden. Das Ziel dieser Studie ist es, einen Beitrag zur Entwicklung methodischer Instrumentarien zu leisten, um religiöse Inhalte in digitalen Spielen gezielt und differenziert erfassen und analysieren zu können. Damit soll die in Grundzügen vorliegende religionswissenschaftliche Digitalspielforschung profiliert und gleichzeitig ein Beitrag für die gesellschaftliche Auseinandersetzung mit dem Medium geleistet werden. Die inhaltliche, theoretische und methodische Annäherung an den Gegenstand wird durch eine fachliche Synthese von Religionswissenschaft und Game Studies erreicht. Dabei gelangen einerseits die Inhalte, Strukturen und Kontexte der Beispiel-Digitalspiele *Anno 1404* und *Risen* in den Blick, andererseits auch die Spielenden dieser Spiele: Mittels einer Online-Umfrage wurde der Spielertyp ermittelt und nach den wahrgenommenen religiösen Inhalten, nach deren Bedeutung sowie nach dem Verhältnis der Spielenden zu religiösen Anschauungen und Praktiken gefragt. Die übergeordneten Fragen lauten, wie sich religiöse Inhalte in digitalen Spielen erfassen und analysieren lassen und wie – auf der Grundlage dieser Ergebnisse – Spiele wie *Anno 1404* und *Risen* aus einer religionswissenschaftlichen Perspektive verstanden werden können. Die theoretischen Fundamente für das Vorhaben und ihre Anwendung in dieser Studie werden im Folgenden vorgestellt.

1.3.1 Religionsästhetik

Religiöse Inhalte in digitalen Spielen sind, wie andere Inhalte auch, Gegenstand von Interaktionsprozessen, an welchen bestimmte körperliche Handlungen und mehrere Sinnesorgane der Spielenden beteiligt sind. Der spielerische Umgang mit religiösen Inhalten wiederum könnte die Spielenden im Hinblick auf ihre Wahrnehmung der realweltlichen Vorbilder dieser Inhalte prägen. Es ist daher vielversprechend, sich der religionswissenschaftlichen Untersuchung von digitalen Spielen in religionsästhetischer Hinsicht anzunähern. In dieser religionswissenschaft-

90 Vgl. Miczek 2010.

lichen Disziplin wird die „Ästhetik“⁹¹ bewusst von den kunstwissenschaftlichen und philosophischen Bedeutungen getrennt. Die Religionsästhetik beschäftigt sich also nicht in erster Linie mit religiöser Kunst oder den religiösen Dimensionen von Kunst allgemein⁹², auch nicht mit den Parallelen und Unterschieden der religiösen und ästhetischen Erfahrung⁹³, sondern mit der *aisthesis*, den empirisch-sinnlichen und medialen Aspekten der religiösen Kommunikation. Sie versucht also

„das, was an Religionen sinnlich wahrnehmbar ist, wie Religion den Körper und die verschiedenen Sinnesorgane des Menschen aktiviert, leitet und restringiert, möglichst einheitlich zu beschreiben und theoretisch zu durchdringen.“⁹⁴

Forscherinnen und Forscher mit religionsästhetischem Interesse verstehen die Disziplin häufig als Gegengewicht zur noch immer starken, kulturgeschichtlich geprägten Fokussierung der Religionswissenschaft auf kanonische Texte, aber auch auf die visuellen Phänomene einer Religion bei entsprechender Vernachlässigung der anderen Sinne und Darstellungsebenen.⁹⁵ Zudem wird der Religionsästhetik das Potenzial zugesprochen, das Vakuum zu füllen, die die Religionsphänomenologie als ehemalige religionswissenschaftliche Leitdisziplin hinterlassen hat, die Theorieproduktion wieder anzukurbeln und den Gegenstandsbereich auszudehnen.⁹⁶ Die zukünftigen Herausforderungen an eine kultur- und sozialwissenschaftlich orientierte Religionsästhetik wird es sein, sicherzustellen, dass sie nicht eine Hintertür öffnet für die wissenschaftstheoretisch problematischen Aspekte der Religionsphänomenologie.⁹⁷ Zudem wird sie Begriffe und Verhältnis-

- 91 Zum Begriff „Ästhetik“ und seiner Anwendung in der Religionsästhetik, vgl. Münster, Daniel (2001): *Religionsästhetik und Anthropologie der Sinne. Vorarbeiten zu einer Religionsethnologie der Produktion und Rezeption ritueller Medien* (Münchener Ethnologische Abhandlungen, 23). München: Akademischer Verlag: 22–30.
- 92 Kunst wird von der Religionsästhetik als ein Sonderfall begriffen. Zur Kunst als religionsästhetischer Gegenstand sowie zum Verhältnis von Kunst und Religion, vgl. Cancik, Hubert/Mohr, Hubert (1988): „Religionsästhetik“. Cancik u. a. 1988: 121–156, hier 121–122, 127–128; Hermsen, Edmund (2003): „Religiöse Zeichensysteme im Spannungsfeld anikonischer und ikonischer Darstellung. Neue Perspektiven zu einer zeichentheoretischen Begründung der Religionswissenschaft“. *Zeitschrift für Religions- und Geistesgeschichte* 55: 97–120, hier 102–105; Lanwerd, Susanne (2002): *Religionsästhetik. Studien zum Verhältnis von Symbol und Sinnlichkeit*. Würzburg: Königshausen & Neumann.
- 93 Vgl. z. B. Gräß, Wilhelm u. a. (Hg.) (2007): *Ästhetik und Religion. Interdisziplinäre Beiträge zur Identität und Differenz von ästhetischer und religiöser Erfahrung*. Frankfurt a. M. u. a.: Lang.
- 94 Cancik/Mohr: „Religionsästhetik“. Cancik u. a. 1988: 121–122.
- 95 Koch, Anne (2004): „Ästhetik – Kunst – Religion“ (Themenheft: Ästhetik – Religion – Kunst). *Münchener Theologische Zeitschrift* 55, Nr. 4: 289–290. http://www.religionswissenschaft.uni-muenchen.de/download_sammlung/downloads_koch/h.pdf (4.5.14); Münster 2001: 55; Cancik/Mohr: „Religionsästhetik“. Cancik u. a. 1988: 126.
- 96 Mohn, Jürgen (2004): „Von der Religionsphänomenologie zur Religionsästhetik. Neue Wege systematischer Religionswissenschaft“. *Münchener Theologische Zeitschrift* 55, Nr. 4: 300–309, hier 305; Münster 2001: 61.
- 97 Für den Anthropologen Omar M. McRoberts beispielsweise, der für ein „immersives“ bzw. „empathisches“ Verstehen des religionsethnologischen Gegenstandes plädiert, stellt die Religionsästhetik eine Alternative zwischen Phänomenologie und Positivismus dar. Vgl. McRoberts, Omar M. (2004): „Beyond

se genauer klären müssen, etwa die von Edmund Hermsen geltend gemachten problematischen Punkte: die Abgrenzung von Religion und Kunst, die Übertragung des westlichen Begriffs der Ästhetik auf aussereuropäische Kulturen, die Anleihen bei einem phänomenologisch geprägten Symbolbegriff, das Fehlen methodischer Anleitungen für die Interpretation von Bildern sowie das Fehlen eines konkreten Medienbegriffs.⁹⁸

Edmund Hermsens Kritik zeigt vor allem, dass die neue Disziplin trotz den bald dreissig-jährigen Bemühungen ein auszuarbeitender Entwurf bleibt. Dieser wurde erstmals von Hubert Cancik und Hubert Mohr im Artikel „Religionsästhetik“ des *Handbuchs Religionswissenschaftlicher Grundbegriffe* präsentiert.⁹⁹ Die Autoren greifen dabei auf die antike Zeichenlehre, die philosophische und kunstwissenschaftliche Ästhetik des 18. und 19. Jahrhunderts sowie auf verschiedene zeitgenössische soziologische, anthropologische, philosophische und historische Arbeiten zurück und entwickeln ein dreiteiliges Programm: Die religionsästhetische Betrachtung fragt nach 1) den Gegenständen und Handlungen der religiösen Kommunikation, als Zeichen verstanden, 2) der Arbeit der Sinne sowie dem Prozess und der Art der Wahrnehmung der sinnlichen Zeichen, und 3) den Empfindungen und Reaktionen der Wahrnehmenden. Diese Fokusse wurden von Daniel Münster aufgenommen, ergänzt und verfeinert.¹⁰⁰ Andere Religionswissenschaftlerinnen und Religionswissenschaftler haben, ebenfalls auf dieser Grundlage, die Religionsästhetik weiterentwickelt, ihr Verhältnis zur Religionsphänomenologie reflektiert und ihre Rolle in der Religionswissenschaft erörtert.¹⁰¹ Der „Arbeitskreis Religionsästhetik“ in der Deutschen Vereinigung für Religionswissenschaft (DVRW) hat den Begriff neben der Religionsästhetik und Religionssemiotik auch für die Ritualtheorie, die religiöse Kunst, die materielle Kultur sowie die Religionspsychologie, Kognitionswissenschaften, die emischen Ästhetiken und die Kulturanthropologie geöffnet.¹⁰²

Für die vorliegende Arbeit orientiere ich mich am klassischen Entwurf von Hubert Cancik und Hubert Mohr sowie an der Weiterentwicklung durch Daniel Münster. Vor diesem Hintergrund begreife ich digitale Spiele als Zeichensysteme, die durch unterschiedliche Sinneskanäle wahrgenommen werden und in den Rezipienten Empfindungen und Reaktionen erzeugen. Die religionsästhetische Klassifizierung der Zeichen ist allerdings unklar: Zwar gibt es bei Hubert Cancik und Hubert Mohr sowie bei Daniel Münster Ansätze zu einer Unterscheidung nach diversen Kriterien¹⁰³, ein definitives religionsästhetisches Zeichenmodell liefern die Autoren jedoch nicht. In dieser Arbeit soll der Terminus „Zeichen“ mit Charles Sanders Peirce triadisch begriffen werden als a) eine sinnlich wahrnehmbare Entität, die b) auf ein bestimmtes Objekt

„Mysterium Tremendum“. Thoughts toward an Aesthetic Study of Religious Experience.“ *The Annals of the American Academy of Political and Social Science* 595: 190–204.

98 Hermsen 2003: 113–115.

99 Cancik/Mohr: „Religionsästhetik“. Cancik u. a. 1988: 121–156.

100 Münster 2001.

101 Vgl. Koch 2004; Mohn 2004; Lanwerd 2002.

102 Deutsche Vereinigung für Religionswissenschaft (ohne Jahr): *Arbeitskreis Religionsästhetik*. <http://www.religionsaesthetik.de/der-arbeitskreis/> (28.2.14).

103 Cancik/Mohr: „Religionsästhetik“. Cancik u. a. 1988: 142–146; Daniel Münster greift auf das Symbolsystem von Geertz zurück: Münster 2001: 60–70. Vgl. Hermsen 2003: 113.