DOI 10.1515/zfr-2013-0009 — ZfR 2013; 21(2): 200–227 DE GRUYTER

Oliver Steffen

Spiele mit Glauben

Zur Erfassung und Analyse von religiösen Inhalten in Computerspielen[1]

Zusammenfassung: Computerspiele sind ein religionswissenschaftlich relevanter Forschungsgegenstand. Durch ihre weite gesellschaftliche Verbreitung und die häufige Vermittlung religiöser Inhalte sind sie Beispiele der medialen Kommunikation über Religion sowie Agenten der religiösen Sozialisation. Bislang fehlen Methoden, um Computerspiele auf relevante Inhalte und deren Bedeutungen hin zu lesen. Auf der Grundlage der Zeichenlehre von Charles S. Peirce und der Theorie der Spielelemente nach Aki Järvinen wird eine Methode zur Feststellung und Analyse von religiösen Inhalten in Computerspielen vorgestellt und am Beispiel des erfolgreichen Strategiespiels *Civilization V: Gods & Kings* veranschaulicht. Der Beschreibung und Inhaltsanalyse folgt eine Interpretation in Anlehnung an medienspezifische Theorien und Beobachtungen.

Abstract: Computer games are a relevant research topic for the science of religion. Because they are widely spread in society and often transport religious content, computer games are examples of mediated communication on religion, as well as agents of religious socialization. There is a lack of methods to investigate the religious contents and their meanings in computer games. A new method, based on the semiotics by Charles S. Peirce and the theory of game elements by Aki Järvinen, is presented to determine and analyze the religious game contents. It is exemplified by the strategy game *Civilization V: Gods & Kings*. The description and content analysis is followed by an interpretation based on media-specific theories and observations.

Oliver Steffen: Universität Bern, Institut für Religionswissenschaft, Vereinsweg 23, CH-3012 Bern, Email: oliver.steffen@relwi.unibe.ch

1 Dieser Artikel ist im Rahmen des vom Schweizerischen Nationalfonds geförderten Projekts „‚Between God Mode and God Mood'. Religion in Computerspielen und die Bedeutung der Religion für Gamers" an der Universität Bern entstanden. Ich danke Prof. Jens Schlieter, dem Betreuer des Projekts, herzlich für die konstruktiven Anmerkungen zum Text.

source: https://doi.org/10.7892/boris.49669 | downloaded: 25.4.2024

1 Einleitung

In den vierzig Jahren seit der kommerziellen Einführung des Computerspiels[2] *PONG* (1972) durch die Firma Atari haben sich Computerspiele vom kuriosen Randphänomen zum festen Bestandteil der westlichen – und in grossen Teilen auch asiatischen – Populärkulturen entwickelt. Diese beispiellose Erfolgsgeschichte provozierte unterschiedlichste Reaktionen: Computerspiele wurden als diskurs- und wahrnehmungsverändernde Renaissance, bedeutendste Kunstform des 21. Jahrhunderts oder Einlösung des postmodernen Versprechens der Partizipation gefeiert; sie wurden als Sozialisationsagenten bürgerlicher, kapitalistischer und leistungsorientierter Ideale kritisiert oder als Anstifter zu Gewalt und Amokläufen verurteilt. Diese oft unreflektierten Reaktionen zeigen, dass die Gesellschaften erst am Beginn stehen, das Phänomen der Computerspiele zu verstehen. Tatsache ist, dass Computerspiele relativ häufig auf religiöse Vorstellungen und Mythen Bezug nehmen, um ihre virtuellen Welten mit Sinn anzureichern. Spiele und Spielreihen wie *Diablo, Demigod, Assassin's Creed, Sacred, Devil May Cry* und *Might and Magic* deuten die relevanten Inhalte bereits im Titel an. Aber auch weniger offensichtliche Spiele integrieren religiöse Ideen in unterschiedlichem Ausmass und auf unterschiedliche Weise. Es liegt nahe, dass Computerspiele mitunter als Agenten der religiösen Sozialisation funktionieren, und dass diese angesichts der weiten Verbreitung des Mediums gesellschaftlich relevant ist. In der Religionswissenschaft wurden Computerspiele bisher in Spezialkontexten betrachtet, insbesondere in Studien zum Themenkomplex „Religion und Internet", wo Online-Spiele als ein besonderer Fall der (religiös relevanten) Online-Kommunikation in virtuellen Welten gelten.[3] Nun ist es zwar wichtig,

2 Ich verwende den Begriff „Computerspiel" in diesem Artikel, um alle Arten von Spielsoftware auf elektronischen digitalen Datenverarbeitungsmaschinen (z. B. Spielkonsolen, Handhelds, PCs, Smartphones) zu bezeichnen.

3 Die Publikationen des Forschungsprojektes „Rituale in virtuellen Welten" – im Rahmen des Heidelberger C2-Projekts „Zwischen Online-Religion und Religion-Online: Konstellationen für Ritualtransfer im Medium Internet" (2002–2010) – thematisieren beispielsweise Rituale im Spannungsfeld von realweltlicher Bedeutung und den spielerischen Dimensionen in Online-Welten wie *Second Life* und *World of Warcraft* (z. B. Simone Heidbrink, Nadja Miczek und Kerstin Radde-Antweiler, „Contested Rituals in Virtual Worlds", in: Ronald L. Grimes et al. (Hg.), *Ritual, Media, and Conflict*, Oxford University Press 2011, 165–187). Auch manche Beiträge des in diesem Kontext entstandenen *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet* thematisieren Computerspiele unter spezifischen, aber nicht unbedingt religionswissenschaftlichen Fragestellungen: Kathryn Stam und Michael Scialdone liefern z. B. eine ethnografische Analyse der zwei Massively Multiplayer Online-Role-Playing Games (MMORPGs) *Furcadia* und *Runescape* („Where Dreams and Dragons Meet", in: *Online* 03.1) während Gino Yu und Michael Highland das Vermögen von

Computerspiele in grösseren kommunikativen und medialen Kontexten zu verstehen, doch wird dabei oft die besondere Form des Mediums ignoriert. Entsprechend wurden in der religionswissenschaftlichen Forschung zwar auf der „virtuellen Ethnografie" basierende Methoden zur Erforschung von virtuellen 3D-Welten – darunter auch Online-Spielen – angewendet.[4] Durch die angepasste teilnehmende Beobachtung und qualitative Interviews lassen sich die spezifischen ludologischen und narrativen Dimensionen von Computerspielen allerdings nicht adäquat erfassen. Um dem Medium gerecht zu werden, bietet sich vielmehr eine kombinierte Anwendung von Ansätzen der Religionswissenschaft und der seit der Jahrtausendwende bestehenden, interdisziplinären (Computer) Game Studies an.[5] Ziel dieses Beitrages ist es erstens, eine Methode zu präsentieren, die religiöse Computerspielinhalte sowohl in ihren repräsentationalen wie auch ludologischen Aspekten zu erfassen und zu analysieren vermag. Zweitens soll die Methode exemplarisch am Strategiespiel *Civilization V: Gods & Kings* angewendet werden, um konkret aufzuzeigen, welche realweltlichen religiösen Phänomene wie in den Spielkontext eingebettet werden, welche Bedeutungen sie in diesem Kontext haben (Kapitel 3), und welche impliziten historischen Konzeptionen von Religion damit verbunden sein können (Kapitel 4).

Computerspielen erörtern, spirituelle Erfahrung zu vermitteln („Communicating Spiritual Experience with Video Game Technology", in: *Online* 03.1). In seiner Monografie *Die Mediale Religion* versteht Oliver Krüger sowohl Netzwerk-Spiele wie *Starcraft* als auch persistente soziale oder mythologisch unterlegte Online-Spielwelten wie *Second Life* oder *World of Warcraft* als strukturelle Äquivalente von sozialen Online-Netzwerken (Oliver Krüger, *Die Mediale Religion. Probleme und Perspektiven der religionswissenschaftlichen und wissenssoziologischen Medienforschung*, Bielefeld 2012). Computerspiele sind auch Thema vereinzelter Publikationen der Zürcher Forschungsgruppe „Medien und Religion", insbesondere in Bezug auf die filmische Darstellung von virtuellen Welten (vgl. Daria Pezzoli-Olgiati, Thomas Schlag (Hg.), *Vom Avatar bis zur Zauberei. Religion im Spiel*, Zürich 2011). Neben dem Themenkomplex „Religion und Internet bzw. Neue Medien" wurden Computerspiele auch im Verhältnis zu „Religion und Spiel" betrachtet, so anlässlich des Internationalen Symposiums „Homo Ludens" in Lausanne vom 3.–5. Juni 2010 (Vgl. Philippe Bornet, Maya Burger (Hg.), *Religions in Play. Games, Rituals, and Virtual Worlds*, Zürich 2012). Im Kontext der Forschung zum Thema Sterben, Tod und Postmortalität untersucht Gregor Ahn religiöse Nachtodkonzeptionen in den Computerspielen *The Void* und *Venetica* (vgl. Gregor Ahn et al. (Hg.), *Diesseits, Jenseits und Dazwischen?*, Bielefeld 2011).

4 Vgl. Nadja Miczek, „Von betenden Avataren in virtuellen Welten. Methodologische und methodische Überlegungen zur religionswissenschaftlichen Forschung in virtuellen 3D Welten", in: *Marburg Journal of Religion* 15, 2010. http://www.uni-marburg.de/fb03/ivk/mjr/pdfs/2010/articles/miczek_2010.pdf (17.06.2010).

5 Vgl. Oliver Steffen, „Introduction: Religious Studies' Approaches to Digital Games", in: Philippe Bornet, Maya Burger (Hg.), *Religions in Play. Games, Rituals, and Virtual Worlds*, Zürich 2012, 249–259.

2 Erfassung der religiösen Inhalte in Computerspielen

2.1 Unterscheidung von religiösen Computerspielinhalten als ikonische und isomorphische Zeichen

Die vorliegende Methode geht von zwei Beobachtungen aus: Erstens beziehen sich Computerspielwelten mehr oder weniger auf realweltliche Phänomene oder aber sie zitieren von anderen Medien. Dies ist sinnvoll, denn je mehr die Spielenden bei Aufgabestellungen und Handlungsoptionen in Computerspielen auf ihre Erfahrungen und ihr vorhandenes Wissen zurückgreifen können, desto eher gelingt der Zugang zur Spielwelt und somit ein erfolgreiches Spiel. Zweitens werden Computerspielinhalte nicht immer als direkte Abbilder realweltlicher oder medialer Phänomene dargestellt, sondern oft in entkontextualisierter und fantastisch veränderter Form. Damit sind z. B. die zahlreichen Computerspielwelten gemeint, die auf einem Fantasy-, Science Fiction- oder Mystery-Szenario basieren, die unter ihrer fantastischen Oberfläche jedoch ähnlich wie die vertraute Lebenswirklichkeit funktionieren. Die zu entwickelnde Methode zur Erfassung religiöser Inhalte sollte diese zwei Arten des realweltlichen Bezugs von Spielelementen unterscheiden können. Zu diesem Zweck verstehe ich Computerspielinhalte als Zeichen und ziehe Charles S. Peirces semiotische Unterscheidung von ikonischen und indexikalischen Zeichen heran.[6] Als „religiös" sollen erstens Zeichen gelten, die bildlich (ikonisch) auf historische religiöse Erscheinungen verweisen bzw. explizit historische Vorbilder imitieren. Beispiele für die ästhetische Imitation bzw. ikonischen Verweise sind etwa historisch-religiöse Termini, Mythen, Rituale und Symbole, aber auch alle Erscheinungen der materiellen Kultur wie sakrale Gebäude, kultische Gegenstände, Kleidung u. a. Zweitens sollen jene Zeichen als „religiös" bezeichnet werden, die in einer Kausalbeziehung zu historischen Vorbildern stehen. Peirce gebraucht dafür den Begriff „Index", der die Verweisfunktion des Bezeichnenden (z. B. Rauch, Landkarte) auf ein Bezeichnetes (Feuer, geografische Region) betont. Die hier zu erörternde Kausalbeziehung soll jedoch nicht auf Ästhetik oder Inhalt der Zeichen fokussieren, sondern auf deren Struktur. Aus diesem Grund passt der Begriff „Isomorphie" besser als der das „kausale Zeigen" betonende Begriff „Index". „Isomor-

6 Charles Sanders Peirce, *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings, Bd. 2: 1893–1913*. Bloomington: Indiana University Press 1998, 4–10. Die Peirce'sche Semiotik sieht ein drittes Zeichen vor: das Symbol, das durch Konvention auf ein Bezeichnetes verweist.

phie“ wird in unterschiedlichen Disziplinen für die Bezeichnung gleicher oder ähnlicher Strukturen verwendet: In der Chemie bezeichnet der Begriff beispielsweise die ähnliche oder gleiche Anordnung von Molekülen in Kristallen; in der Linguistik gelten zwei Sprachen als isomorph, deren phonetischen, morphologischen, syntaktischen und/oder semantischen Charakteristiken sich entsprechen; algebraische Isomorphismen wiederum bezeichnen mathematische Strukturen, die einander eindeutig und umkehrbar abbilden.[7] Entsprechend soll hier die kausale semiotische Beziehung zwischen der Struktur eines bezeichnenden virtuellen Phänomens und derjenigen des bezeichneten realweltlichen Phänomens eine isomorphische Beziehung genannt werden. Auf diese Weise können erfundene Religionen mit elaborierten fiktiven Mythen, Symbolik, Geschichte, Theologie, Organisation, Kult, Ethik, Spezialistentum u. a. erfasst werden. Aber auch religiöse Systeme, die nur mit Metabegriffen[8] angedeutet, aber nicht spezifiziert werden, stehen in einer Isomorphie-Beziehung zu realweltlichen Religionen. Während also ikonische Zeichen in Form und Inhalt auf realweltliche historische Religionen verweisen, tun es isomorphische Zeichen nur der Form nach. Der Entscheidung, ob ein Computerspielzeichen als „religiös“ gelten soll oder nicht, liegt in diesem Fall ein individuell informiertes Alltagsverständnis von Religion zugrunde, das, wie Michael Bergunder gezeigt hat, dennoch als historischer Gegenstand der Religionswissenschaft konzipiert werden kann.[9]

2.2 Theorie der Spielelemente: Erzählung, Ästhetik, Regeln und Spielmechanik

Um religiöse Inhalte in Computerspielen festzustellen und zu untersuchen, soll der Fokus hier zunächst auf die repräsentationalen Aspekte von Computerspielen gelenkt werden, um dann schrittweise zur spielstrukturellen Ebene zu gelangen. Vor dem Hintergrund der kombinierten Elemente (*compound elements*) von Aki Järvinens ludologischer Methodologie[10] betrachte ich die vier Spielelemente Er-

7 Vgl. Werner D. Fröhlich, „Isomorphie, Isomorphismus“, in: *Wörterbuch Psychologie*, [24]2002, 249.

8 Diese Metabegriffe umfassen typischerweise Konzepte, wie sie z. B. aus der Religionsphänomenologie von Gerardus van der Leeuw bekannt sind. Vgl. Oliver Steffen, „From scholarly worlds to digital games“, in: Philippe Bornet, Maya Burger (Hg.), *Religions in Play. Games, Rituals, and Virtual Worlds*, Zürich 2012, 261–273.

9 Vgl. Michael Bergunder, „Was ist Religion? Kulturwissenschaftliche Überlegungen zum Gegenstand der Religionswissenschaft“, in: *Zeitschrift für Religionswissenschaft* 19 (1/2), 2012, 3–55.

10 Aki Järvinen, *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, Tampere 2008, http://acta.uta.fi/english/teos.php?id=11046 (25.06.2012), 63–98.

zählung, Ästhetik, Regeln und Spielmechanik näher. Die *Erzählung* (*theme*) kann durch die antike platonische Unterscheidung von *diegesis* und *mimesis*[11] näher beschrieben werden: Die Diegese vermag diejenigen Elemente in Computerspielen zu benennen, die als „Geschichtenerzählen" im klassischen Sinn zu verstehen sind, d. h. die Präsentation von einem Erzählten im Sinne einer Abfolge von (vergangenen) Ereignissen durch einen Erzähler.[12] Träger der Diegese in Computerspielen sind typischerweise die schriftlichen oder audiovisuellen Texte, die keine direkte Interaktion bieten, z. B. kinematische Zwischensequenzen (*cut-scenes*), (Stand-)Bilder oder virtuelle Tagebücher und Audiologs[13]. Die Mimese hingegen erfasst auch den performativen Aspekt der Computerspiele als Narrativ, d. h. die durch den Spieler interaktiv erwirkten Bedeutungsgehalte in den Spielsequenzen. Dazu gehören Monologe und Aktionen der Spielerrepräsentation und die Kommentare oder Dialoge von Charakteren. Die Erzählung erhält ihre *ästhetische* Form vorwiegend in der audiovisuellen Repräsentation und Simulation von proprietären und beweglichen Komponenten (*components*), in der Spielumgebung (*environments*) und in Spielinformationen (*information*). Narrative audiovisuelle Texte wie Tagebücher, Dialoge oder Cutscenes haben zwar oft die Funktion, Informationen über den Spielzustand zu liefern. Um jedoch die Ebene der Ästhetik besser von der Erzählung abgrenzen zu können, soll das ästhetische Kriterium nur auf solche relevanten narrativen Inhalte bzw. religiösen Zeichen in der Spielwelt angewendet werden, die nicht nur als *Information* erscheinen, sondern zusätzlich als *Komponenten* oder/und *Spielumgebung*. Die Ästhetik des Spiels hat somit eine Mittelposition: Sie vergegenständlicht die Erzählung und eröffnet zugleich den Blick in die Spielstruktur. Denn es sind die *Spielregeln* (*rule set*), die die ästhetischen Eigenschaften von Komponenten, Umwelt, Information und Zielen bestimmen. Die Regeln definieren generell die vom System ausgeführten Prozeduren, die Werte bzw. Information innerhalb des Systems verschieben und zu veränderten Spielzuständen führen. Um die Regeln schärfer zu fassen, betrachte ich nur jene, welche direkt mit den Informationen, Komponenten, Umgebungsphänomenen oder Spielmechaniken verbunden sind, die im Zuge der narrativen und ästhetischen Betrachtung des religiösen Zeichensystems erfasst wurden. Die Regeln bestimmen schliesslich auch die erlaubten Aktionen der Spieler. Diese mit dem Begriff „Spielmechanik" (*game mechanics*) zusammenge-

11 Mela Kocher, *Folge dem Pixelkaninchen! Ästhetik und Narrativität digitaler Spiele*, Zürich 2007, 55–83.

12 Vgl. Jesper Juul, *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge/London 2005, 156.

13 Sprachaufzeichnungen von Spielcharakteren, häufig in der Form von Tagebüchern oder Memos.

fassten Aktionen können durch Verben ausgedrückt werden: Häufige Spielmechaniken sind z. B. laufen, springen, schiessen, nehmen, geben und auswählen. Aki Järvinen unterscheidet in seiner Liste von 40 Mechaniken die formale von der rhetorischen bzw. diegetischen Ebene[14], wobei letztere für diese Methode bedeutsam ist: So kann z. B. die Mechanik „bauen" die Errichtung einer Kirche bedeuten; die Mechaniken „auswählen" oder „bedienen" können als „beten" inszeniert werden etc. Wie bei den Regeln soll auch hier gelten, dass relevante Spielmechaniken sich direkt auf das fokussierte Zeichen oder Zeichensystem beziehen.

2.3 Die Datenerhebung

Die Datenerhebung geschieht hauptsächlich durch das Spielen des Spiels; zentrale Ereignisse werden in der Form von zahlreichen digitalen Schnappschüssen (*screenshots*) aufgezeichnet. Die so erzeugte Datenmenge ist unüberschaubar gross und aufgrund der genrebedingten zahlreichen Konfigurations- und Handlungsoptionen in hohem Grad individuell. Um die zu analysierende Datenmenge zu beschränken, betrachte ich eine durchgespielte Einzelspieler-Partie (mit „Byzanz" als ausgewählter Zivilisation). Innerhalb dieser Partie soll nur das explizit „Religion" genannte Subsystem analysiert werden, obwohl sich auch in anderen Subsystemen und Texten teilweise relevante Inhalte feststellen lassen. Zur Rekonstruktion der narrativen Ereignisse, der Ästhetik, der Regeln und der Spielmechanik dienen in erster Linie die digitalen Schnappschüsse, im Weiteren auch die Konsultation des ausführlichen Spielehandbuchs, der spielinternen Datenbank „Zivilopädie", sowie der von Fans angelegten Online-Datenbanken zum Spiel[15]. Bei Unklarheiten werden bestimmte Szenen durch das Spielen rekapituliert, wofür auf die regelmässig angelegten Speicherstände zurückgegriffen wird.

14 Aki Järvinen, *Games without Frontiers*, 250–274.385–394. Hier und im Folgenden wird das Begriffspaar diegetisch und extradiegetisch wie in der Computerspielforschung gebraucht, um die Ebene der Spielwelt – Ort der audiovisuellen Repräsentation der Erzählung – von den Steuerungs-Fenstern wie Menüs, Statistiken, Optionen etc. zu unterscheiden. Nicht zu verwechseln mit der oben genannten narrativen Unterscheidung von *diegesis* und *mimesis*.

15 Z. B. http://civilization.wikia.com/wiki/Civilization_V (14.01.2013); und http://www.civwiki.de/wiki/Kategorie:Civ5 (14.01.2013).

3 Analyse: Religion in *Civilization V: Gods & Kings*

3.1 *Sid Meier's Civilization*

Die genannten Anforderungen zur Erfassung der religiösen Inhalte in Computerspielen sollen am Beispiel von *Civilization V: Gods & Kings* (Firaxis Games/2K Games 2010/2012) verdeutlicht werden. *Sid Meier's Civilization* ist ein vom US-amerikanischen Entwicklerstudio *MicroProse* im Jahr 1991 veröffentlichtes Global-Strategiespiel und eine der erfolgreichsten Serien der Computerspiel-Geschichte. Bis heute sind vier Fortsetzungen[16] und zahlreiche Add-ons erschienen. *Civilization V* erschien im September 2010, das hier näher betrachtete Add-on *Gods & Kings* im Juni 2012. Beide wurden in den Computerspielmagazinen und von den Strategiespiel-Fans breit rezipiert und überwiegend positiv aufgenommen.[17] *Civilization V: Gods & Kings* weist dasselbe Spielprinzip auf wie seine Vorgänger: Die Geschehnisse finden auf einer erdähnlichen Weltkarte statt, deren Grösse, Verhältnis von Land- und Wassermassen, natürliche Ressourcen, sowie weitere geologische, meteorologische, und klimatische Variablen zufällig generiert oder von den Spielenden konfiguriert werden. Im Wettbewerb mit anderen Zivilisationen steuern die Spielenden die Besiedlung, Bautätigkeit, Politik, militärischen Aktionen und Technologie-Entwicklung einer vordefinierten historischen Zivilisation von 4000 v. Chr. bis ins dritte Jahrtausend n. Chr. Das lokale Ziel des Spiels ist, die eigene Zivilisation durch geschickte Verwaltung von Ressourcen in geografischer, demografischer, wirtschaftlicher, wissenschaftlicher und militärischer Hinsicht zu entwickeln und die anderen Zivilisationen in einem oder mehreren dieser Bereiche zu dominieren. Als globale Ziele, die den endgültigen Sieg erbringen, gelten Bedingungen wie die Errichtung bestimmter Monumente, die militärische Alleinherrschaft oder die höchste Punktezahl nach Ablauf der vorgegebenen Zeitspanne. Die *Civilization*-Spiele pflegen das Rundenprinzip: In jeder Runde kommt jede Zivilisation einmal zum

16 *Civilization II* (MicroProse 1996); *Civilization III* (Firaxis/Infogrames 2001); *Civilization IV* (Firaxis/2K Games 2005); *Civilization V* (Firaxis/2K Games 2010).

17 Laut metacritic.com hat das weltweit neun Millionen Mal verkaufte *Civilization V* eine Metascore von neunzig (von hundert) Punkten aus Kritiken von siebzig Spielemagazinen weltweit. In Deutschland eroberte das Spiel bei Veröffentlichung die Spitze der Verkaufscharts des Marktforschungsunternehmens Media Control (Platz 1) und der Elektronik-Fachmarktkette Saturn (Platz 3). Das Add-on *Gods & Kings* erschien im Juni 2012 und erhielt eine Metascore von achtzig Punkten, basierend auf den Rezensionen in 53 Spielemagazinen. Bei Veröffentlichung kletterte das Add-on auf Platz zwei bei Media Control und Platz zehn bei Saturn. *Civilization V* und *Gods & Kings* wurden von der Community der Foren civfanatics.com mit über 61'000 Mitgliedern und dem deutschen civforum.de mit über 17'000 Mitgliedern positiv gewürdigt.

Zug und kann bei angehaltener Spielzeit eine bestimmte Zahl von Aktionen ausführen. Diese Aktionen können sowohl direktes „Micromanagement“ wie das Bewegen von Einheiten oder die Auswahl von Bauprojekten sein, als auch globale Entscheidungen wie die Einrichtung von Regierungssystemen bzw. „Politiken“, Forschungsprojekten u. a. mittels der unterschiedlichen Menüs umfassen. *Civilization* ist ursprünglich ein Einzelspieler-Spiel, doch wurden für diverse Teile der Serie Mehrspieler-Modi entwickelt. Das aktuelle *Civilization V* bietet neben dem Einzelspiel auch Mehrspieler-Varianten per Internet, LAN[18] oder Hot Seat[19]. In den ersten drei Teilen der Serie spielte „Religion“ – wie mit der oben vorgeschlagenen Methode detailliert gezeigt werden könnte – nur eine marginale Rolle. So war es lediglich möglich, sakrale Gebäude zu erstellen, überdies war „religiös“ eine der Qualitäten bestimmter Zivilisationen. In *Civilization IV* wurden erstmals sieben Religionen – „Buddhismus“, „Christentum“, „Konfuzianismus“, „Hinduismus“, „Islam“, „Judentum“, „Taoismus“ – als zusätzliches identifikatorisches und strategisches Mittel einer Zivilisation eingeführt. Dieses Religionssystem wurde mit dem Add-on *Gods & Kings* für den fünften Teil der Serie in überarbeiteter Form neu lanciert.

3.2 Das religiöse Zeichensystem von *Gods & Kings*

In *Gods & Kings* ist „Religion“ terminologisch und ästhetisch ein eigenes System, auf welches mehrere Gruppen von Zeichen wie die „Glaubenssätze“, die „religiösen Einheiten“, die „Religionsgebäude“ u. a. Bezug nehmen. Wie verhält sich dieses System zur *Erzählung* des Spiels? Die Erzählung besteht aus einzelnen narrativen Elementen der Startbotschaft, der Ereignismeldungen, der Texte der spielinternen Enzyklopädie („Zivilopädie“) und v. a. der Aktionen der Spielenden: Zentrales Thema ist die Entwicklung einer Zivilisation aus einer kleinen Gemeinschaft von Nomaden über einen Zeitraum von rund 6000 Jahren. Diese Entwicklung kann auf mehreren diegetischen Ebenen nachvollzogen werden: auf der territorialen, demografischen, technologischen, finanziellen, militärischen, politischen, kulturellen, architektonischen, psychologischen und religiösen Ebene. „Religion“ bildet ein eigenes Subsystem innerhalb der Erzählung der zivilisatorischen Evolution. Aus den Ereignissen der erspielten Partie, die auf das religiöse Subsystem verweisen, lässt sich eine eigene „Religionsgeschichte“ verfassen.

18 Mehrspieler-Variante, bei der mehrere Computer über ein lokales Netzwerk (Local Area Network, LAN) zusammengeschlossen werden.

19 Mehrspieler-Variante, bei der mehrere Spieler eine Partie am gleichen PC spielen und sich rundenweise abwechseln.

Hier sollen nur die Eckdaten wiedergegeben werden. Begriffe in Anführungszeichen entstammen dem Spiel, und das Sternzeichen (*) hinter einem Begriff oder Satz zeigt eine in diesem Kontext relevante spielerische Entscheidung von mir als Spieler an:

Die Religionsgeschichte der Byzantiner beginnt in der „Antike“. Ein byzantinischer Kriegertrupp entdeckt in einer Ruine ein „uraltes Orakel“, dessen „Priesterin“ die Herrscherin von Byzanz, Theodora, mit einer „göttlichen Offenbarung“ segnete. Die Byzantiner entwickelten in der Folge einen tiefen „Glauben“ und jubelten Theodora zu, als sie, um der byzantinischen Religiosität Ausdruck zu verleihen, im Jahre 3040 v. Chr. ein „Pantheon“ gründete. Ab sofort segnete und stärkte der „Gott der Handwerker“* die byzantinische „Produktion“ in allen Städten ab einer bestimmten Grösse. Von der Hauptstadt Konstantinopel aus strahlte das neue „Pantheon“ in alle Städte des Reiches, wo sich immer neue „Anhänger“ fanden. Theodora förderte den Bau sakraler Gebäude* während des ganzen „Zeitalters der Klassik“ (ab 925 v. Chr.). Der „Glauben“ der Byzantiner nahm stetig zu und führte anfangs des „Mittelalters“, im Jahr 125 n. Chr., zur Geburt eines „Grossen Propheten“ in Konstantinopel. Dieser „Grosse Prophet“ gründete mit dem Segen der Herrscherin eine „Religion“* – den „Zarathustrismus“*. Die byzantinische Religion zeichnete sich durch die „Glaubenssätze“ „Zehnt“* und „Religiöse Gemeinschaft“* aus, was unter den „Anhängern“ zur vermehrten Abgabe von „Gold“ und zur Steigerung der „Produktion“ in den Städten führte.

Abb. 1: Fenster „Religionsübersicht“: Auswahl des „Gründer-Glaubenssatzes“ und des ersten „Anhänger-Glaubenssatzes“ bei der Gründung des „Zarathustrismus“.

Das alte „Pantheon“ wirkte zwar weiter, doch ging von Konstantinopel immer grösseren „Druck“ auf die Städte aus, so dass diese nach und nach die neue Religion annahmen. Im „Mittelalter“ (100–1290 n. Chr.) wurden weitere „Grosse Propheten“ geboren, die aktive „Mission“* betrieben; der „Zarathustrismus“ wurde nach und nach zur „Mehrheitsreligion“ in byzantinischen, später auch in koreanischen, römischen und englischen Städten. In dieser Zeit errichteten die byzantinischen Handwerker die „Weltwunder“ „Stonehenge“* (375 n. Chr.) und „Hagia Sophia“* (1040) – Bauwerke, die den „Glauben“ der Menschen stärkten. Zu Beginn des 12. Jh. war der „Zarathustrismus“ die einzige entwickelte „Religion“ in der bekannten Welt. Anfangs der „Renaissance“ (ab 1290) wurde ein „Grosser Prophet“ geboren, der die byzantinische „Religion“ um die drei „Glaubenssätze“ „Guruschaft“*, „Religiöse Texte“* und „Religiöses Zentrum“* „verbesserte“. Der so aktualisierte „Zarathustrismus“ bewirkte einen wirtschaftlichen Produktionsschub, breitete sich noch schneller aus, und die „Tempel“ sorgten für mehr „Zufriedenheit“ unter den Menschen. Als sich das „Industriezeitalter“ anbahnte (ab 1710), spielten religiöse Fragen zunehmend eine Rolle in den diplomatischen Beziehungen zwischen den Zivilisationen: Der „religiöse Stadtstaat“ Wittenberg teilte sein „Wissen um religiöse Rituale“ mit Byzanz und stärkte durch ein Bündnis* den „Glauben“ der Byzantiner. Die zarathustrische Missionstätigkeit* in Rom und England wurde durch politische Verträge unterbunden*. Um 1900 begann Theodora damit, „Sozialpolitiken“ der „Frömmigkeit“ einzuführen*, die die Kultur ihres Reiches florieren liessen. Theodoras Förderung der „Religion“* trug Byzanz den Respekt anderer Stadtstaaten ein, und die Früchte liessen sich sehen: Im Jahr 1945 war der „Zarathustrismus“ die „Mehrheitsreligion“ in 27 von weltweit 40 Städten; in sechs Städten herrschte das von England gegründete „Christentum“; sieben Städte gehörten dem vom arabischen Reich gegründeten „Islam“ an; der vom Römischen Reich gegründete „Buddhismus“ hingegen konnte sich in keiner Stadt behaupten.

Die hier dargelegte Religionsgeschichte kann einerseits als kontrafaktische Historiographie verstanden werden, da sie auf der Grundlage historischer Fakten hypothetische Szenarien entwirft.[20] Andererseits ist sie eine Raumgeschichte (*spatial story*[21]), insofern ihr Fokus ein virtueller Raum bzw. eine Weltkarte ist, die im Laufe der Zeit u. a. in religiöser Hinsicht besetzt wird. Letzteres führt zum nächsten Spielelement der *Ästhetik*. Das religiöse Zeichensystem wird vorwiegend

20 Vgl. Barry Atkins, *More than a game. The computer game as fictional form*, Manchester 2003, 102–110.

21 Vgl. Henry Jenkins, M. Fuller, „Nintendo and New World Travel Writing: A Dialogue“, in: Steven G. Jones (Hg.), *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks 1995, 57–72.

als schriftliche Informationen in Tabellen, Listen und Fenstern des Interface und der „Zivilopädie“ präsentiert. Der Text wird dabei durch bildliche Symbole ergänzt oder ersetzt: In der extradiegetischen Informationsleiste am oberen Bildschirmrand beispielsweise erscheint „Glauben“ sowohl als Begriff, Symbol – eine weisse Taube mit grünem Zweig im Schnabel – und Zahl, denn „Glauben“ ist in *Gods & Kings* eine quantifizierbare Ressource. Zentral ist das Fenster „Religionsübersicht“, das über den Zustand der eigenen „Religion“ etwa hinsichtlich der Menge der erwirtschafteten „Glaubens“-Punkte oder der ausgewählten „Glaubenssätze“ informiert. Weitere Fenster mit relevantem Text und Symbolen sind die Stadtansicht, wo der Bau sakraler Gebäude („Schrein“, „Tempel“, „Kathedrale“, „Moschee“, „Pagode“, „Kloster“) und relevanter „Weltwunder“ (z. B. „Stonehenge“, „Grosse Moschee von Djenné“ u. a.) in Auftrag gegeben wird, sowie die „Zivilopädie“, die historische Hintergrundinformationen zu den insgesamt elf Religionen – „Buddhismus“, „Christentum“, „Hinduismus“, „Islam“, „Judentum“, „Konfuzianismus“, „Shintoismus“, „Sikhismus“, „Taoismus“, „Tengrismus“ und „Zarathustrismus“ – bietet und das Funktionieren von „Religion“ als Spielkonzept erklärt. Diese Fenster werden im Sinne der oben genannten Bedingung des ästhetischen Kriteriums, nämlich dass die ästhetisch dargestellte Information nicht nur als extradiegetischer Text, sondern als Komponente und/oder als Phänomen der Spielumgebung im Fester der diegetischen Spielwelt in Erscheinung treten soll, nicht weiter berücksichtigt. In diesem strengeren Sinn gibt es nur wenige ästhetische Elemente des religiösen Zeichensystems: Die einzigen relevanten Komponenten sind die beweglichen „religiösen Einheiten“ „Grosser Prophet“, „Missionar“ und „Inquisitor“. Sie werden durch die Investition von „Glauben“ erworben und „gründen“, „verbreiten“ und „vertreiben“ die „Religion“ einer Zivilisation. Sie erscheinen als weissbärtiger Mann mit Stock und zwei Begleitern („Grosser Prophet“), als Mann in brauner Robe mit Buch („Missionar“), und als Mann in rot-violetter Robe mit Kapuze („Inquisitor“). Ihre Aktionen werden audiovisuell dargestellt. Sie imitieren damit Bilder von religiösen Akteuren aus dem biblischen Altertum sowie der christlichen Antike und dem Mittelalter.

Abb. 2: „Grosser Prophet", „Missionar" und „Inquisitor", als Standbilder (oben) und als Komponenten in der Spielwelt (unten).

Ein interessantes ästhetisches Detail ist die Lichterscheinung in der animierten Spezialfähigkeit „Religion verbreiten" des „Grossen Propheten" und des „Missionars". Diese Spielfiguren führen Gesten der Verehrung aus und werden dabei von einem Licht von oben eingehüllt. Über die Bedeutung dieses Lichts gibt es keine klärende Kommunikation. Zwar erscheint es, wie in den Propheten-Darstellungen von Gustave Doré[22], als etwas Natürliches, nämlich als Aufhellung in der Wolkendecke und als einzelne Sonnenstrahlen von oben. Im Spielkontext kann das Licht jedoch als isomorphische Referenz auf bestimmte traditionelle Lichtdarstellungen in der religiösen Kunst gelesen werden, die damit eine „transzendente Wirklichkeit" andeuten.[23] Dies wäre in *Gods & Kings* eine Ausnahme, wo Religion ansonsten ohne Bezug auf übernatürliche Erscheinungen dargestellt wird. Die Spielumgebung schliesslich enthält mit einigen religiös konnotierten Geländefeld-Attributen ebenfalls relevante Aspekte. Auf Geländefeldern können sich visuell dargestellte „Naturwunder" befinden, deren Entdeckung und Bewirtschaftung einer Zivilisation Vorteile bringen. Diese spärlich verteilten Naturwunder verweisen ikonisch auf realweltliche Vorbilder. Mit dem Add-on *Gods & Kings* wurden zu den zehn im Hauptspiel vorhandenen Naturwundern vier weitere hinzugefügt, die explizit mit religiösen Narrativen in Verbindung stehen: Der „Berg Kailash", der „Berg Sinai", der „Sri Pada", und der „Uluru". Zudem können Geländefelder, die sich innerhalb der Grenzen der eigenen Zivilisation befinden, durch Bautrupps „modernisiert"

22 Vgl. die Bibel-Holzstiche von Gustave Doré (um 1866).

23 S. Aalen, „Licht und Finsternis", in: *Religion in Geschichte und Gegenwart 4*, ^{3}1956–1965, 357–359.

werden. Die Modernisierung, also z. B. die Errichtung von Weiden, Plantagen, Bauernhöfen, Jagdlager, Minen u. a., bringt zusätzliche Ressourcen pro Runde. Auch „Grosse Persönlichkeiten" wie der „Grosse Künstler", der „Grosse Ingenieur", der „Grosse Händler" u. a. können Geländefelder mit dem Bau spezieller Anlagen modernisieren. Dazu zählt auch der „Grosse Prophet", der die Möglichkeit hat, auf (fast) jedem Geländefeld die Modernisierung „Heilige Stätte" zu bauen. Diese Stätte besteht aus einem von vier Seiten zugänglichen und auf vier Säulen getragenen Baldachin mit Kuppeldach. Das Zeichen ist möglicherweise eine direkte Imitation eines historischen Vorbilds, oder aber es verweist isomorphisch auf öffentliche überdachte Schreine in der Realwelt. Im weiteren Sinn können auch die auf der Weltkarte abgebildeten „Städte" und „Alten Ruinen" als relevante Phänomene der Spielumgebung verstanden werden, insofern sie explizit mit Spielkonzepten verbunden sind, die dem Subsystem „Religion" angehören: Städte funktionieren durch die auf dem Städtebalken und zugehörigem Pop-up-Fenster dargestellten Attribute „Anhänger", „Mehrheitsreligion" und „Druck" als Träger einer oder mehrerer „Religionen". „Alte Ruinen" liefern bei ihrer „Erforschung" durch eine mobile Einheit zufallsbedingt unterschiedliche „Erträge" wie „Gold", „Kultur", bestimmte Technologien u. a. – zuweilen fällt auch „Glauben" als „Ertrag" ab.

Abb. 3: Phänomene des religiösen Zeichensystems in der Spielwelt. Von links: Die byzantinische Stadt Nikomedia mit zarathustrischer „Mehrheitsreligion" (vgl. das Symbol rechts vom Stadtnamen); die „Heilige Stätte" als Geländefeld-Modernisierung; eine noch unerforschte „Alte Ruine".

Die bisher erwähnten Zeichen des Subsystems „Religion" sind in zahlreiche *Regeln* eingebettet. Grundlage der „Religion" ist die Ressource „Glauben". Sie wird durch eine Vielzahl von Aktionen erworben, so durch die Entdeckung alter Ruinen, die Errichtung sakraler Gebäude und Weltwunder, die „Bewirtschaftung" bestimmter Naturwunder, die Geländefeld-Modernisierung „Heilige Stätte", die Aktivierung bestimmter „Glaubenssätze" sowie durch die Einrichtung bestimmter diplomatischer Beziehungen und „Sozialpolitiken". Ein genügendes Mass an „Glauben" ermöglicht die Gründung eines „Pantheons", später – durch Vermittlung eines „Grossen Propheten" – einer „Religion". Bei der Gründung einer

„Religion“ wird ein historisch-religiöses Symbol gewählt; der dazugehörige Name kann wahlweise beibehalten oder durch einen eigenen ersetzt werden. Für das „Pantheon“ wird aus insgesamt 22 „Pantheon-Glaubenssätzen“[24] einer ausgewählt. Die „Religion“ erhält ihre individuelle Gestalt durch die Wahl von einem aus neun „Gründer-Glaubenssätzen“[25] sowie von einem aus insgesamt 16 „Anhänger-Glaubenssätzen“[26]. Jede „Religion“ kann später „verbessert“ werden, d. h. es werden nochmals zwei „Glaubenssätze“ gewählt, und zwar ein weiterer „Anhänger-Glaubenssatz“ sowie einer von neun „Verbesserung-Glaubenssätzen“[27]. Durch die Investition von „Glaubens“-Punkten können zudem „religiöse Einheiten“[28] und „Religionsgebäude“[29] erworben werden. Die „religiösen Einheiten“ unterliegen spezifischen Regeln bezüglich der Anschaffungskosten, der Fortbewegung in der Spielwelt sowie ihrer „Spezialfähigkeiten“. Die „Religionsgebäude“ „Kathedrale“, „Kloster“, „Moschee“ und „Pagode“ liefern unterschiedliche „Erträge“ in den Ressourcen „Glauben“, „Kultur“ und „Zufriedenheit“. Mit dem Konzept der „Anhänger“ sind spezifische Regeln verbunden, die die Grösse der Religionsgemeinschaft regulieren: Eine Stadt kann eine „Mehrheitsreligion“ haben, wenn mehr als die Hälfte der Einwohner derselben „Religion“ angehören. Durch den „Druck“ wird eine „Religion“ zur „Mehrheitsreligion“ in einer Stadt: Eine Stadt mit „Mehrheitsreligion“ sendet automatisch im Umkreis von bis zu zehn Geländefeldern „Druck“ aus und konvertiert rundenweise die Bevölkerung in den Städten in diesem Radius. Je mehr Städte „Druck“ auf eine Zielstadt ausüben, desto schneller konvertieren die Einwohner dieser Stadt. Schliesslich bieten einige der zu Spielbeginn auswählbaren Zivilisationen Vorteile, die sich auf das Subsystem „Religion“ beziehen: Die Byzantiner können einen zusätzlichen „Bonus-Glaubenssatz“ für ihre „Religion“ wählen; das Keltenreich erhält

24 „Pantheon-Glaubenssätze“ bewirken „Ertrags-“, militärische und territoriale Vorteile für die eigene Zivilisation, die meistens durch bestimmte Zustände der Geländefelder im Stadtradius bedingt sind.

25 „Gründer-Glaubenssätze“ bewirken „Ertrags-“ und Einfluss-Vorteile für die eigene Zivilisation, die durch Zustände in der eigenen wie anderen Zivilisationen bedingt sind.

26 „Anhänger-Glaubenssätze“ bewirken „Ertrags-“ und Bau-Vorteile für die eigene Zivilisation, die durch bestimmte Zustände in den eigenen Städten bedingt sind.

27 „Verbesserungs-Glaubenssätze“ bewirken Boni für die Ausbreitung der eigenen „Religion“.

28 Gemäss der emischen Terminologie gelten als „religiöse Einheiten“ die erwähnten Einheiten „Missionar“ und „Inquisitor“; der ebenfalls bereits erwähnte „Grosse Prophet“ hingegen gilt als „Grosse Persönlichkeit“.

29 „Religionsgebäude“ sind gemäss der emischen Terminologie die „Kathedrale“, die „Moschee“ sowie die „Pagode“. Die ebenfalls bereits erwähnten Gebäude „Schrein“ und „Tempel“ werden im Gegensatz zu den „Religionsgebäuden“ nicht durch „Glaubens“-Punkte erworben, sondern wie andere Gebäude durch die „Produktion“ einer Stadt.

dank seiner „Druidenkunde“ „Glaubens“-Punkte für an Städte angrenzende Wälder; für die erhöhte Glaubensproduktion können die Äthiopier anstelle des „Monuments“ eine „Stele“ bauen, die Maya anstelle des „Schreins“ eine „Pyramide“.

Die hauptsächliche *Spielmechanik* von *Gods & Kings* ist die Akkumulation[30] von Punkten oder Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, z. B. die Anhäufung von Geld, Technologien, Geländefeldern, Städten, Bevölkerung etc. mit dem lokalen oder globalen Ziel, die anderen Zivilisationen in möglichst vielen dieser Bereiche zu überflügeln. Die sekundären oder lokalen Mechaniken dazu sind die Bewegungen und Aktionen von militärischen Einheiten sowie die Organisation der Produktion und Bauvorhaben von Städten. Die Mechaniken, die mit dem fokussierten religiösen Zeichensystem zusammenhängen, sind meist untergeordnete sekundäre Mechaniken bzw. Mechaniken der Modifikation: die Wahl eines „Pantheons“ oder einer „Religion“ sind Organisations-Mechaniken, die der Spieler nur selten und unter bestimmten Bedingungen ausübt. Die Aktionen der „religiösen Einheiten“ – nämlich „Eine Religion gründen“, „Religion verbessern“, „Religion verbreiten“ und „Religion vertreiben“ – sind eher seltene Mechaniken, die jedoch zur Erreichung des Spielziels beitragen, indem sie je nach gewählten „Glaubenssätzen“ einige der genannten Bereiche stärken. Das Bauen sakraler Gebäude ist ebenfalls eine sekundäre Organisations-Mechanik und dient v. a. dem lokalen Ziel der Stärkung der Ressource „Glauben“. Die Anhäufung von „Glauben“ kann als eine der Kernmechaniken gesehen werden.

3.3 Resultate der Spielanalyse

Das hier analysierte religiöse Zeichensystem repräsentiert den Kern des „Religion“ genannten Subsystems in *Civilization V: Gods & Kings*. Als Subsystem interagiert „Religion“ mit weiteren Systemen wie Kultur, Demografie, Wirtschaft oder Militär. Diese durch die Spielenden beeinflusste Interaktion ist ein Instrument, um lokale und globale Spielziele zu erreichen. Die Zeichenerfassung der „Religion“, hier am Beispiel des „byzantinischen Zarathustrismus“ konkretisiert, hat Folgendes erbracht: Auf der Ebene der *Erzählung* begegnen zentrale Begriffe wie „Religion“, „Pantheon“, „Offenbarung“, „Glauben“, „Prophet“, „heilig“, „Gott“/“Göttin“ u. a., die sich vorwiegend isomorphisch auf historische Religionen beziehen, insofern sie der Metabegrifflichkeit der westlichen Religionsgeschichte entstammen. Diese Begriffe dienen dazu, formelle Aspekte des Subsystems „Religion“ zu beschreiben. In diese „universale“ Form werden dann die historisch

30 Vgl. Aki Järvinen, *Games without Frontiers*, 331.

konkreten „Religionen“ wie „Buddhismus“, „Christentum“, „Hinduismus“ etc. gegossen. Letztere nehmen terminologisch Bezug auf historische Traditionen und können als ikonische Referenzen betrachtet werden. Dennoch erscheinen die „Religionen“ aufgrund ihres Baukasten-Prinzips eher als strukturelle denn als historisch-partikulare Phänomene. Dafür gehören zuweilen Zeichen mit ikonischer Referenz zum generellen Subsystem „Religion“: Religiöse Einheiten wie „Missionare“ und „Inquisitoren“, oder auch „Glaubenssätze“ wie „Papst-Primat“, „Zehnt“ oder „Guruschaft“ sind ein struktureller Teil aller „Religionen“ im Spiel. Die *ästhetische* Ebene von *Gods & Kings* setzt wenig von diesem Zeichensystem um: Neben den religiösen Einheiten „Grosser Prophet“, „Missionar“ und „Inquisitor“ gibt es einige Umgebungsphänomene wie die religiös konnotierten „Naturwunder“ und die „Heilige Stätte“, im weiteren Sinn auch die religiöse Konzepte implizierenden Städte und „Alten Ruinen“. „Religion“ als Zeichensystem ist auch Teil der *Regeln* und der *Spielmechanik*. Durch Konzepte wie „Glauben“, „Glaubenssätze“, „Anhänger“, „Druck“ und „Mehrheitsreligion“ werden die „Religionen“ als dynamische Systeme simuliert, die durch Spielmechaniken der „Anhäufung“ und „Investition“ von „Glauben“, „Auswahl“ von „Glaubenssätzen“, sowie der „Verbreitung des Glaubens“ von den Spielenden verändert werden können. Eine Vertiefung der vorliegenden Methode kann darin bestehen, das so erarbeitete religiöse Zeichensystem religionswissenschaftlich zu kontextualisieren, indem es als ein Faktor eines polythetischen Religionsbegriffs verstanden und vor dem Hintergrund weiterer Faktoren beleuchtet wird. So können die relevanten Computerspielzeichen beispielsweise in Bezug auf die „eigene Wirklichkeit“, Metakommunikation, Rituale, Umweltbezüge, Gemeinschaft oder Normen[31] untersucht werden – was im Rahmen dieses Beitrags jedoch nicht geleistet werden kann.

4 Interpretation der Ergebnisse im Kontext der Kritik der Ideologie sowie der Reflexion der Strukturen

Das analysierte religiöse Zeichensystem soll nun anhand von zwei Ansätzen interpretiert werden: der Kritik der impliziten Ideologie einerseits, sowie der Reflexion der Spielstruktur und der informatischen Struktur andererseits.

31 So die Faktoren, die Günter Thomas in seinem Werk *Implizite Religion* erarbeitet: Günter Thomas, *Implizite Religion. Theoriegeschichtliche und theoretische Untersuchungen zum Problem ihrer Identifikation*, Würzburg 2001, 422–449.

4.1 Kritik der Ideologie: Religion in der Meistererzählung

Die Spiele der *Civilization*-Serie waren mehrmals Gegenstand der kulturwissenschaftlichen Betrachtung. Während einige Kritiker das Spiel als Experiment einer „kybernetischen Philosophie" der kulturellen Entwicklung[32] feiern, betonen andere das bildende Potenzial der *Civilization*-Spiele und experimentieren damit in den Geschichtsfächern an Schulen.[33] Diesen Autoren stehen jene gegenüber, die die Auswirkung der impliziten historischen und politischen Ideologien in der Erzählung, der Ästhetik und den Regeln betonen. Gegenstand der Kritik sind insbesondere der inhärente westliche bzw. US-Imperialismus mit seiner Eroberungslogik und den daraus resultierenden kulturellen Begegnungen als *Clash of Civilizations*; die Dichotomie in „zivilisierte" und nicht-zivilisierte, d. h. kultur- und technologielose, „wilde" Völker, die als „Barbaren" bezeichnet werden; die westlichen technologischen Fortschrittsmodelle; sowie die diversen Homogenisierungen und Stereotypen in der Darstellung der Zivilisationen.[34] Die Befunde des erfassten religiösen Zeichensystems können ebenfalls im Sinn dieses inhärenten Eurozentrismus reflektiert werden. Ich beschränke mich auf zwei wichtige Punkte: 1) die Zivilisationsgeschichte als Heilsgeschichte, und 2) die westlich-christliche Prägung des Subsystems „Religion".

4.1.1 Zivilisationsgeschichte als Heilsgeschichte

Die Entwicklung der „Religionen" in *Gods & Kings* lässt sich als Variante eines modernen evolutionistischen Schemas verstehen. Die formative Phase liegt üblicherweise in den frühen Zeitaltern der „Antike" und der „Klassik." Hier erscheint zunächst das „Pantheon", das im Spiel nicht im Sinne eines „allen Göttern geweihten Heiligtums" oder der „Gesamtheit aller Götter"[35] verwendet wird, sondern archaische Kulte um Naturphänomene simuliert und dabei ausdrücklich die „Vorstufe einer vollwertigen Religion"[36] bedeutet. Es folgt die Gründung einer „Religion" durch einen „Grossen Propheten", welche später durch einen weiteren

32 Lars Konzack, „Philosophical Game Design", in: Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (Hg.), *The Video Game Theory Reader* 2, New York 2009, 33–44, hier 34–36.

33 Z. B. Kurt Squire et al., „Civilization 4", in: Drew Davidson et al., *Well Played 1.0*, ETC Press 2009, 177–194.

34 Vgl. Diane Carr, „The Trouble with Civilization", in: Barry Atkins, Tanya Krzywinska (Hg.), *Videogame, Player, Text*, Manchester 2007, 222–236.

35 Vgl. S. Morenz, „Pantheon", in: *Religion in Geschichte und Gegenwart 5*, ^{3}1956–1965, 42.

36 Vgl. Handbuch von *Civilization V: Gods & Kings*, 7.

„Grossen Propheten“ „verbessert“, d. h. durch Hinzufügung von weiteren „Glaubenssätzen“ komplexer wird. Danach entwickelt sich eine „Religion“ nicht mehr weiter. Im Gegensatz zu evolutionistischen Schemata wie demjenigen von James Frazer werden die „Religionen“ im Fortlauf der zivilisatorischen Entwicklung allerdings nicht durch die Wissenschaft oder Technologie ersetzt, sondern bleiben als eigener Bereich bestehen. Mehr noch: die Anzahl der „Anhänger“ nimmt durch die Regel des „Drucks“ stetig zu. Dennoch zeigen sich „Religionen“ als statische Phänomene: Synkretismen, Schismen, Pluralisierung, Säkularisierung, neue Formen des Religiösen u. a. sind nicht Teil der Entwicklung. Zudem ist das Subsystem „Religion“ der Wissenschaft und Technologie klar untergeordnet: Die zur Gründung eines „Pantheons“ oder einer „Religion“ notwendige Ressource „Glauben“ wird in der Frühphase des Spiels v. a. durch sakrale Gebäude erworben. Um diese zu bauen, müssen Wissenschaftspunkte angesammelt und damit „Technologien“ wie „Keramik“, „Philosophie“ oder „Theologie“ entwickelt werden. Ab dem Industriezeitalter erscheinen keine „Technologien“ mehr, die sich auf das Subsystem „Religion“ auswirken. Es ist ausserdem möglich, die Ansammlung von „Glaubens“-Punkten zu umgehen und somit kein „Pantheon“ und keine „Religion“ zu bilden. Die Entstehung einer „Religion“ erscheint also nicht als historische Notwendigkeit, sondern als potentielles Nebenprodukt der technologischen Entwicklung einer Zivilisation. Folgerichtig gibt es am Ende dieser Entwicklung auch keine Option „Religionssieg“, dafür aber säkulare Siege[37]. Die spielinterne Kommunikation über diese zielgerichtete Zivilisationsgeschichte verweist isomorphisch auf die säkularen teleologischen Geschichtsschreibungen und Geschichtsphilosophien Europas. Diese Referenz ist religionswissenschaftlich relevant, wenn man mit Karl Löwith die säkularen oder atheistischen Varianten der Geschichtsphilosophien – wie die von Jacob Burckhardt und Karl Marx – als Fortführung der abendländischen Heilsgeschichte versteht.[38]

4.1.2 Die westlich-christliche Prägung des Subsystems „Religion“

Das oben erwähnte Baukasten-Prinzip bei der Gründung einer „Religion“ scheint auf den ersten Blick negative Stereotypisierungen und hierarchische Einstufun-

37 Diese sind der Herrschaftssieg durch die Eroberung der Hauptstädte aller anderen Zivilisationen, der Wissenschaftssieg durch den Bau eines Raumschiffs zur Erkundung ferner Planeten, der Kultursieg durch die Errichtung des Utopia-Projekts, der Diplomatiesieg durch die Errichtung der Vereinten Nationen und die Gewinnung der Wahl zum „Weltherrscher“, sowie der Punktesieg durch das „Ende der Zeit“ im Jahr 2050, sofern keine andere Siegbedingung erfüllt wurde.

38 Karl Löwith, *Weltgeschichte und Heilsgeschehen*, Stuttgart ^{7}1979.

gen der „Religionen“ zu verhindern oder abzuschwächen. Dies kommt den Absichten der Entwickler entgegen, die sich der Problematik der Darstellung von „Religionen“ in ihrem Spiel bewusst sind. Im Handbuch von *Civilization IV* schreiben sie über „Religion in diesem Spiel“:

„Angesichts der Bedeutung der Religion für die Entwicklung der Menschheit wollten wir sie [...] so respektvoll, fair und unparteiisch wie möglich behandeln. Alle Religionen des Spiels haben identische Auswirkungen und unterscheiden sich lediglich durch ihre technologischen Voraussetzungen. [...] Wir haben uns bei der Wahl der Religionen für die sieben bekanntesten Religionen entschieden. Allerdings heisst das nicht, dass diese Religionen wichtiger, besser oder schlechter sind als andere. Wir wollen diese Religionen weder werten, noch den Glauben anderer Menschen respektlos behandeln. Schliesslich sind wir Spiele-Entwickler, keine Theologen.“

Trotz dieses Vorsatzes lässt sich in *Gods & Kings* die Fortführung des westlichen essentialistischen und hegemonialen Diskurses erkennen, den Tomoko Masuzawa in der westlichen akademischen Religionsforschung angeprangert hat.[39] Zunächst wird der Begriff „Religion“ in *Gods & Kings* nicht bloss als heuristische Kategorie verwendet, sondern als eigenes System reifiziert. Dies geschieht insbesondere auf den Ebenen der Ästhetik, der Regeln und der Spielmechanik. Durch die Darstellung in den Fenstern „Religionsübersicht“, „Ein Pantheon gründen“, usw. erscheint „Religion“ als von anderen Subystemen abgegrenzter Kanal der Information und Interaktion, der über eigene Ressourcen („Glauben“, „Druck“, „Anhänger“), eigene vordefinierte Symbole und Begriffe (die einzelnen „Religionen“), eigene Kategorien von Vorteilen („Glaubenssätze“) sowie eigene mobile Einheiten verfügt. Die Kategorisierung solcher Konzepte erinnert an die Typenbildung der Religionsphänomenologie. Das religionsphänomenologische Projekt des frühen 20. Jahrhunderts kann aufgrund der fehlenden empirischen Basis für die Objektivierbarkeit und Verallgemeinerung der vorgeschlagenen Kategorien den Kriterien einer kultur- und sozialwissenschaftlich ausgerichteten Religionswissenschaft nicht genügen.[40] Manche Computerspiele jedoch scheinen Aspekte der religionsphänomenologischen Arbeit implizit umzusetzen: etwa, wenn subjektive Phänomene als objektive Ressourcen dargestellt werden; wenn diese Phänomene eine Verallgemeinerung erfahren, indem sie als Grundlage für die Typenbildung der virtuellen Umgebung dienen; und wenn sie

39 Tomoko Masuzawa, *The Invention of World Religions. Or How European Universalism Was Preserved in the Langauge of Pluralism*, Chicago/London 2005.

40 Vgl. Fritz Stolz, *Grundzüge der Religionswissenschaft*, Göttingen ^{2}1997, 220–223.

durch die ressourcenbezogene Interaktion mit den entsprechend typisierten Objekten der Spielwelt vergegenständlicht werden. Wie ich andernorts gezeigt habe[41], lassen sich insbesondere Fantasie-Rollenspiele mit ihrer Ökonomie der „Lebenskraft" als virtualisierte und interaktiv zugängliche Religionsphänomenologien nach Gerardus van der Leeuw verstehen. In seiner *Einführung in die Phänomenologie der Religion* (1925) nennt van der Leeuw die „Lebenskraft" als Äquivalent für dynamistische Konzepte wie „Mana" oder „Seelenstoff" und damit als Ausgangspunkt für die phänomenologische Kategorienbildung; Rollenspiele mit den körperlichen und geistigen Ressourcen „Leben" und „Mana" folgen implizit dieser Logik, wenn auch das Ziel nicht das einfühlende Verstehen des religiösen Denkens (bzw. des „primitiven Bewusstseins"), sondern die immersive Simulation eines (religions-)ökologischen Systems ist. In *Gods & Kings* fehlen zwar individuelle Protagonisten und deren „Lebenskraft", doch auch hier gibt es ein zentrales „Objekt" der Religion: den „Glauben". In der englischen Originalversion wird dafür der Begriff *faith* verwendet. Mit „Glauben" bzw. *faith* ist ein subjektiv-emotionaler Aspekt von „Religion" angesprochen, der von verschiedenen Autoren als wichtiger oder gar zentraler Begriff der Religionsforschung vorgeschlagen wurde.[42] Wilfred Cantwell Smith beispielsweise begründet dies durch die Begriffsgeschichte: Während der Begriff „Glaube" in den Schriften antiker, mittelalterlicher und neuzeitlicher Autoren zentral ist, bezeichnete der von den Römern übernommene Begriff „Religion" (*religio*) die rituellen, gesetzlichen und strukturellen Aspekte und diente zur Unterscheidung von „wahren" und „falschen" Glaubensrichtungen und -praktiken.[43] In *Gods & Kings* wird diese Sicht auf der narrativen Ebene fortgeführt: Der individuelle „Glauben" (*faith*) ist der Kern einer jeden „Religion" und drückt sich durch die kulturell bedingte und veränderliche Tradition aus, z. B. durch bestimmte „Glaubenssätze", Symbole, Namen, Religionsgebäude u. a. Dies entspricht Smiths Argumentation für *faith* und gegen „Religion" bzw. gegen die „kumulative Tradition" als zentrales Forschungsobjekt der Religionswissenschaft. Diese Alternative perpetuiert jedoch zentrale Schwierigkeiten, die die wissenschaftliche Erforschung von Religion verunmöglichen: Als Wesenskategorie entzieht sich „Glauben" einem objektiven Zugang zum Gegenstand, und das damit zusammenhängende Deutungsmonopol der Gläubigen verhindert die Einbettung der Ergebnisse in weitere, dem Selbstverständnis der Betreffenden ggf. widersprechende Fragestellungen oder For-

41 Vgl. Oliver Steffen, "From scholarly worlds to digital games", 261–273.

42 Vgl. C. H. Ratschow, „Glaube", in: *Religion in Geschichte und Gegenwart 2*, ^{3}1956–1965, 1586–1588.

43 Wilfred Cantwell Smith, *The Meaning and End of Religion*, Minneapolis 1962, 15–50.

schungskontexte.[44] Doch im Gegensatz zu Smiths *faith* erscheint das Konzept „Glauben" in *Gods & Kings* als objektivierte Ressource, die die individuellen subjektiven Glaubensäusserungen vollkommen ignoriert. Ausserdem ist der „Glauben" nicht nur durch die Tradition beeinflussbar, sondern die Tradition geht ihm sogar voraus: „Glauben" wird nur durch die Erzeugung der „kumulativen Tradition" verfügbar, was eher einer materialistisch-ökonomischen als einer phänomenologischen Perspektive von Religion entspricht. Auf diesen Umstand verweist der bewusst gewählte Begriff „Glauben" – im Spiel auch im Nominativ mit „n" geschrieben, obwohl im religiösen Zusammenhang eher der Ausdruck „Glaube" begegnet. Katja Kämper, die als Localisation Manager bei der Unternehmung „Effective Media" für die Anpassung der *Civilization*-Spiele an den deutschsprachigen Markt tätig ist, erklärt auf Anfrage:

„Ich habe mich in diesem Fall tatsächlich für die Version mit ‚n' entschieden, da dieser Begriff in meiner sprachlichen Wahrnehmung inhaltlich nicht nur für das Fürwahrhalten von realen religiösen Dogmen steht, also für ernsthafte religiöse Überzeugungen und die damit verbundenen moralischen/sozialen Wertevorstellungen, sondern sich für mich besser mit dem spielerischen Ansatz vereinbaren lässt, bei dem es z. B. Gebäude gibt, die ‚faith' erzeugen usw."[45]

Zur Ausformung von „Religionen" wählen die Spielenden Symbole, Namen und „Glaubenssätze" aus einem numerisch und inhaltlich vordefinierten Satz aus. Letztere werden im englischen Original als *beliefs* bezeichnet. Es fällt auf, dass neben Ideologien und Lehren auch Spezialisten, Praktiken, Gesetze, mythologische Gestalten, Organisationsformen, Gebäude u. a. als „Glaubenssätze" gefasst werden. Dadurch wird dem Moment des *belief* Priorität vor anderen Aspekten wie rituellen und körperlichen Praktiken eingeräumt – eine Position, die ebenfalls aus der christlich geprägten Geschichte der Religionswissenschaft bekannt ist und mehrfach thematisiert wurde.[46] Zudem beziehen sich die „Glaubenssätze" meistens auf Inhalte des Christentums oder auf Termini der christlich geprägten Religionsforschung. Auf Letztere verweisen auch die vereinheitlichenden Begriffe wie „Buddhismus", „Christentum", „Konfuzianismus", „Hinduismus" etc. sowie das Verständnis dieser partikularen „Religionen" als „Weltreli-

44 Vgl. H. Haussig, *Der Religionsbegriff in den Religionen*, Berlin 1999, 9; Per Kværne, "Comparative Religion: Whither and Why? A Reply to Wilfred Cantwell Smith", in: *Temenos* 9, 1973, 161–168.

45 Email-Mitteilung vom 01.03.2013.

46 Vgl. z. B. Donald S. Lopez, „Belief", in: Mark C. Taylor (Hg.), *Critical Terms for Religious Studies*, Chicago 1998, 21–35.

gionen“[47]. Während in den Städten einer Zivilisation gleichzeitig mehrere „Religionen“ präsent sein können, widerspiegeln die virtuellen Glaubensgemeinschaften eine exklusive Zugehörigkeit, wie sie insbesondere den abrahamitischen Traditionen eigen ist. Schliesslich verfügen alle „Religionen“ über christlich inspirierte „religiöse Einheiten“, nämlich die „Religion“ gründenden „Grossen Propheten“, die sie verbreitenden „Missionare“, sowie die andere „Religionen“ vertreibenden „Inquisitoren“. Andere konkrete Formen von „Religion“ ausser dem „Pantheon“ oder den „Religionen“ gibt es nicht. Die Alternative ist „Atheismus“, denn „[j]eder Bürger einer Stadt ist entweder ein Atheist oder Anhänger einer Religion.“[48]

4.2 Reflexion der Strukturen

Das religiöse Zeichensystem von *Gods & Kings* ist einerseits in eine die Regeln und Mechaniken umfassende Spielstruktur eingebettet, andererseits in eine informatische Struktur, die die Grundlage der Spielstruktur bildet. Hier ist zu erörtern, inwiefern die festgestellten religiösen Inhalte durch diese Strukturen charakterisiert werden. Dadurch wird einerseits das Bewusstsein für die medienspezifische Vermittlung von religiösen (und anderen) Semantiken geschärft. Andererseits ergibt sich dabei die Gelegenheit, die Interpretation des erfassten religiösen Zeichensystems zu vertiefen.

Die analysierten Zeichen des Subsystems „Religion“ verweisen, wie gezeigt, auf historische Religionen. Gleichzeitig erhalten sie im spielstrukturellen Kontext eine neue Bedeutung: Wenn beispielsweise solide Finanzen ein lokales Ziel sind, spielt es keine Rolle, ob ein „Glaubenssatz“ „Initiationsriten“ oder „Zehnt“ heisst – wichtig ist seine spielerische Bedeutung, nämlich „+100 Gold beim 1. Übertritt einer Stadt zu diesem Glauben“ bzw. „+1 Gold pro 4 Anhänger dieser Religion“. Es ist also ein medienspezifisches Phänomen, dass Computerspielzeichen

> „may have value outside the game context, [but] their repeated and habituated functions during video game play tend to erode those out-of-game values and, for the sake of successful play, replace them with values and priorities set by game rules.“[49]

47 Der Begriff „Weltreligion“ erscheint m. W. allerdings nur ein einziges Mal in *Gods & Kings*; meistens ist die Rede von „Religion(en)“.

48 Zu lesen unter „Zivilopädie > Spielkonzepte > Religion > Mehrheitsreligion“, in: *Civilization V: Gods & Kings* (Firaxis/2K Games 2012).

49 David Myers, „The Video Game Aesthetic. Play as Form“, in: Bernard Perron, Mark J. P. Wolf (Hg.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York 2009, 52 f.

Doch sind die religiösen Zeichen nicht nur durch ihre realweltlichen Referenzen und durch die Spielstrukturen geprägt, sondern auch durch die Computerspielen zugrunde liegende informatische Struktur. Diese besteht generell aus mathematischen Konzepten und Methoden zur automatischen Verwaltung und Verarbeitung von Daten, insbesondere durch eindeutige und schrittweise Handlungsanweisungen (Algorithmen). In dieser Hinsicht lassen sich religiöse Termini oder Ästhetiken in *Gods & Kings* als Etikett verstehen, das spezifischen Datentypen und algorithmischen Prozessen zugewiesen wird. „Glaubenssätze" wie „Askese", „Choräle" und „Pagoden" definieren sich also nicht in erster Linie durch ihre realweltlich-historischen Charakteristiken, sondern durch die Kategorisierung und Funktionalisierung innerhalb des informatischen Systems. Auf diese Weise können religiöse Phänomene, die religionsgeschichtlich wenig oder nichts miteinander zu tun haben, in neue, geteilte Sinnzusammenhänge eingebettet erscheinen. So suggeriert *Gods & Kings* beispielsweise, dass „Askese", „Choräle" und „Pagoden" insofern miteinander vergleichbar sind, als sie eine gemeinsame unterliegende Funktion besitzen: Sie werden alle als „Anhänger-Glaubenssätze" definiert und sind Teil bestimmter Algorithmen, die Vorteile in den Städten bewirken.

Aus dieser Betrachtung folgt eine wichtige Erkenntnis: Die Reflexion der Computerspielzeichen vor dem Hintergrund der Spielstruktur und der informatischen Struktur relativiert bestimmte Interpretationen und Kritiken an den repräsentationalen und semantischen Inhalten dieser Zeichen.[50] Das Subsystem „Religion" in *Gods & Kings* kann beispielsweise für seine objektivistische Logik kritisiert werden, weil es individuelle Momente wie Glaubensäusserungen, Konversionsberichte oder Motive für die Teilnahme an religiösen Ritualen stillschweigend simplifiziert, globaleren Kategorien subsumiert oder in der Währung „Glauben" vergegenständlicht.[51] Oder man erkennt das subversive Potenzial der von *Gods & Kings* erzählten Religionsgeschichte, in welcher es möglich ist, dass der „Zarathustrismus" zur weltweit dominanten „Religion" wird, während sich das „Christentum" selbst in seiner „Heiligen Stadt" kaum halten kann. Solche Beispiele können nicht allein mit dem Religionsverständnis oder bestimmten Ideologien der Entwickler erklärt werden, genauso wenig wie die oben genannte „religionsphänomenologische" Typenbildung. Vielmehr tragen einerseits spielstrukturelle Eigenschaften wie das Genre des Strategiespiels, die globale Draufsicht oder die makroökonomische Logik der *Civilization*-Spiele dazu bei. Anderer-

50 Vgl. Alexander R. Galloway, *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis/London 2006, 85–106, hier 102; Diane Carr, „The trouble with Civilization", 234.

51 Ted Friedman, „Civilization and its discontents: Simulation, subjectivity, and space", in: Greg M. Smith (Hg.), *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology*, New York 1999, 132–150, hier 141–145.

seits lassen sich ideologische Simplifizierungen, Subversion und Typenbildung als Nebenprodukte der informatischen Struktur begreifen, die komplexe religiöse Phänomene und Prozesse in eine überschaubare Zahl von Variablen reformuliert, dabei abstrahiert und algorithmisch operationalisiert. Doch innerhalb dieser Strukturen treffen die Entwickler Entscheidungen, bei denen ihre Ansichten einfliessen, die sich z. B. aus Nachforschungen, persönlichen Erfahrungen, Nachrichtenmeldungen sowie religiösen oder politischen Ideologien speisen. So sind die Entwickler beispielsweise bemüht, auf realweltliche Phänomene referierende Zeichen mit solchen Regeln zu verknüpfen, die möglichst im Einklang mit ihrem Verständnis des referierten Phänomens und ihrer Maxime der religiösen Unparteilichkeit stehen. Das offensichtliche Ziel ist, trotz der informatischen Entkontextualisierungsprozesse eine gewisse realweltliche logische Konsistenz und Authentizität zu bewahren. Im Fall der „Glaubenssätze" von *Gods & Kings* sind solche Zuordnungen nicht immer einleuchtend: Zwar ergibt es einen Sinn, dass die Einführung des „Zehnt" einer Zivilisation finanzielle Vorteile bringt. Warum sich jedoch auch die „Initiationsriten" in „Gold" und nicht etwa in „Kultur" oder „Einfluss" auszahlen, bleibt das Geheimnis der Entwickler. Andere Beispiele erscheinen eindeutiger: Wie alle errichteten Gebäude in einer Stadt stärken auch die „Religionsgebäude" bestimmte Ressourcen. Eine „Pagode" erwirtschaftet beispielsweise zwei „Kultur"-Punkte, zwei „Glaubens"-Punkte und zwei „Zufriedenheits"-Punkte pro Runde. Eine „Moschee" dagegen liefert zwei „Kultur"-Punkte, drei „Glaubens"-Punkte und einen „Zufriedenheits"-Punkt! Diese Punkteverteilung suggeriert, dass die Entwickler die „Moscheen" im Gegensatz zu den Pagoden v. a. in ihrer religiösen Funktion wahrnehmen. Vor dem Hintergrund der Spielstrukturen muss diese Interpretation wiederum relativiert werden, da solchen Entscheidungen eben nicht nur spieltranszendierende Bedeutungsgehalte zugrunde liegen, sondern auch Erwägungen des Spieldesigns: Aus der Sicht der Spielbalance (*balancing*) beispielsweise müssen die Vorteile von „Glaubenssätzen" oder „Religionsgebäuden" so aufeinander abgestimmt sein, dass unerwünschte Einseitigkeiten oder Ineffektivitäten des Spielsystems vermieden werden können. Hätten alle „Religionsgebäude" dieselbe Punkteverteilung, hätte die Wahl keine spielerisch-strategische Bedeutung mehr; läge hingegen die Gesamtpunktzahl beispielsweise der „Moschee" gegenüber den anderen Gebäuden höher, so würden die auf den Spielsieg ausgerichteten Spielenden in ihren Städten kaum noch „Kathedralen", „Klöster" oder „Pagoden" errichten.

5 Fazit

Die religionswissenschaftliche Beschäftigung mit Computerspielen eröffnet wichtige neue Einsichten in die von Stereotypen geprägte gesellschaftliche Auseinandersetzung mit dem neuen Medium. Sie schärft das Bewusstsein für moderne Strategien der Kommunikation über Religion sowohl von religiösen wie von nicht-religiösen Akteuren und erweitert das Verständnis dafür, wie Menschen im digitalen Zeitalter in religiöse Bedeutungszusammenhänge sozialisiert werden. Sie bereichert die Reflexion über die „mediale Religion“[52], indem sie zeitgemässe Anwendungsbeispiele für deren theoretischen und methodischen Fragestellungen liefert. Und nicht zuletzt füllt sie eine Forschungslücke in den internationalen Game Studies, die sich bislang nur zögerlich dem komplexen Thema „Religion“ angenommen haben.

In diesem Artikel habe ich eine neue Methode zur Erfassung und Analyse von religiösen Inhalten in Computerspielen vorgestellt und am Beispiel von *Civilization V: Gods & Kings* angewendet. Bei der Erfassung, Analyse und Interpretation der relevanten Computerspielzeichen sind drei Aspekte zu berücksichtigen: 1) Die realweltliche Referenz: Hier hat sich die Unterscheidung zwischen ikonischer und isomorphischer Referenz als sinnvoll erwiesen, welche dem Umstand der häufig vorkommenden unspezifischen oder aber fantastisch veränderten Implementierung religiöser Inhalte in Computerspielen gerecht wird; 2) die spielstrukturelle Differenzierung, d. h. die Betrachtung relevanter Zeichen als Teil der Erzählung, Ästhetik, Regeln und Spielmechanik, welches ein Verständnis der unterschiedlichen Funktionen dieser Zeichen im Spielkontext fördert; 3) die generelle, allen Computerspielen und -programmen unterliegende informatische Struktur. Kenntnisse der Letzteren können Interpretationen der repräsentationalen und ludologischen Aspekte der erfassten Zeichen anleiten und abstützen, indem präziser zwischen ideologischen Einflüssen und technologischen Bedingtheiten unterschieden wird.

Die Analyse von *Gods & Kings* zeigt, dass sich religiöse Inhalte in Computerspielen durch diese Methode differenziert und medienspezifisch erfassen lassen. In diesem Sinn kann Religion in *Gods & Kings* als spezifische Simulation eines gesellschaftlichen bzw. zivilisatorischen Systems verstanden werden, bei der die westlich-christliche Vorstellung einer „universalen“ Form von Religion domi-

52 Vgl. Oliver Krüger, *Die mediale Religion. Probleme und Perspektiven der religionswissenschaftlichen und wissenssoziologischen Medienforschung*, Bielefeld 2012.

niert. Diese Form konnte durch isomorphisch auf realweltliche Phänomene verweisende Spielkonzepte wie „Glaubenssätze", „Anhänger", „Grosser Prophet", „Missionar" „Pantheon", „Religion" u.a. erfasst werden; sie konkretisiert und individualisiert sich in den zu bildenden und verbreitenden Religionen, welche nur hinsichtlich ihrer „Glaubenssätze" unterschieden (d.h. „dogmatisiert" und „konfessionalisiert") und durch ikonische Referenzen auf entsprechende Namen mit den realweltlichen „Weltreligionen" assoziiert werden. *Gods & Kings* suggeriert damit Aussagen über realweltliche Religionen, wobei implizite Religionskonzeptionen mitwirken. Beispielsweise wird Religion rein funktional dargestellt, wobei ihre Funktion die Stärkung von Ressourcen wie „Gold", „Kultur", „Zufriedenheit" u.a. und somit ein wesentlicher Beitrag zum Erreichen eines der (nicht-religiös geprägten) Spielziele ist. Religion in *Gods & Kings* erscheint also als Management zur Neu- und Umverteilung von gesellschaftlichen Ressourcen in einem heilsgeschichtlichen Prozess. Ausserdem kann in der Typologie, die auf die objektivierte Kategorie des „Glaubens" fokussiert und der Darstellung aller Religionen zugrunde liegt, ein religionsphänomenologisches Unterfangen erkannt werden. Diese Religionskonzeptionen ergeben sich sowohl aus den persönlichen und ideologischen Entscheidungen der Entwickler als auch aus den Bedingtheiten der gesamten informatischen Struktur des Spiels.

Der hier verfolgte Ansatz hat aber auch Grenzen: Die Betrachtung religiöser Phänomene in der Form eines Zeichensystems eignet sich nicht für Spiele, deren Referenz auf historische Religionen nicht innerhalb eines virtuellen systemischen Zeichenverbunds organisiert ist, sondern lediglich in isolierten Termini oder Ästhetiken vorliegt. In dieser Hinsicht könnte die Methode herangezogen werden, um für die Religionsforschung relevantere von weniger relevanten Computerspielen zu unterscheiden. Zudem lassen sich mit dieser Methode keine Computerspiele betrachten, die eher implizit auf religiöse Phänomene verweisen. Insbesondere Kunstspiele (*artgames*) behandeln religiöse oder religiös relevante Themen, z.T. ohne entsprechende Symbole und Ästhetiken explizit darzustellen. Eine weitere Bedingtheit der Methode liegt darin, dass sie auf dem religionshistorischen und systematischen Wissen des Forschenden aufbaut. Dies wird insbesondere da ersichtlich, wo Spiele aus anderen kulturellen Kontexten betrachtet werden. Entsprechend verstehe ich die hier präsentierte Methode als erweiterbarer Ansatzpunkt für die religionswissenschaftliche Untersuchung von Computerspielen. Einerseits wird die Untersuchung weiterer Computerspiele insbesondere aus anderen Genres notwendige Anpassungen mit sich bringen. Die hier festgestellten Resultate der Analyse von *Gods & Kings* sind zwar nicht verallgemeinerbar, können aber auf zentrale Charakteristiken der Implementierung religiöser Inhalte in Global-Strategie-

Spiele[53] und ggf. Aufbau-Simulations-Spiele[54] hinweisen, z. B. die eurozentrische Ideologie, die genrebedingte Stilisierung sowie die spiel- und informatikstrukturellen Kategorisierungen und Funktionalisierungen. Andererseits kann die Methode als Teil einer religionswissenschaftlich ausgerichteten Medienwirkungs- und Medienrezeptionsforschung verstanden werden, wo die Inhaltsanalyse partikularer Computerspiele ein Vorverständnis für die Betrachtung der sozialen Akteure liefert. In jedem Fall sind die ausserordentlich populären „Spiele mit Glauben" der weiteren religionswissenschaftlichen Betrachtung wert.

53 Weitere Beispiele für Global-Strategiespiele, die „Religionen" als eigene Systeme implementieren, sind *Europa Universalis*, *Crusader Kings*, und *Total War*.

54 Beispiele für Aufbau-Simulationen sind etwa die Spiele der *Anno*- und *Patrizier*-Reihe.