

Vorwort

Aktuellen Erhebungen zufolge spielen 34,1 Millionen Menschen in Deutschland Video- und Computerspiele. Diese Zahl entspricht 46 % der Gesamtbevölkerung. Damit sind digitale Spiele inzwischen ein integraler Bestandteil heutiger Alltags- und Unterhaltungskultur. Mehr noch: Sie sind zu Alltagsmedien geworden.

Die Gruppe der Nutzer verändert sich: Im Juni 2017 teilte der Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) mit, dass sich in Deutschland zunehmend auch ältere Spieler für Computerspiele begeistern. Heute ist der durchschnittliche Spieler von Computer- und Videospielen 35,5 Jahre alt. 2011 lag das Durchschnittsalter der Gamer noch bei 31 Jahren. Besonders in der Altersgruppe ab 50 lassen sich deutliche Wachstumsraten verzeichnen: Innerhalb eines Jahres stieg die Zahl der Gamer in diesem Alterssegment um eine halbe Million auf insgesamt 8,7 Millionen Menschen. Damit stellt die Gruppe nicht nur ein Viertel (25 %) aller Spieler von Games in Deutschland, sie ist damit auch die größte Gruppe an Gamern überhaupt. Das Verhältnis männlicher und weiblicher Spieler blieb unterdessen auch 2017 sehr ausgeglichen: So sind 17,9 Millionen Gamer in Deutschland männlich (53 % der gesamten Spielerschaft), 16,2 Millionen weiblich (47 %).

Noch vor wenigen Jahren wurde von konservativen Mahnern und Vertretern des kulturellen Establishments vor digitalen Spielen gewarnt. Derzeit sind solche Stimmen weitgehend verstummt. Daniel Martin Feige konstatiert in seinem Werk „Computerspiele – Eine Ästhetik“ (Stuttgart 2015, 10): „Mit Computerspielen ist ein neues ästhetisches Medium entstanden – und die Geburt ästhetischer Medien ist seit jeher von kritischen Stimmen begleitet worden, denen der kulturelle Wandel, der mit den Medien einhergeht, nicht geheuer war.“ Und an anderer Stelle erhebt er unter bestimmten Bedingungen ein gelungenes Computerspiel gar zum Kunstwerk: „Der Witz von Computerspielen als Kunstwerken besteht darin, dass sich der Spieler im Spielen dieser Computerspiele selbst durchspielt. Als Kunstwerke gelungene Computerspiele ermöglichen ein je eigenständiges Durchspielen wesentlicher Bewegtheiten des Spielers“ (ebd., 176).

Bei digitalen Spielen können – mitunter ambivalente – religiöse Aspekte in den Blick kommen. Mit den damit verbundenen Herausforderungen befasst sich der vorliegende EZW-Text. Die Beiträge gehen auf Vorträge zurück, die im Rahmen der Tagung „Avatare, Krieger, Dämonen – Religiöse Dynamik in virtuellen Welten“ gehalten wurden. Die zweite Tagung der Reihe „Weltanschauungen im Gespräch“ fand vom 14. bis 16. November 2016 im Wildbad Rothenburg statt. Veranstalter waren die Tagungsstätte Wildbad Rothenburg und das Religionspädagogische Zentrum der Evangelisch-Lutherischen Kirche in Heilsbronn.

Der Kernbestand dieser Publikation wurde um zwei Beiträge erweitert. Sie befassen sich mit dem beliebten Computerspiel „World of Warcraft“ und der Fantasy-Fernsehserie „Game of Thrones“. Sie beruhen auf Vorträgen, die im Zentrum Weltanschauungen beim Deutschen Evangelischen Kirchentag am 27. Mai 2017 in der Sophienkirche in Berlin vor 700 Menschen, meist Jugendlichen bzw. jungen Erwachsenen, gehalten wurden. Die Resonanz auf die Veranstaltung zeigt einmal mehr, wie beliebt Computerspiele und insbesondere die auf acht Teile angelegte Fantasy-Fernsehserie „Game of Thrones“ sind. Mit „Game of Thrones“ kommt ein anderes Medium bzw. Genre ins Spiel, das seit Beginn des 21. Jahrhunderts mit „Harry Potter“ und der Herr-der-Ringe-Verfilmung äußerste Popularität erlangt hat. Am 17. Juli 2017 startete die siebte und damit vorletzte Staffel der weltweit erfolgreichsten Fantasy-Serie. Nicht nur in inhaltlicher, auch in ökonomischer Hinsicht gibt sie sich monumental: Sechs Millionen Dollar beträgt das durchschnittliche Produktionsbudget für eine Folge von Game of Thrones.

Der EZW-Text enthält Beiträge aus unterschiedlichen Perspektiven. So bieten *Simone Heidbrink* und *Tobias Knoll* aus religionswissenschaftlicher Sicht einen fundierten Überblick zum Thema Religion in digitalen Spielen und geben hilfreiche Informationen zum Medium, zum Genre und zu Nutzern bzw. Nutzungsbedingungen an die Hand. Die Soziologin *Elke Hemminger* konzentriert sich in ihrem Beitrag auf die vielfältigen gesellschaftlichen Veränderungen, die mit der zunehmenden digitalen Mediatisierung der menschlichen Lebenswelt einhergehen.

Der Politikwissenschaftler *Stefan Piasecki* geht der Frage nach, inwieweit Computerspiele für Radikalisierungsprozesse oder gar als Terrorhelfer relevant werden können und welche Möglichkeiten es gibt, gegen „spielerische“ Terrorpropaganda vorzugehen. Einen interessanten Einblick in die Arbeitswelt eines Community- bzw. Social-Media-Managers gibt *Rudolf Inderst*.

Für einen nüchternen Umgang mit religiösen Inhalten von Computerspielen plädiert der Theologe und „Gamer“ *Heiko Erhardt*, der sich mit „World of Warcraft“ befasst. Er erblickt im digitalen Medium Chancen für die christliche Jugendarbeit.

Nadja Alexandra Mayer widmet sich der Fantasy-Fernsehserie „Game of Thrones“ aus kulturwissenschaftlicher Perspektive und zeigt auf, dass Religion darin eine entscheidende Rolle spielt.

Abschließend entwickelt der Religionspädagoge *Michael Waltemathe* Perspektiven für die Nutzung digitaler Spiele. Er konstatiert sozial bedingte Möglichkeiten religiösen Wandels im Medium des Computerspiels und plädiert für eine spielorientierte Religionspädagogik, die Perspektivwechsel ermöglicht, aber auch Raum für die Frage nach Transzendenz eröffnet.

Es bleibt zu wünschen, dass der vorliegende EZW-Text Hilfen für ein besseres Verständnis für die Spielarten gegenwärtiger Unterhaltungskultur und ihrer digitalen Medien ermöglicht. Er kann dazu anleiten, zu einem realitätsbezogenen Umgang mit den darin enthaltenen ambivalenten religiösen Anspielungen zu finden und dabei die digitale Mediatisierung insgesamt weder zu dämonisieren noch zu überhöhen.

*Matthias Pöhlmann
München, im August 2017*