Religion und Spiele, Teil 1

GODMODE

Kirchen, Synagogen, Moscheen und Friedhöfe – Religion gehört zu unserem Alltag. Das spiegelt sich auch in Spielen wider. Von Michael Förtsch

Der Mensch ist ein Wesen des Glaubens. Das war er schon immer. Einst sah er in Bärenfelle gehüllt zu den Sternen hinauf und konnte nicht begreifen, was er da erblickte. Er zitterte vor unerklärlichen Gewalten, vor Fluten und Vulkanen, Tornados und Gewitterblitzen. Für all das, dachte er, muss doch jemand verantwortlich sein. Also machte sich der Mensch ein Bild von übernatürlichen Wesen, die von oben auf ihn herabschauen, über ihn wachen – oder ihn strafen. Er schichtete Steine zu Tempeln, um den Herrn des Himmels zu huldigen, sie um reiche Ernte oder Verschonung vor Unheil zu bitten. Er meißelte Statuen von perfekten Wesen, die von einem Berg herab das Geschick der Menschheit lenken. Er bettete uralte Mythen und Lebensregeln in seinen Glauben ein, verfasste heilige Schriften und errichtete Schreine, Kirchen, Kathedralen, um gemeinsam mit anderen dem jeweils »einen Gott« zu dienen. Einer nicht beweisbaren Entität, die er jedoch für sein Dasein, sein Schicksal und Nachleben verantwortlich sah. Und deren Ehre er, sollte es nötig sein, mit dem Schwert verteidigen würde.

Selbst in unserer so von Wissenschaft geprägten Zeit ist die Religion allgegenwärtig. Denn ob wir wollen oder nicht, sind wir Homo Sapiens genetisch darauf getrimmt, zu glauben und uns in Zeremonien zu ergehen – ganz gleich, ob übermenschliche Mächte wirklich existieren oder nicht. Laut der Evolutionspsychologie dienen Glaube und seine Auslebung nämlich als Mechanismus, der uns den Alltag besser bewältigen lässt; als Katalysator zur Verarbeitung all der Eindrücke und Geschehnisse, die im Verlauf unseres Lebens über uns hereinbrechen. Glaube kann Trost spenden, er kann ein Gemeinschaftsgefühl schaffen, er kann jedoch auch missbraucht werden, um Menschen zu kontrollieren oder sogar aufzuhetzen. Was biologisch dahinter steckt, versucht die (umstrittene) Wissenschaft der Neurotheologie

 Das Wort »Religion« wurzelt im lateinischen »relegere« (bedenken, achtgeben) und bezeichnet die Beachtung von Vorschriften.

Diese Super-Mario-Version des Letzten Abendmahls stammt vom japanischen Pixelkünstler ta2nb. Mehr von ihm gibt's unter: http://blog.ta2nb.main.jp/

Auch in Minecraft errichten viele Spieler imposante Kathedralen. Das hat allerdings meist weniger mit Glaube zu tun als mit der architektonischen Herausforderung der Monumentalbauten.

zu erklären. Die verortet unseren Hang zum Glauben im Lobus parietalis superior, dem Scheitellappen des Gehirns. Seiner jahrtausendelangen Arbeit, chemischen Prozessen und funkenden Neuronen sei es zu verdanken, dass Gotteshäuser bis heute wie selbstverständlich unser Stadtbild prägen, dass Buddha-Statuen Yoga-Studios schmücken, dass wir Kruzifixe sowie Halbmonde um den Hals und Kippas auf dem Kopf tragen. Und das gilt eben nicht nur für die echte Welt, sondern auch für die Welt der Videospiele.

Kirchen überall

Eines vorneweg: Uns ist bewusst, dass Religion für viele Menschen ein Reizthema darstellt. Wir wollen uns an dieser Stelle kein Urteil über bestimmte Konfessionen oder den Glauben an sich anmaßen, sondern lediglich deren Darstellung in Spielen untersuchen. Denn die ist tatsächlich allgegenwärtig, auch abseits eindeutiger Fälle wie dem Göttersimulator Black & White stolpern wir am Bildschirm immer wieder über religiöse Elemente und Motive. Rasen wir zum Beispiel in Grand Theft Auto mit dem Wagen durch die Straßen von Los Santos und Liberty City oder in Watch Dogs durch Chicago, dann ziehen Kirchen, Synagogen sowie die Hauptquartiere von Sekten an uns vorbei. In Assassin's Creed erklimmen wir die Türme von Kathedralen und Moscheen. In Anno, Die Siedler sowie SimCity wachsen Gotteshäuser aus dem Boden; im Himalaya-Wind von Far Cry 4 flattern Gebetsfahnen, in Die Sims können Spieler in einer Zeremonie heiraten.

In der Strategieserie Civilization dürfen Hobby-Staatenlenker bereits seit dem vierten Teil eigene Glaubensgemeinschaften gründen, in Civilization 5 schalten sie durch die Wahl von Dogmen sogar Vorteile frei. Wer etwa dem Jagdgott huldigt, steigert die Nahrungsausbeute von Wildvorkommen. Wenn ein Szenario exotisch wirken soll, greifen Entwickler häufig auf Natur- oder Stammesreligionen zurück, die sich von »klassischen« Glaubensgemeinschaften dadurch unterscheiden, dass sie keine heiligen Schriften besitzen. Zum Beispiel in Far Cry 3 mit seinen eingeborenen Schamanen, barbusigen Fruchtbarkeitsritualen und Drogenrausch-Halluzinationen. In Klassikern wie Monkey Island, Gabriel Knight und Shadow Man spielen wiederum Voodoo-Kulte eine essentielle Rolle. Und selbst in Fantasy-Welten erwarten uns religiöse Symbole und Monumente, in World of Warcraft etwa die riesige Kathedrale von Sturmwind sowie die Klassen Priester und Schamane. In Fable können wir Geld an religiöse Institutionen spenden, in The Witcher 3 hetzen die Prediger des Ewigen Feuers gegen Hexen und Zauberer, die Elder-Scrolls-Serie fährt für jedes ihrer neun Völker ein ganzes Pantheon plus dämonische Gegenspieler auf. Religion gehört in Spielen wie selbstverständlich dazu.

Seine düstere Stimmung verdankt das PS4-exklusive Bloodborne auch der drückenden Kulisse der Stadt Yharnam, die von gotischen Kathedralen inspiriert ist. Die dort ansässige Heilungskirche basiert auf der Idee von christlichen Wallfahrtsorten und sogenannten Reliquientranslationen, bei denen etwa heiliges Wasser oder Relikte Gläubige auf wundersame Weise von ihre Leiden erlösen.

Den höchsten Kirchturm der Welt hat das Liebfrauenmünster in Ulm mit 162 Metern.

Spieler von Civilization 5 basteln sich ihre eigene Religion.

Naturreligionen sollen Szenarien exotischer machen, beispielsweise in Far Cry 3.

Surreale Gestalten, leuchtende Lichtbogenklingen und bizarre Landschaften. El Shaddai: Ascension of the Metatron ist eine sehr eigene und sehr japanische Auslegung des apokryphen Buches von Henoch.

Der Voodoo-Kult spielt in Klassikern wie Monkey Island, Gabriel Knight und Shadow Man eine essentielle oder zumindest tragende Rollen.

Religion ist Motivation

Aber wieso eigentlich? »Religionen sind das, was viele Menschen treibt, motiviert und, ob bewusst oder unbewusst, ihr Handeln, aber auch unsere ganze Kultur und unser Sozialleben mitbestimmt«, erklärt der amerikanische Psychologe Jamie Madigan, der sich seit Jahren mit der Psychologie von und in Videospielen auseinandersetzt. Ein Spiel, das religiöse Aspekte rigoros ausklammern würde, würde sich laut Madigan »für einen Menschen unvollständig, fremd und wenig greifbar« anfühlen. Glaube schafft Glaubwürdigkeit. »Religion kann auch helfen, den Zustand einer Welt und ihrer Figuren zu transportieren«, ergänzt Chris Avellone, der Rollenspielikonen wie Fallout 2, Icewind Dale, Fallout: New Vegas und jüngst Pillars of Eternity erschuf. Vor allem in Letzterem spielen Glaube und Götter die tragende Rolle. »Die Kirchen, Tempel, Praktiken, Priester und so weiter, all das weckt Gefühle. Es vermittelt uns ein Bild des Szenarios.« Religiöse Symbolik ist für uns leicht verständlich – sie muss aber nicht positiv besetzt sein. Die alles überragende gotische Kathedrale der PS4-Werwolfjagd Bloodborne wirkt imposant und ehrfurchtgebietend, aber auch erdrückend und unheimlich. Gigantische Statuen und eindringliche Prediger in Bioshock Infinite oder Final Fantasy 10 zeugen von einer verbrämten, monotheistischen Gesellschaft: nach außen prächtig und mächtig, doch im Inneren verdreht und tyrannisch, nur dem »einen Gott« ergeben. Städte mit unterschiedlichsten Gottheiten geweihten Tempeln und magischen Zirkeln wie in Fable oder Baldur's Gate 2 lassen dagegen eine vielfältige, lebendige, tolerante Multikulti-Gesellschaft vermuten. Und wenn Typen eine Atombombe anbeten, wie in Fallout 3? Klare Sache, hier kann etwas ganz und gar nicht stimmen: Diese Welt muss vollkommen bekloppt sein.

Xeno-Theologie

Auch wenn fiktive Kulte und Religionen in Videospielen häufig fremdartig und farbenfroh wirken, sind sie doch stets stärker in unserer Welt verhaftet, als man vermuten würde. Selbst Spielemacher, die reale Religionen scheuen, lassen sich zumindest immer neu von religiöser Geschichte und existenten Glaubensgemeinschaften inspirieren. »Spiele ziehen uns in fiktive Universen, doch sind sie in vielerlei Hinsicht immer Abbilder realer Vorbilder und Archetypen«, bestärkt Greg Perreault, videospielbegeisterter Religionsexperte und Assistenzprofessor für Journalistik an der Appalachian State University in Boone, North Carolina. »Spiele sind Kopien oder Mosaike vorhandener Glaubenssysteme.« Das zentrale Religionsgespinst der legendären Ultima-Serie speist sich etwa aus verschiedensten sakralen Fragmenten und formt so einen sogenannten »Eklektizismus«: eine Art Patchwork-Religion. Die für Ultima essentiellen Tugenden wie Tapferkeit, Mitleid und Ehre spiegeln beispielsweise die Zehn Gebote des Christentums und die buddhistische Idee des Karma, nach der jede Handlung unweigerlich Folgen hat – womöglich erst im nächsten Leben. »Ich habe vieles aus der buddhistischen Lebensphilosophie entlehnt«, gesteht der Ultima-Schöpfer Richard Garriott. »Da gibt es keinen Gott, keinen Teufel und keine Seelen, es ist keine klassische Religion.

Das spielt der Vatikan

Der Mehrspieler-Titel Natural Selection 2 ist das beliebteste Spiel im Vatikan. Zumindest laut den Angaben, die der Service Steam Spy aus den Nutzerdaten von Valves Spieledienst extrahiert hat. Ausgerechnet ein Spiel über Evolution – das mag manch strenggläubigen US-Christen wurmen. Auf den Plätzen folgen die Japano-Rollenspielserie Hyperdimension Neptunia aber auch Metal Gear Solid 5: Ground Zeroes und The Stanley Parable. Zockende Priester? Ja, warum nicht? Und natürlich hat der Vatikan auch viele junge Angestellte, etwa die Mitglieder der Schweizer Garde. Für Aufsehen – und Gelächter – sorgte 2013 eine Meldung von Sega: Mittels versteckter Ortungscodes hatte der Publisher nach eigener Aussage festgestellt, dass sein Football Manager 2013 weltweit über zehn Millionen Mal schwarzkopiert worden war. Demnach wurden 547.000 IP-Adressen von Software-Piraten nach Italien zurückverfolgt – und eine davon stammte aus dem Vatikan!

Da schaut der Helios: Die Action-Saga God of War verwurstet die griechische Mythologie zum Schlachtfest, bei dem die Götter nicht nur schlecht, sondern meist auch tot wegkommen. Die Kräfte und Positionen im Pantheon sind jedoch stets korrekt gezeichnet, und die ganze Reihe ist ein Lehrstück über den Sturz von mächtigen Kasten, die sich's zu bequem gemacht haben.

Aber es existieren moralische und spirituelle Ansprüche.« Solche Ansprüche muss der Ultima-Held – und damit der Spieler – an sich selbst stellen, um zum Avatar zu werden, dem Inbegriff der Tugenden.

Der Avatar hat nichts mit blauhäutigen Aliens zu tun, sondern ist eine Art Misch-Messias aus drei Archetypen. Er ist Lehrer, Gesandter und Erlöser zugleich, also gewissermaßen Buddha, Christus und Engel in Personalunion. In Sachen Symbolik klaut die Ultima-Reihe unbedarft beim Christen- und Judentum, beim Islam, bei Esoterik und gar beim Okkultismus. »Vieles habe ich verwendet, weil es einfach cool aussah«, gesteht Garriott. »Da waren hebräische Worte, Pentagramme, das ägyptische Anch-Symbol, alles Mögliche, und es passte meist irgendwie zusammen – manchmal aber auch nicht.« Das bringt dem Designer sogar Ärger ein: Weil auf der Schachtel von Ultima 3 ein gefügelter Dämon abgebildet ist, bezichtigen christliche Fundamentalisten Garriott der Teufelsanbeterei. Erst das inspiriert ihn dazu, 1985 in Ultima 4 die Tugenden einzuführen. Er möchte klarmachen, dass es hier um das Gute geht. Doch selbst danach gibt es regelmäßig religiös motivierte Beschwerden über Ultima. Etwa, als auf der Packung von Ultima 8 ein Pentagramm prangt, ein fünfzackiger Stern in einem Kreis. Der gilt oft irrtümlich als Beschwörungssymbol für ziegenfüßige Hornträger, ist aber in Wahrheit ein jahrtausendealtes Schutzzeichen gegen Unheil und böse Geister; selbst christliche Kreuzritter trugen fünfzackige Sterne auf ihren Schilden. Dennoch zeigt diese Episode, welch starke Gefühle solche Symbole in Menschen auslösen können – es ist schwierig, religiöse Spielmotive sauber von der echten Welt zu trennen.

Cargo-Kult mit Wumms

Und Ultima ist eben längst nicht das einzige Spiel mit Parallelen zu echten Religionen. Die Kirche der Kinder des Atoms etwa, die Atombomben-Verehrer aus Fallout 3, betreiben eine Art Cargo-Kult. Ähnlich den primitiven melanesischen Inselvölkern, die in den US-Bombern des Zweiten Weltkriegs Götterboten sahen, verehren auch die Menschen der Postapokalypse eine Technologie als Manifestation einer übersinnlichen Kraft – genauer gesagt: als Gabe des Gottes Atom. Doch während die Ureinwohner harmlose Frachtkisten und aus Stroh und

Die Opferung Isaaks gehört zu den prägenden Momenten der Bibel. Abraham ist bereit, seinen Sohn zu opfern, um Gott seinen Glauben zu beweisen. Im Spiel The Binding of Isaac hofft die Mutter, eine Nachricht aus dem Himmel zu empfangen.

Holz gezimmerte Flugzeugmodelle anbeteten, wählten die Einwohner der Fallout-Stadt Megaton einen scharfen Nuklearsprengkopf als götzenhafte Reliquie. »Ich glaube, diese Gruppe war als witzige Einlage gedacht. Und das ist sie auch«, deutet Greg Perreault. »Jedoch wäre ein derartiger Kult in einem realen Endzeit-Szenario alles andere als abwegig, sondern sogar sehr wahrscheinlich.« Gleichsam historisch und wirklichkeitsnah ist die Diablo-Reihe, die stets aufs Neue die Wiederkehr des titelgebenden Teufels und seiner Schergen zelebriert. Die gesamte Serie erinnert dabei an die endzeitlichen Motive des christlichen

Pfui! Die christlichen Prediger haben sich die Hölle als furchtbaren Ort ausgemalt, aber bestimmt nicht so wie in Dante's Inferno.

Auf der Spielemesse E3 2009 inszenierte Electronic Arts als Werbegag einen vermeintlichen Protest gegen Dante's Inferno. Angebliche christliche Fundamentalisten schwenkten vor dem Messezentrum in Los Angeles Schilder mit Aufschriften wie »Hölle ist kein Spiel« und »Infer-NO!«. In Wahrheit waren sie engagierte Laienschauspieler.

Quelle: 1Up.com

Der Begriff »Pantheon« für alle Götter einer Religion entstammt dem altgriechischen »pan« (ganz, all) und »theios« (göttlich).

Mittelalters: Statt Twilight und Star Wars kursierten damals finstere Geschichten über Himmel, Hölle, Erzengel, Dämonen, die Apokalypse und Plagen, die die Lande heimsuchen – etwa auf Bildern des Nürnberger Künstlers Albrecht Dürer. »Ich würde sogar sagen, dass viele Spiele ihre Existenz religiösen Elementen verdanken«, führt Chris Avellone aus. »Glaube ist nicht immer ein direkter Teil der Handlung, aber ein wichtiger Grundstein der Weltgeschichte, des Universums, auf dem das Spiel fußt. Es verleiht ihm Tiefe und Glaubhaftigkeit.«

Unsichtbar bei Gott

Auch in vielen Produktionen, die auf den ersten Blick keine religiösen Verbindungen zu haben scheinen, lassen sich bei genauerer Inspektion klerikale Anleihen ausmachen. Denn nicht immer gehen Spielemacher plakativ mit religiösen Motiven um, sondern verbergen sie hinter kunstvollen, modernen oder abstrakten Kulissen. So zeichnet das Indie-Spiel Limbo mit seiner bruchstückhaften und erklärungsarmen Story eine surreale Parabel auf die katholische Idee der Vorhölle: den Limbus, der 2007 von Papst Benedikt XVI. zum Anachronismus erklärt und damit »abgeschafft« wurde. Im 2D-Jump&Run des Studios Playdead quält sich ein kleiner Junge durch einen schwarzweißen Wald, wo er wieder und wieder grausame Tode durchleidet. Genau wie in besagtem Randbereich der Unterwelt, in dem unschuldige Seelen geläutert werden, um vielleicht irgendwann, nach schier endloser Qual, Erlösung zu finden.

Anders, aber trotzdem ähnlich ist The Binding of Isaac. Im 2D-Roguelike flieht ein kleiner Junge nackt und verstört in den Keller,

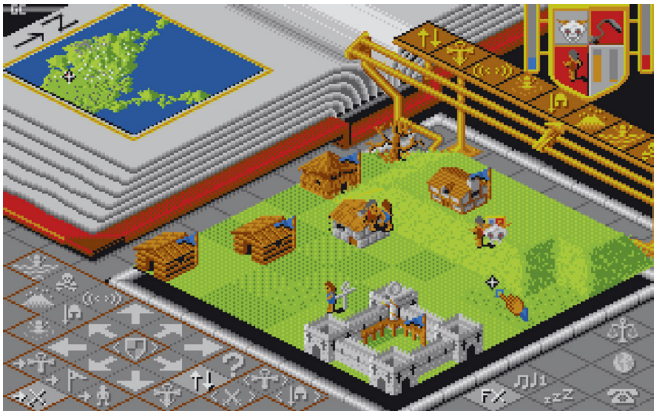
Betet zu mir, ihr Ungläubigen!

Mit religiösen Figuren zu spielen und in Mythenwelten Schabernack zu treiben, das ist eine Sache. In einem Spiel selbst einen Gott zu verkörpern, also die Vorstellung und das Gefühl eines nicht greifbaren, aber allmächtigen Wesens, in eine virtuelle und interaktive Welt zu übersetzen – das ist etwas ganz anderes. In Göttersimulationen soll der Spieler selbst eine unbestimmte Macht verkörpern, die das Geschick eines Volkes leitet. Etwa in Black & White, Populous, Pocket God und From Dust. Hier ist Religion nicht nur Dekoration und Kulisse, sondern Story und Spielprinzip an sich – zumindest theoretisch. Denn gemeinen Vorstellungen von Gott und Religion gehen die Göttersimulationen interessanterweise aus dem Weg.

»Echte Gotteskräfte darzustellen, ist nicht machbar. Allmacht und Omnipräsenz lässt sich in einem Spiel nicht verwirklichen«, weiß etwa Peter Molyneux, der mit dem 1989 erschienen Populous und später Black & White und aktuell Godus als Vater des Götterspiel-Genres gilt. »Das würde einem Spiel außerdem jegliche Herausforderung und jedes Ziel nehmen.« Wer alles kann, hat alles erreicht. Gewonnen. Tatsächlich ist das Prinzip nahezu aller Göttersimulationen nicht das Wirken von Macht, sondern die indirekte Steuerung der eigenen Gefolgschaft. Durch das Formen von Land, den Einsatz magischer Sprüchen, der Beeinflussung des Wetters und dem Setzen göttlicher »Bojen« werden die Schützlinge angeleitet und zum Erfolg geführt.

Hier wird also ein mehr oder minder komplexes System beeinflusst – aber keine Göttlichkeit ausgeübt. »In meinen Spielen ging es nie um Religion und Allmacht«, sagt Molyneux. »Es ging darum, was auf eine Aktion folgt. Es ging um dich, und darum, was deine Taten bewirken, wie du mit Möglichkeiten umgehst. Was würdest du tun, um deine Anhänger zu vermehren, wie würdest du ihren Glauben festigen und dadurch dich selbst formen? Wärst du gut oder böse? Wie weit würdest du gehen?«

Auch From Dust, das 2011 vom legendären Spielemacher Eric Chahi gestaltete und bisher letzte große Götterspiel folgt dem typischen Regelwerk und Spielprinzip: der Spieler formt das Land, gräbt Seen, greift Wasser und lagert es um. Ziel ist es, in einer apokalyptischen Urwelt einen kleinen Stamm durch Lava und Eis ins Paradies zu führen. »Du bist die Inkarnation der Natur und ihrer Beziehung zu den Menschen«, charakterisiert Chahi seine Vorstellung des Spieler-Alter-Egos. So hält sich also auch From Dust mit Kommentaren auf real existierende Religionen, Gottesvorstellungen und Glaubensbewegungen zurück. Ist das nicht Etikettenschwindel, mutlos und feige? Vielleicht etwas, aber das ist nicht schlimm. »Götterspiele sind eigentlich immer sehr symbolisch«, bemerkt Chahi. »Ich glaube, sie hinterfragen nie die Religion, sondern den Menschen selbst. Sie stellen Fragen nach Moral, Ursache und Wirkung, der Natur, unserem Ich und unserer Gesellschaft.«



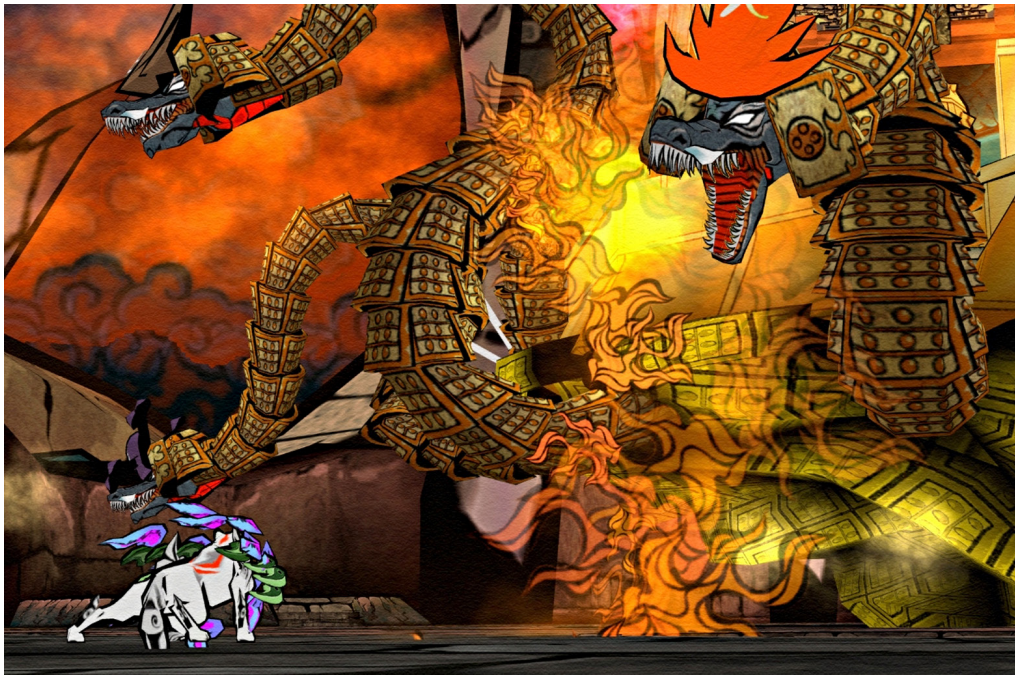
Schon in Peter Molyneux' Erstlingswerk Populous mimen wir 1989 einen Gott, der sich mit anderen Himmelsherrschern duelliert.

In Black & White gibt uns Molyneux anno 2001 neben Götterkräften ein Schoßtier an die Hand, das wir zum Helfer oder Monster schulen.

Ausnahmsweise ohne Molyneux: In Ubisofts From Dust graben wir 2011 ganze Welten um, um einem Stamm beim Siedeln zu helfen.

Auch im aktuellem Godus macht uns Molyneux zum Gott, der Terrain umschichtet, damit seine Schützlinge »Glauben« erzeugen können.

weil seine Mutter ihn töten möchte – Gott hat es ihr »befohlen«. Im Untergeschoss kämpft der Bub dann gegen Monster und sammelt Items. Die Story ist eine abstrakt reduzierte Nacherzählung der biblischen Geschichte um die Opferung Isaaks, in der Abraham seinen Sohnemann umbringen soll. »Mir war klar, dass viele diese Geschichte vielleicht nicht kennen – oder wiedererkennen«, erklärt der Entwickler Edmund McMillen. »Denn es ist meine Sicht auf diese Geschichte. Meine Familie väterlicherseits bestand aus geläuterten Christen. Da kam jeder in die Hölle. Ich kam in die Hölle, weil ich Dungeons & Dragon und Magic: The Gathering spiele, man wurde immer gescholten. Was ironisch ist, weil diese geläuterten Christen vorher das sündigste Leben überhaupt geführt haben, sie alle waren bekehrte Alkoholiker, therapierte Drogenabhängige und so weiter. Das formte meinen Blick auf das Christentum.« Mit einer derart negativen Annäherung an Religion sind The Binding of Isaac und Limbo nicht alleine. Auch viele andere Spiele ermöglichen vergleichbare Analysen, Lesemöglichkeiten und gar wagemutige Interpretationen.



Das Shinto ist eine friedliche und lyrische Religion, aber auch vollgepackt mit Epos. So dreht sich natürlich auch das wunderschöne Okami letztlich um den Kampf des Guten gegen das Böse. In diesem Fall die Schlacht der Sonnengöttin Amaterasu gegen den Dämon Orochi.

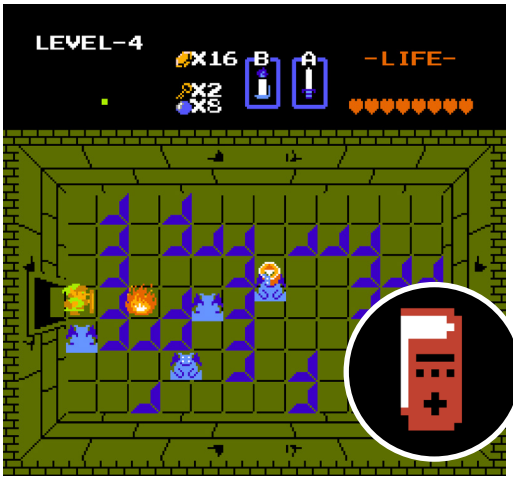
Eine Welt, eine Religion, ein Spiel

Reale Religionen taugen aber nicht nur als Inspiration für fiktive Glaubensgemeinschaften oder Bausteinchen einer Spielkulisse, sondern können auch direkt als Szenarien herhalten. Beispielsweise schlachtet sich der wütende Spartaner Kratos im PlayStation-Klassiker God of War durch eine finsterzynische Auslegung der griechischen Mythologie. Dabei tötet er nicht nur legendäre Kreaturen wie die Hydra und die Moiren. Nein, Kratos meuchelt auch aufs Brutalste die unsterblichen Herrscher selbest. Dem Götterboten Hermes säbelt er die Beine ab, Poseidon drückt er die Augen aus dem Schädel, und dem von Stacheln durchsetzen Hades stiehlt er seine Seele. Ein dumpfes Gewaltspektakel, jedoch mit einem interessanten Motiv: Kratos stellt den Herrschaftsanspruch der Olympier über die Menschheit in Frage und widerlegt durch ihre Ermordung ihren Götterstatus. Erde 1, Himmel 0.

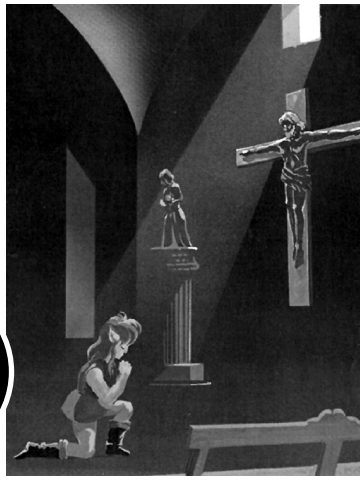
In Dante's Inferno hingegen begibt sich der gleichnamige Held in verdächtig God-of-War-artiger Manier hinab in die Kreise der christlichen Hölle aus Dante Alighieris Klassiker Die Göttliche Komödie. Er muss seine Frau aus den Klauen Luzifers befreien – ein bizarrer Trip. Denn war Dante in der Vorlage ein Dichter und Denker, ist er hier ein Kreuzritter mit Riesensense; der Höllenhund und Bossgegner Kerberos gleicht eher einem Wurm als einem Vierbeiner, ganze Höllenetagen bestehen komplett aus Fleisch, und gierige Seelen werden in flüssigem Gold ertränkt. Allesamt durchaus markante Beispiele und nicht die einzigen. Auch die Darksiders-Saga, das Voodoo-Comic-Spiel Shadow Man, der in Deutschland indizierte Wikinger-Actiontitel Rune und der Shiny-Klassiker Messiah – in dem man immerhin ein pummeliges Engelchen spielt – stützen sich auf religiöse Rahmen, sind aber dennoch eher Ausnahmen. Denn sie stammen von westlichen Entwicklern, die sehr zaghaft sind, wenn es darum geht, aktuelle religiöse Welten und Themen – vor allem christliche – gänzlich in ein Spiel zu übernehmen. »Das hat mit unserer vergleichsweise strikten kulturellen und gesellschaftlichen Prägung zu tun, die Respekt vor Religion und ihren Anhängern fordert«, schätzt Perreault. »Östliche Entwickler gehen deutlich freier und spielerischer zu Werke.«

Das erste Zeichen der Götter?

Videospiele und Religion sind schon vor vielen Jahren eine Verbindung eingegangen. Doch wer machte eigentlich den ersten Schritt? Welches Spiel hob die Religion ins neue Medium? Die Antwort: Keiner weiß es genau. »Ich kann es nicht sagen«, gesteht der Religionsexperte Greg Perreault. »Es hängt stark davon ab, wann man in einem Spiel überhaupt von Religion sprechen kann.« Einfache religiöse Symbolik und Verweise auf höhere Mächte und Kirchen finden sich etwa schon früh, lassen sich aber kaum exakt datieren. Ein früher Meilenstein ist das allererste The Legend of Zelda, das 1986 für das NES erscheint, und in dessen Welt der Glaube eine auffallend wichtige Rolle spielt. Allerdings anders, als wir es heute aus der Serie kennen. Denn wo aktuell das Triforce der Goldenen Göttinnen Nayru, Farore und Din im Zentrum des fiktiven Pantheon stehen, hing ursprünglich das Kreuz samt Jesus. Tatsächlich hatten der Serienschöpfer Shigeru Miyamoto und sein Team einst das Christentum zur Leitreligion von Hyrule auserkoren. Daher trug der Held Link ein Kreuz auf seinem Schild und, zumindest im japanischen Original, die Bibel als Zauberbuch. Nicht verwunderlich, hatte und hat das Christentum für Japaner doch einen äußerst exotischen Charakter.



Im ersten Zelda verwendet der Held Link 1986 ein Zauberbuch mit einem Kreuz (kleines Bild), das im japanischen Original sogar »Bibel« heißt.



Frühe Zeichungen zeigen Link kniend vor Kruzifixen.

Wen ein Gott auf Erden wandelt, bezeichnet man das als Theophanie, vom altgriechischen »phainesthai« (sich zeigen, erscheinen).

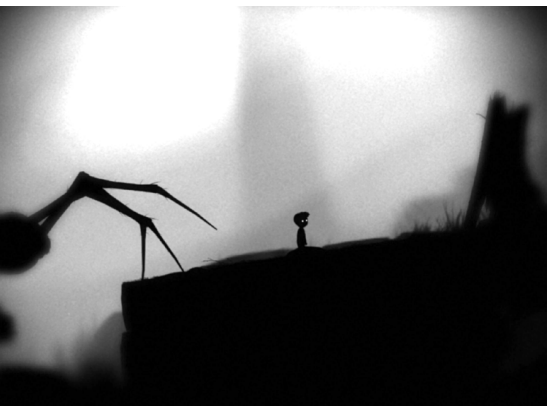
Im japanischen Asura's Wrath dreht die buddhistische Göttergeschichte vollends am Rad. So transformiert sich der Götterkrieger Wyzen in ein planetengroßes Buddha-Abbild, das den Heroen Asura mit glühendem Zeigefinger zerquetschen will.

Obwohl Asura's Wrath die Buddhistische Kosmologie überzeichnet, ist es in vielen Punkten ziemlich werkstreu. So sind die Asura im Buddhismus tatsächlich eine Rasse von »Kampfgöttern« oder Halbgöttern, die sich's nach einem Trinkgelage mit ihren Vorgesetzten verscherzt haben. Und die himmlische Stadt Trayastrimsa entspricht ziemlich genau Darstellungen, wie man sie in Tempeln und Büchern findet.

Ost und West

»Die Menschen in den meisten Regionen der Welt sind von einer einzigen zentralen Religion umgeben. Das führt zu einer gewissen Sensibilität und Ehrfurcht«, meint etwa der japanische Entwickler Takeyasu Sawaki. »Die Menschen in Japan dagegen hängen einem Blumenstrauß von Glaubenssystemen, Religionen und Philosophien an, die alles durchdringen. Tabus sind da kein Thema.« Tatsächlich nehmen sich japanische Entwickler recht unvoreingenommen und frei eigenen wie fremden religiösen Strömungen an. Im wunderschönen PlayStation- und Wii-Titel Okami kämpft man als Sonnengöttin Amaterasu in Wolfsgestalt gegen den Dämon Orochi. Beide sind wirklich mythologische Figuren des Shinto, der Urreligion Japans. Das ist ungefähr so, als würde Jesus in einem christlichen Spiel gegen Judas boxen. Nebenbei stärkt Amaterasu bei ihrem Streifzug durch das in heimelige Tusche- und Wasserfarben getünchte Japan den Glauben der Spielbewohner in das Shinto. Dessen unendlich viele Gottheiten, die Kami, können jederzeit die Form von Tieren, Gegenständen und auch Menschen annehmen und so unter uns weilen. Daher auch die Wolfsgestalt der Sonnengöttin.

Doch nicht nur einheimische Mythen dienen den fernöstlichen Entwicklern als Vorlage. Das Avantgarde-Werk El Shaddai: Ascension of the Metatron von Takeyasu Sawaki folgt dem Buch des Henoch, einem apokryphen Text. Das heißt, dass diese Geschichte von den christlichen Kirchen Europas nicht als offizieller Teil der Bibel anerkannt wird, wohl aber von der orientalisch-orthodoxen Kirche Äthiopiens. Im Buch beauftragen verbannte Engel den Propheten Henoch, für sie bei Gott um Gnade zu bitten – Henochs Reise in den Himmel wird sehr ausführlich geschildert. Das Spiel destilliert daraus einen schrägen Storymix um den Kämpfer Enoch, der von Gott den Auftrag erhält, sieben abtrünnige Erzengel auszuschalten. Diese Mission führt ihn durch traumartige Pastell-Umgebungen und lässt ihn unter anderem den Engel Lucifer treffen, der mit dem Allmächtigen über ein Mobiltelefon quatscht. Schräg, surreal und eine so spannende wie freie Annäherung an die christliche Mythologie. Tatsächlich sind fast alle »religiösen« Videospiele nicht wirklich werkstreu. Und das ist auch verständlich.



Die wahre Geschichte hinter Limbo behalten die Entwickler des Studios Playdead für sich. Jedoch glauben viele Fans, in der monochromen Landschaft die Vorhölle zu erkennen, in die der kleine Junge kam, nachdem er mit seiner Schwester bei einem Autounfall starb.

Eine Geschichte, tausend Welten

»Es ist unmöglich, den Himmel, die Hölle oder andere spirituelle Welten so wiederzugeben, wie sie wirklich sind«, erklärt Jonathan Knight, der Dante's Inferno beim US-Studio Visceral Games als Produzent betreut hat. »Schließlich weiß niemand, wie die aussehen. Es gibt kein einheitliches Bild davon – oder von Satan, Dämonen und Gott. Wir als Menschen malen uns all dies, je nach Zeitgeist, aufs immer Neue aus. Daher ändert sich die Darstellung ständig.« Heißt: Religiöse Welten, Motive und Figuren lassen sich auf eine unendlich vielfältige Art interpretieren, wiedergeben und deuten. Denn sie stehen jedem offen, sind Gemeingut, das theoretisch jeder nutzen und auslegen kann. »Es gibt einen Grund, warum religiöse Bücher wie die Bibel so verbreitet sind«, sagt dazu Edmund McMillen. »Nicht, weil man deren Lehren teilt, sondern weil ihre Geschichten so faszinieren und auf alle möglichen Arten gelesen werden können.«

Dazu bieten sie ein geradezu unerschöpfliches Arsenal an Erzählungen, die zumindest für das noch junge Medium Videospiel, jungfräulich und unerforscht sind. »Das ist, denke ich, einer der großen Reize für uns Entwickler«, erklärt Takeyasu Sawaki die Motivation hinter seinem Henoch-Spiel. »Es bietet sich hier so viel kreativer Stoff, an den man sich nur heranwagen muss.« Eine Ansicht, die auch Hiroshi Matsuyama teilt, der Entwickler von Asura's Wrath. Der Japaner erschuf mit dem irrsinnigen und eigenwilligen Action-Gewitter eine bizarre Science-Fiction-Fassung der buddhistischen Kosmologie – gewissermaßen der fernöstlichen Göttergeschichte. Die buddhistischen Gottheiten, die Devah und Brahma, werden in dem anime-artigen Konsolenspiel als intergalaktische Herrscher gezeichnet, die den mächtigen Feldherren Asura mit einem fiesen Komplott aus dem Weg räumen wollen. Das schaffen sie auch. Doch das Opfer rächt sich anschließend – und das in einem Feldzug, der sämtliche Grenzen sprengt. Was das heißt? Oh, bereits der erste Bossgegner ist ein Gott von der Größe eines Planeten; danach kämpf Asura mal ohne Arme, dann wieder lasert er eine komplette Raumflotte vom Himmel. »Ich weiß nicht, warum, aber diese Themen und Figuren kann jeder begreifen«, bemerkt Matsuyama, der trotz der freien Interpretation viele traditionelle Symbole wie »flammende« Haare und kreisförmige Auren, die »Mandorla«, referenziert. »Diese alten Geschichten funktionieren überall und jederzeit, ob als Action-, Strategie- oder Horrorspiel. Egal, wie abgefahren oder unglaublich es ausschauen mag, sie sind grenz- und kulturübergreifend.« Nicht umsonst gilt Religion als älteste Form des Geschichtenerzählens. Spiele hingegen sind die jüngste – da kommt zusammen, was zusammengehört. ★

Bald in Teil 2

Religion und Spiele sind kaum zu trennen – aber wie wird Glaube in Spielen überhaupt wahrgenommen? Ist er positiv oder negativ besetzt? Kann es Kirchenkritik in Spielen geben? Und was ist eigentlich mit dem Islam, der bis hierhin kaum erwähnt wurde? Das alles und mehr lesen Sie im zweiten Teil unseres Reports.