

MESSIAS

spielen

Der Erlösermythos als Computerspiel

Messiah“ heißt ein Computerspiel, das die amerikanische Firma „Shiny Entertainment“ im letzten Jahr auf den Markt gebracht hat und das von „Virgin Interactive“ vertrieben wird. In einschlägigen

Computerzeitschriften als innovativ und technisch ausgefeilt gelobt, wird seine Rahmenhandlung unverblümt als gewalttätiges Erlösungs-drama inszeniert. In der „Einführung“ zum Spiel wird schnell klar, worum es geht:

„Bob ist ein Engel der Arbeitsklasse, von Gott selber geschickt, um auf der grauenhaften, verdorbenen, schleimigen und verseuchten Welt der Zukunft aufzuräumen. Ihm wurde die Macht des Besitzens gegeben, damit er sich an jegliche Person, an jegliches Tier oder genetisch manipuliertes Wesen anschleichen und in ihre Seelen eindringen kann!

Mit deiner Hilfe kann Bob dann ihre Körper, ihre Waffen, oder einfach ihre bloßen Hände zum Erwürgen, Verkrüppeln, oder zum Aufspießen benutzen, und die Städte der Sünder, die dich stoppen sollen Satan selbst zu finden, einzuäschern.

Versteckt in ihren Seelen, kann Bob die Körper dieser Sünder gegen ihren Willen als Rüstung verwenden (um anstelle von ihm Schaden zu nehmen), oder sie als Tarnung verwenden (um sich darin zu verstecken) und vortäuschen, einfach ein weiterer verrückter Bürger der Messiah-Welt zu sein ...“!

Besonders hervorgehoben werden die über 40 möglichen Charaktere, in die der Spieler als Engel Bob schlüpfen kann, neben Prostituierten, Polizisten, Monstern und Zuhältern auch Priester. Dazu werden über zehn „einzigartige und zerstörerische Waffen“, u. a. Flammenwerfer und Kreissägen angepriesen, die unwahrscheinlich genau sein sollen und „realistisch beschädigte Gegner und Ziele“ hinterlassen.

In einer Prolog-Geschichte wird ein „fanatischer Prediger“, welcher der von „Faulheit und Sünde“ verdorbenen Menschheit das göttliche Gericht prophezeit, von der Menge beschimpft und von einem Polizisten getötet. In diesem Moment wird der babygleiche Engel Bob durch Gott vom Himmel geworfen. Er rebelliert gegen Gott, der ihn auf die Erde

geworfen hat, worauf dieser lacht:

„Du erinnerst mich an mich selbst, als ich noch jung war!“

Bob antwortet ärgerlich:

„Ich will aber nicht so sein wie du. Für dich ist doch alles nichts weiter als ein kranker Spaß!“

Dem Engel hilft aber kein Rebellieren und Weinen. Er ist von Gott auserwählt, auf der teuflischen Erde zu bleiben, „bis die Hölle keine Hölle mehr ist. Dann darfst du wieder nach Hause kommen!“ Erlösermythen wie diese sind in der Popularkultur schon länger keine Seltenheit mehr. Seit Kultfilmen wie Star Wars, Terminator oder Matrix und seit Computerspielen wie Ultima Underworld gelten mythologische Grundmuster als Verkaufsgarantien². Kommerzielle Unternehmen schlagen hemmungslos Profit aus der Er-

kenntnis, welche die kulturanthropologische und religionswissenschaftliche Forschung bereits weitgehend in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts erarbeitet hat: Es gibt bestimmte erzählerische Strukturschemata und Standardmotive, die überindividuelle und teilweise sogar kulturübergreifende Tiefenbedeutung für die Menschen haben. Primär funktionalistischen und strukturalistischen Ansätzen in der Mythosforschung verdanken wir die Einsicht, dass mythische Denk- und Erfahrungsmuster sowie bestimmte Mythologeme auch für ‚moderne‘ Menschen unverzichtbar wichtig sind. Sie ermöglichen oder fördern den Umgang mit letzten Sinnfragen, mit menschlichen Grundängsten und -sehnsüchten, und leisten damit etwas, das naturwissenschaftliche oder technische Rationalität nicht bieten kann.

Natürlich ist es bedenklich, wenn immer wieder die gleichen mythischen Muster in den Medien transportiert werden, insbesondere wenn sie religionsähnliche Erlösungs-dramen mit scheinbar gerechtfertigtem brutalen Einsatz von Gewalt verbinden oder, wie in Messiah, ein negatives Gottesbild („Für dich ist doch alles nur ein kranker Spaß.“) verstärken. Die Theologie hat sich in diesem Sinn bis in die 1980er-Jahre hinein überwiegend den gesellschafts- und medienkritischen Strömungen zugeordnet. Erst seit geraumer Zeit wird stärker eine theologische Kulturhermeneutik gefordert und praktiziert, welche gerade in den massenmedialen Kulturprodukten nicht nur Mani-

pulationsinstrumente in den Händen der gesellschaftlich und wirtschaftlich Mächtigen sieht, sondern sie vor allem auch als Widerspiegelung zentraler Themen und Stimmungen einer großen Zahl von Menschen versteht, die es sich genau wahrzunehmen lohnt.

So lässt sich etwa die teuflische Verderbtheit der Welt in der Messiah-Story als ein in die Zukunft projiziertes Unbehagen an der gegenwärtigen Weltwirklichkeit deuten, die von „Hass“, „Blindheit“ und „Gier“ geprägt erlebt wird. Der im PC-Spiel inszenierte erlöserhafte Kampf gegen das Böse erscheint über die Befriedigung, niederer Instinkte hinaus als Möglichkeit, die häufig als undefinierbar und ungreifbar erfahrenen negativen Mächte symbolisch zu vertreiben. Hinter Gewaltkämpfen für das Gute wie in „Messiah“ oder im Film „Terminator“ wird gleichzeitig die Ungeduld und das Unverständnis gegenüber dem christlichen Gott spürbar, der offensichtlich nicht eingreift, sondern all das Unrecht und Unglück auf dieser Welt zulässt. Er stellt sich für viele Menschen heute tatsächlich als ein Gott dar, der, wenn es ihn denn gibt, wohl nur ein zynischer Spieler sein kann, für den alles „ein kranker Spaß“ ist. Hier werden in einem Computerspiel Anfragen an die Glaubwürdigkeit und Realitätsbezogenheit des christlichen Gottesglaubens deutlich, die sich nicht einfach vom Tisch wischen lassen und die man schon gar nicht lediglich als sekundäre Medienwirklichkeit abtun kann.

Anfragen, die allerdings gerade auch besonders typisch sind für Konsumenten im Jugendalter, für die das „Messiah“-Spiel offensichtlich konzipiert ist. ‚Jugendgemäß‘ ist ebenfalls die schwarz-weiß-malerische Gut-Böse-Struktur der Story, die – wie sich aus der Entwicklungspsychologie lernen lässt – der in diesem Alter vorherrschenden Struktur moralisch-religiösen Urteils entspricht. Und ‚jugendgemäß‘ ist wohl auch die im Spiel angebotene Möglichkeit, in unterschiedlichen Personen schlüpfen zu können, sich quasi unterschiedliche Identitäten zulegen und diese mit Stärken und Schwächen ausprobieren zu können.

Die neuerdings verstärkt wahrgenommene hermeneutische Aufgabe der Theologie bezüglich der Popularkultur beinhaltet die Offenheit für kritische Rückfragen an eigene kirchliche und christliche Glaubens- und Lebensformen. Die Popularität bestimmter Medienformen und -inhalte stehen ja deutlich in krassem Gegensatz zur geringen Popularität von christlich-kirchlichen Formen und Inhalten. Es ist meines Erachtens aus genuin theologischen Gründen nicht ‚erlaubt‘, die Ursachen dafür lediglich in der Säkularität unserer Gesellschaft und in der Manipulierbarkeit der Massen zu suchen.

Gerade angesichts der Einsicht, dass sich im Medienkonsum unter anderem tiefliegende menschliche Grundfragen und -sehnsüchte reflektieren, wird auch nach eigenen Versäumnissen und Einseitigkeiten zu fragen sein, wird – traditionell gesprochen – die Bereitschaft zur Buße erreicht werden müssen.

Zu den Fragen nach eigenen Versäumnissen gehört etwa jene, ob der eigenständige und aktiv-konstruktive Charakter kindlicher und jugendlicher Religiosität in der Theologie und Religionspädagogik der vergangenen Zeit ernst genug genommen worden ist. Abzulehnen ist nach meiner Sicht jedenfalls sowohl eine *theologisch-prinzipielle* Abwertung jugendlichen religiösen Suchens, wie es sich manchmal in der Verkleidung spielerischer Unterhaltung zeigt, als auch die Abwertung entwicklungspsychologisch bedingter Verstehensmuster religiöser Themen.

Es war der Kulturanthropologe Victor Turner, der mit Arnold van

Genep die mittlere Phase eines Übergangs- oder Initiationsrituals als liminale Phase bezeichnet hat und zugleich darauf hinwies, dass das gesamte Leben des Christen sich als liminale Existenz verstehen lässt¹:

Christliche Existenz versteht sich als Übergangsphase zwischen Schöpfung und Vollendung, zwischen dem ‚Schon‘ des in Jesus angebrochenen Gottesreichs und dem ‚Noch nicht‘ des Eschatons. Wird die für spätindustrielle Kulturen typische Phase des Jugendalters als besonders ausgedehnte liminale Phase verstanden, dann gewinnen die spielerisch – experimentellen Lebensformen der Jugendlichen eine geradezu paradigmatische Bedeutung für christliches Leben.

Eine weitere kritische Rückfrage, die sich angesichts mythologisch strukturierter oder ‚unterfütterter‘ Medienprodukte wie „Messiah“ nahelegt, bezieht sich auf die personalistische Engführung der Theologie im Gefolge des Entmythologisierungsprogramms von Rudolf Bultmann.

Ist der Remythisierungsboom in den Medien nicht zumindest auch die Konsequenz einer Theologie, welche sich ganz auf die Anthropologie konzentrierte und sich für die Kosmologie nicht zuständig erklärte? Die existenzielle Bedeutung des Evangeliums für den einzelnen ist in den vergangenen Jahrzehnten hinlänglich herausgearbeitet worden, aber dabei wurde vielleicht vernachlässigt, dass Lebenssinn für den einzelnen nicht ohne eine Sinnperspektive für das Ganze von Welt und Wirklichkeit zu gewinnen ist. Spätestens in einer Zeit, in der Mythen mediale Konjunktur haben – wofür das Computerspiel „Messiah“ ein Beispiel ist –, sollte insbesondere die protestantische Theologie ihre Einstellung zum Mythischen überdenken, und zwar gerade um sich profilierter in die kritische Auseinandersetzung mit den Medienmythen begeben zu können. (...)

Erkenntnisse aus der Medienwirkungsforschung legen jedenfalls nahe, dass im Hinblick auf die symbolische Verarbeitungsfunktion der Medien sowie unter Berücksichtigung entwicklungspsychologischer Tendenzen Mediengewalt nicht generell negativ zu bewerten ist; sie kann Kindern und Jugendlichen auch helfen, Identitäts- oder Wertkonflikte

symbolisch durchzuspielen – so wenig sich das Risiko der Aggressionssteigerung bei sozial benachteiligten und identitätsschwachen Rezipienten leugnen lässt. Gerade im Bereich der offenen Jugendarbeit und im schulischen Religionsunterricht könnten Computerspiele wie „Messiah“ vor diesem Hintergrund eine Möglichkeit bieten, vor allem auch mit solchen Jugendlichen ins religiöse Gespräch und symbolhandelndes Spiel zu kommen, die sonst kein Interesse an Religion und Kirche zeigen. Dabei würde es weniger darum gehen, gewalthaltige Computerspiele wie „Messiah“ „madig“ zu machen, sondern eher darum, mit den Jugendlichen gemeinsam deren Motive für ihren „Spaß“ an solchen Spielen herauszufinden und andere, ergänzende oder korrigierende Wege für den Umgang mit Aggressionen, gerade auch gegenüber Gott und Kirche zu suchen bzw. anzubieten.

Und schließlich:

Wo sind die innovativen alternativen Computerspiele, in denen mythische und religiöse Bedürfnisse (also vor allem das Bedürfnis nach sinnstiftender Weltdeutung) theologisch und religionspädagogisch verantwortet aufgegriffen werden, die spannend, actionreich und identifikationsoffen sind, in denen aber beispielsweise durch gewaltfreie, pfiffige Konflikt- und Problemlösungen gepunktet werden kann?

Sieht man sich die vorhandenen Computerspiele aus dem christlich-religiösen Bereich an, findet man hier kaum wirklich Attraktives und wenig lernpsychologisch Sinnvolles. Wäre es nicht an der Zeit, dass die Kirchen einen Wettbewerb für die Entwicklung solcher Spiele ausschreiben und damit gerade auch die oftmals erstaunliche Kompetenz von Jugendlichen und jungen Erwachsenen in diesem Bereich ernst nehmen, herausfordern und bestärken?

Manfred L. Pirner

Anmerkungen

1 Diese Einführung sowie weitere Informationen zur Story, zum Spiel selbst und seinen Hintergründen finden sich im Internet unter <http://www.messiah.com>.

2 Vgl. z. B. Wessely, Christian, Von Star Wars, Ultima und Doom. Mythologisch verschleierte Gewaltmechanismen im kommerziellen Film und in Computerrollenspielen, Frankfurt/M. 1997, sowie Pirner, Manfred L., Fernsehmythen und religiöse Bildung Grundlegung einer medienerfahrungsorientierten Religionspädagogik am Beispiel fiktionaler Fernsehunterhaltung, Frankfurt/M. 2001.

3 Vgl. Turner, Victor/Turner, Edith, Image and Pilgrimage in Christian Culture, New York (Columbia Univ. Press) 1978; Turner, Victor, Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels, Frankfurt/M. 1989.