

Dienstbereich Mitarbeiter und Gemeinde im Bund Ev. Freikirchlicher Gemeinden
in Deutschland

Alexander Fritzsche

Chancen und Grenzen des Mediums Video- spiel für die Gemeindegarbeit

Abschlussarbeit zum Anfangsdienst

Betreuer im Anfangsdienst: Norbert Giebel

25.04.23

Inhalt

Inhalt	2
1. Einleitung.....	3
2. Gründe für das Nutzen von Videospiele im Bereich der Gemeindegarbeit	4
2.1. Im Leben angekommen – Videospiele als etablierte Freizeitbeschäftigung in allen Gesellschafts- Und Altersschichten	4
2.2. Spielen als elementare Form des Denkens und Lernens	6
2.3. Der positive Effekt von Videospiele auf die kognitiven Fähigkeiten.....	7
2.4. Führungs- und Teamkompetenzen als positiver Nebeneffekt von Spielen mit Mehrspieler-Fokus	9
3. Chancen von Videospiele für die Gemeindegarbeit	11
3.1. Videospiele als kirchengeschichtlicher und religiöser Entdeckungsraum..	11
3.2. Die ethische Dimension von Videospiele.....	13
3.3. Sandboxspiele als kreative Leinwand.....	14
3.4. Teambuilding mit Videospiele	15
3.5. Videospiele als Kontaktpunkt im Gemeindehaus.....	18
3.6. Videospiele-Streaming als virtueller Begegnungsraum am Beispiel „Zocken für Jesus“	19
4. Grenzen und Herausforderungen beim Einsatz von Videospiele für die Gemeindegarbeit.....	20
4.1. Mangelnde Qualität christlicher Inhalte in Videospiele	21
4.2. Die Frage nach Inhalt, Jugendschutz und dem rechtlichen Rahmen.	22
4.3. Anforderungen an Hard- und Software	23
5. Den Juden ein Jude, den Griechen ein Grieche... Den Gamern ein Gamer? – Theologische Reflexion	25
6. Fazit	27
7. Anhang.....	28
7.1. Erfahrungsbericht Gemeindeunterricht Kassel-Oberzwehren	28
8. Literaturverzeichnis	30
8.1. Literatur	30
8.2. Videospiele	32

1. Einleitung

Während meines Anfangsdienstes in der EFG Kassel-Oberzwehren ergab sich eine Situation, die mich eines meiner größten Hobby, Videospiele, mit meiner Arbeit kombinieren ließ. Ausgangspunkt war der Gemeindeunterricht und die Tatsache, dass es, auf Grund der Gemeindegröße, nur einen Teilnehmer gab. Dieser hatte den Wunsch den Gemeindeunterricht auch bei „seinem“ Pastor besuchen zu können. Das führte mich zu der Frage, wie es gelingt die Motivation und Aufmerksamkeit eines 12-Jährigen, dessen ganzes Interesse sich um das Videospiele *Minecraft* dreht, zu erhalten.

Das Gemeindejugendwerk des BEFG hat in seinem Gemeindeunterrichtsheft *START UP* eine Methode vorgesehen, die sich „Rolle des Wissens“ nennt.¹ Dort werden die Erkenntnisse der einzelnen Sitzungen festgehalten. Ich hatte die Idee diesen Grundgedanken mit unser beider Hobby, Videospiele, zu verknüpfen und die Rolle des Wissens durch eine *Minecraft*-Welt zu ersetzen, in der wir die Erkenntnisse als Bauwerke festhalten². Die Resonanz war positiv³.

Diese Erfahrung brachte mich zu einer Feststellung: Einen großen Teil meiner Freizeitgestaltung, sowie der meiner Freunde und Bekannten in meiner Altersklasse, machen Videospiele aus. Jedoch, obwohl dies so ein wesentlicher Aspekt im Leben vieler Menschen ist, findet man sie kaum im Gemeindekontext.

Dabei finden andere Freizeitbeschäftigungen durchaus Platz in unseren Gemeinden: Bastelkreise, Public Viewing von sportlichen Großereignissen, Zumba-Kurse, Wandertage, Kegelnabende und Filmabende. Die Liste ließe sich, wenn man in den Gemeinden herumfragt, sicherlich noch lange fortsetzen.

Lediglich im Zusammenhang mit Videospiele sind mir noch keine offiziellen Gemeindeveranstaltungen begegnet. Dabei ist mir beispielsweise eine inoffizielle Veranstaltung bekannt, bei der Jugendliche in der EFG Rolandstraße (Wuppertal Elberfeld) virtuelle Fußballturniere mit dem Spiel *FIFA* veranstaltet haben, die auch bei Gemeindefernen großen Anklang fanden.

¹ GJW, START UP 17.

² Mehr dazu in Kapitel 3.

³ Ein Erfahrungsbericht befindet sich im Anhang unter 7.1.

Diese Erkenntnisse möchte ich zum Anlass nehmen in meiner Abschlussarbeit über die Chancen und Grenzen von Videospiele in der Gemeindearbeit nachzudenken.

2. Gründe für das Nutzen von Videospiele im Bereich der Gemeindearbeit

Bei der Frage von Chancen und Nutzen des Mediums Videospiele gilt es zunächst danach zu fragen, warum man das Medium Videospiele überhaupt nutzen sollte. Im ersten Kapitel dieser Arbeit gilt es daher zunächst Gründe dafür herauszustellen, dieses Medium im Gemeindealltag zu nutzen. Dabei sollen sowohl gesellschaftliche, pädagogische, aber auch neurowissenschaftliche Argumente in Betracht gezogen werden.

2.1. Im Leben angekommen – Videospiele als etablierte Freizeitbeschäftigung in allen Gesellschafts- Und Altersschichten

In den 90er Jahren galten Videospiele-Konsolen noch weithin Freizeitbeschäftigung vornehmlich für Kinder. Spiele am Computer waren vor allem ein Nischenprodukt für die wenigen vom Fortschreiten der Technik begeisterten „Computer-Nerds“⁴, welche von vielen oft belächelt wurden.

Schaut man sich die Entwicklung bis heute an, dann muss man feststellen, dass das Medium Videospiele inmitten der Gesellschaft angekommen ist. Während der gesamte Umsatz der Videospiele-Industrie in Deutschland im Jahr 1995 noch bei etwa 100 Mio. € lag⁵, wurde im Jahr 2020 allein in Deutschland mit Hardware, Software und dazugehörigen Diensten ein Umsatzrekord von 8,5 Milliarden Euro erwirtschaftet, was einem Zuwachs von 32 Prozent zum Vorjahr entspricht.⁶

Aber nicht nur wirtschaftlich hat das Medium Videospiele in Deutschland in den letzten Jahrzehnten an Bedeutung gewonnen. Basierend auf Basis von Daten des GfK Consumer Panels⁷, wurde errechnet, dass im Jahr 2020 58% aller Deutschen zwischen 6 und 69 Jahren regelmäßig Videospiele konsumieren.⁸ Wer dabei denkt, dass Videospiele eventuell vor allem einem bestimmten Geschlecht zugeordnet

⁴ Ein Nerd ist, laut Duden, eine oft negativ gemeinte Bezeichnung für jemanden, der ein hohes Interesse für ein bestimmtes Fachgebiet zeigt, mit dem er übermäßig viel Zeit verbringt.

⁵ Vgl. game, Jahresreport 62.

⁶ Vgl. A.a.O. 14.

⁷ Das größte Marktforschungsunternehmen in Deutschland.

⁸ Vgl. A.a.O. 8.

werden könnten, irrt. Die Verteilung der Geschlechter ist beinahe gleichmäßig: 48% weibliche zu 52% männlichen Spielern erfasst die Statistik.⁹

Auch der Annahme, dass Videospiele vor allen Dingen ein Medium für eine junge Zielgruppe sind, muss den Zahlen nach widersprochen werden. Zum einen ist das Durchschnittsalter der Spieler und Spielerinnen in den Jahren 2016 – 2021 von 35 auf 37,4 Jahre gestiegen.¹⁰ Zum anderen ist die größte Gruppe die der 50- bis 59-Jährigen.¹¹ Gemeinsam mit den 60- bis 69-Jährigen macht diese Gruppe der sogenannten „Silver Gamer“ rund ein Drittel der gesamten Spielerschaft aus.¹²

Diese Zahlen kann man durchaus auch der technischen Entwicklung zuordnen, wenn man bedenkt, dass das Smartphone, welches heute beinahe jeder Mensch in der Hosentasche hat, mit 22,6 Millionen Einheiten das meistgenutzte Spielemedium ist.¹³

Ein weiterer Indikator ist das steigende Interesse an Übertragungen sogenannter E-Sports¹⁴-Veranstaltungen. Etwa 12 Millionen Menschen in Deutschland, also etwa jeder 7. Bundesbürger, gaben an sich bereits solche Veranstaltungen, ähnlich großer Sportturniere, angesehen zu haben.¹⁵ Selbst das Internationale olympische Komitee hat im Jahr 2023 mit The Olympic ESport Series 2023 erstmals eine olympische ESport-Veranstaltung ins Leben gerufen, bei der Athleten in 9 virtuellen Sportarten gegeneinander antreten werden.¹⁶

Betrachtet man diese Entwicklungen der letzten Jahre, dann stellt man fest, dass das Medium Videospiele längst inmitten der Gesellschaft angekommen ist, und es stellt sich die Frage danach, warum dieses Medium in der Gemeindeförderung bisher wenig Beachtung zu finden scheint.

⁹ Vgl. Ebd.

¹⁰ Vgl. game, Jahresreport 9.

¹¹ Vgl. a.a.O. 8.

¹² Vgl. a.a.O. 11.

¹³ Vgl. Ebd.

¹⁴ ESport bezeichnet kompetitive Wettkämpfe in Videospiele mit Mehrspielerfunktion. Es gibt etwa Turniere in Videospiele-Adaptionen klassischer Sportarten wie Fußball, aber auch große Turniere in Strategiespielen oder Ego-Shootern.

¹⁵ Vgl. a.a.O. 42.

¹⁶ Vgl. IOC, Olympic Esports.

2.2. Spielen als elementare Form des Denkens und Lernens

Es ist weithin bekannt und akzeptiert, dass der Lernerfolg größer ist, wenn möglichst viele Sinne involviert sind. Deshalb wurden Vorträge irgendwann durch Tafelbilder ergänzt, die heute oft durch Präsentationen mit mehr Abwechslung abgelöst wurden, um neben dem Hör-Sinn auch den Seh-Sinn zu beanspruchen.

Videospiele sprechen von sich aus immer gleich mehrere Sinne an. Neben dem Hör- und dem Seh-Sinn, sind Spieleentwickler immer auf der Suche nach Möglichkeiten, mehr Sinne anzusprechen. So besitzt der neuste Controller der *PlayStation 5* etwa neben einem zusätzlichen integrierten Lautsprecher und einer Vibrationsfunktion, die einen das Spielgefühl haptisch wahrnehmen lässt, auch Schalter, die in der Lage sind, Gegendruck durch einen integrierten Motor aufzubauen. So ist der Spieler etwa in der Lage einen Widerstand beim Gas geben in Autorennen oder beim Spannen eines Bogens zu spüren.¹⁷

Aber auch über die Beanspruchung der verschiedenen Sinne hinaus, sind Videospiele ein geeignetes Medium, um Denken und Lernen zu fördern, wo doch das Spiel an sich, bereits seit Menschengedenken als Form des Lernens etabliert ist.¹⁸ Besonders dem freien Spiel und dem Rollenspiel werden in der Pädagogik besonderer Wert zugemessen.¹⁹

Lernen geschieht beim Spielen als Nebeneffekt. Spieler lernen unbewusst und im Gegensatz zum klassischen Unterricht, meist freiwillig und intrinsisch motiviert. Dabei werden Spielende vor Problemfelder gestellt, die es zu lösen gilt und an denen sie ihr Handeln ohne ernsthaftes Risiko ausprobieren und erproben können. Dabei haben sie die Möglichkeit Dinge auszuprobieren, die sie im realen Leben so nicht ausprobieren könnten und ein Videospiel wie *Autobahn-Polizei Simulator 2* oder *Grand Theft Auto 5* sind so gedacht auch nur weiterreichende Umsetzungen des kindlichen Räuber und Gendarm Spiels.²⁰

Besonders vorteilhaft für die Lernenden ist die Möglichkeit ohne echte Konsequenzen zu scheitern, schwierige Passagen zu wiederholen oder ihre Kreativität auszuüben, wodurch Problemlösungskompetenzen gesteigert werden, wobei Studien

¹⁷ Vgl. Sony, www.playstation.com.

¹⁸ Vgl. Aufenanger, Games 7.

¹⁹ Vgl. Ebd.

²⁰ Vgl. Wendt, Games 8.

zeigen, dass die im Spiel erlangten Kompetenzen auch außerhalb des Spiels im realen Leben universell Anwendung finden können.²¹

Diese Erkenntnis ist auch in der Politik angekommen, weshalb mit der *Stiftung Digitale Spielkultur* ein Plattform geschaffen wurde, auf der Pädagogen und Pädagoginnen in Zusammenarbeit mit Wissenschaft und Politik an Konzepten Arbeiten, wie die digitalen Lebenswelten der jungen Generation für die Bildung genutzt werden kann. Dabei werden Konzepte entwickelt, die das spielerische Lernen fördern sollen und gleichzeitig die Lehrenden mit Informationen zu Themen wie Jugendschutz und rechtlichen Fragen zum Einsatz von Videospiele in der Bildung versorgen.²²

Den positiven Einfluss des spielenden Lernens können sich Gemeinden überall im Bereich der Lehre zu Nutzen machen, besonders in Betracht zu ziehen sind dabei natürlich Lernorte wie der Gemeindeunterricht oder die Sonntagschule. Die Tatsache, dass von der Politik geförderte, damit bereits bezahlte und ausgearbeitete Konzepte von Lernwissenschaftlern und Pädagogen vorliegen, die nur geringfügig vom Schulunterricht auf Gemeindeunterricht umgearbeitet werden müssen, ist dabei ein großer Gewinn.

2.3. Der positive Effekt von Videospiele auf die kognitiven Fähigkeiten

Der ehemalige Bundesinnenminister Thomas de Maizière hat einmal kundgetan, dass kein vernünftiger Mensch bestreiten könne, dass Computerspiele die Jugend verderben.²³ Auch heute noch befürchten viele besorgte Eltern oder Lehrer, dass Computerspiele die Leistungsfähigkeit des Kindes beeinflussen würden.

Moderne Studien belegen allerdings in der Regel das Gegenteil. In einer Studie, bei der die neuralen Daten 2217 Kindern von 9 bis 10 Jahren ausgewertet wurden, stellte das Team um Bader Charani, von der Universität Vermont, fest, dass die Kinder, die regelmäßig Videospiele spielten (21 Stunden und mehr pro Woche) eine signifikante Steigerung der kognitiven Leistung und des Blutsauerstoffes in den aufgabenbezogenen Hirnregionen hatten als die Kinder, die keine Videospiele spielten (0 Stunden die Woche).²⁴

²¹ Vgl. Ebd.

²² Vgl. Uzunoğlu, Vorwort 5.

²³ Vgl. Drescher, Computerspiele.

²⁴ Vgl. Charani, Association If.

Auch haben Experimente von Daphne Bavelier ergeben, dass jugendliche Konsumenten von Videospiele nicht nur besser darin waren kognitive Widersprüche aufzulösen und sich bewegenden Objekten zu folgen, sie waren darüber hinaus besser in der Lage, schnell zwischen verschiedenen Aufgaben zu wechseln und auch die entsprechenden Gehirnregionen waren aktiver als die von Nicht-Spielern. Selbst die Sehkraft und die Fähigkeit unterschiedliche Graustufen zuzunehmen war bei den Videospielern gesteigert.²⁵

Der Wissenschaftler Alberto Posso fand, als er die Ergebnisse der PISA-Studie mit den Videospiele-Gewohnheiten der Teilnehmer verglich, heraus, dass Konsumenten von Videospiele bessere Noten in Mathematik, Naturwissenschaften und ein höheres Leseverständnis aufwiesen.²⁶

Simone Kühn vom Max-Planck-Institut für Bildungsforschung fand anhand des Spiels *Super Mario 3D* heraus, dass durch das Spielen des Spiels die Gehirnregionen, die für räumliche Vorstellung, Fingersteuerung und strategisches Planen zuständig sind, wuchsen.²⁷ In einem weiteren Experiment mit Probanden jenseits der 65 Jahre fand sie darüber hinaus heraus, dass sich die bisher als untrainierbar geltende Inhibition, die Korrektur von Fehlhandlungen, mit Computerspielen tatsächlich trainieren lässt und man sogar dem Abbauprozessen in Gehirnen älterer Menschen damit entgegenwirken kann.²⁸

Diesem Ergebnis schließen sich auch Studien an, bei denen die memoreBox, eine von der RetroBrain R&D GmbH zu diesem Zweck entwickelte Videospielekonsole für Altenheime, in einem Pilotprojekt mit anschließendem Rollout in 101 Pflegeeinrichtungen getestet und untersucht wurde.²⁹ Die Studie mit der memoreBox stellen heraus, dass der Einsatz dieser speziell entwickelten Spiele eine Vielzahl von Fähigkeiten bei den Senioren fördern konnte, darunter das Erinnerungsvermögen, der Gleichgewichtssinn, der sich in der Sicherheit von Gang und Stand zeigte, die Motorik, Ausdauer und Koordination wurde ebenfalls gestärkt.³⁰ Auch die soziale

²⁵ Vgl. Drescher, Computerspiele.

²⁶ Vgl. Ebd.

²⁷ Vgl. Ebd.

²⁸ Vgl. Ebd.

²⁹ Vgl. Jakob-Pannier, Pflegebedürftig.

³⁰ Vgl. Ebd.

Interaktion der Beteiligten wurde gestärkt und gegenüber einer Kontrollgruppe nahmen die kognitiven Fähigkeiten der Senioren deutlich langsamer ab.³¹

Auch wenn der Erhalt oder die Steigerung der kognitiven Fähigkeiten von Gemeindegliedern oder -Kindern nicht unbedingt der Hauptfokus der Gemeindegemeinschaft ist, so ist dieser Nebeneffekt durchaus mit Wohlwollen zu betrachten und spricht für einen Einsatz des Mediums Videospiele sowohl in Fragen der Katechese und Religionspädagogik oder etwa der Diakonie, etwa im Umgang mit Senioren und anderen Gruppen, die von einem Abbau ihrer kognitiven Fähigkeiten betroffen sind.

2.4. Führungs- und Teamkompetenzen als positiver Nebeneffekt von Spielen mit Mehrspieler-Fokus

Im Jahr 2004 hat sich der Amerikaner Stephen Gillet auf eine Führungsposition beim Internetkonzern Yahoo! Beworben. Ausschlaggebend für seine Einstellung war eine Zusatzqualifikation, welche er seinen Mitbewerbern voraushatte: Er war Gildenleiter in einer der weltweit führenden Gilden im Computerspiel *World of Warcraft*.³²

Was ist *World of Warcraft*? Dabei handelt es sich um ein sogenanntes *MMORPG* (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game), ein Genre im Bereich der Videospiele, bei dem das Spiel ausschließlich über das Internet gespielt werden kann und man sich die Spielwelt mit mehreren Tausend Mitspielern teilt. Ziel des Spiels ist es, den eigenen Charakter, bei dessen Erstellung man zwischen zwei Fraktionen, mittlerweile vierundzwanzig Rassen und dreizehn Klassen wählen kann, auf die Maximalstufe zu leveln, mit immer hochwertigerer Ausrüstung auszustatten und, im Schwierigkeitsgrad steigende, Herausforderungen bestehen zu lassen. Neben Aufgaben und Herausforderungen für einzelne Charaktere gibt es auch solche, die ganz bewusst nur in einer Gruppe von mehreren Spielern bewältigt werden können. So gibt es etwa Instanzen, abgeschlossene Spielbereiche mit besonders starken Gegnern, die nur mit einem Team aus fünf Spielern, nämlich einem Heiler, einem sogenannten „Tank“, welcher die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich lenkt und

³¹ Vgl. Ebd.

³² Vgl. Schutz, Nerds 70.

drei Schadensverursachern, bezwungen werden können. Die stärksten dieser Herausforderungen brauchten, in ihrer Ursprungsform zur Veröffentlichung des Spiels, sogar vierzig Spieler, die koordiniert zusammenarbeiten können.³³

Das Leiten dieser großen Spielergruppen, wozu die Aufstellung und Organisation, die Planung der Taktiken und Materialbeschaffung, die Moderation der Kommunikation, das Finden und Rekrutieren talentierter Mitspieler, Regeln für ein gesundes Miteinander etablieren, Entscheidungen unter Druck zu fällen aber auch die Motivation der einzelnen Spieler, deren Teilnahme ja auf Freiwilligkeit beruhte, waren nach eigener Aussage Erfahrungen, die Gillet, der später auch noch in Führungspositionen etwa bei Google oder Starbucks arbeitete, in seiner Führungsrolle geholfen und ihn zu einem besseren Leiter gemacht haben.³⁴

Einer Studie im *Harvard Business Review* zufolge gaben etwa die Hälfte der Führungskräfte bei *IBM* mit Erfahrung in Computerspielen an, dass die dort gemachten Erfahrungen ihnen in ihrer Führungsrolle im realen Leben hilfreich sind.³⁵

Ein weiteres Phänomen ist das Spiel *League of Legends*, ein *MOBA* (Multiplayer Online Battle Arena), ein Spielkonzept bei dem zwei Teams aus drei bis fünf Charakteren in 30- bis 60-minütigen Schlachten auf einem symmetrischen Spielfeld versuchen die jeweils gegnerische Basis, den sogenannten Nexus, zu erobern und so das Spiel zu gewinnen.³⁶

Das Spiel ist eines der wichtigsten Spiele im aufstrebenden eSport. Die Weltmeisterschaft 2015 in der Mercedes-Benz Arena in Berlin war innerhalb von 30 Sekunden ausverkauft, das Spiel wird in dieser Hinsicht längst nicht mehr als Spiel, sondern als Leistungssport betrachtet, was man auch daran erkennen kann, dass immer mehr etablierte Sportvereine sich eSport-Teams einkaufen, wie etwa Schalke 04, Bayern München oder Paris Saint-Germain. Das Spiel erfordert neben Führungskompetenz für den Teamleiter auch echte Teamkompetenz der einzelnen Spieler, da es gilt konstant über die Situation auf dem Spielfeld zu kommunizieren und das, ohne sich dabei sehen zu können, sondern in der Regel ausschließlich über digitale

³³ Vgl. Blizzard, World of Warcraft.

³⁴ Vgl. Schutz, Nerds 71.

³⁵ Vgl. a.a.O. 70.

³⁶ Vgl. Riot Games, League of Legends.

Kanäle. Die Spieler müssen dabei aufeinander eingestimmt sein, die Taktik miteinander entwickeln und unter Druck schnelle Entscheidungen treffen, wie bei einem klassischen Team im Leistungssport.³⁷

Diesen positiven Einfluss auf die Teamfähigkeiten und die Führungskompetenzen der Spielenden könnten sich Gemeinden beim Einsatz des Mediums Videospiele in vielerlei Hinsicht zu Nutzen machen, sei es, um den Zusammenhalt einer Gruppe zu stärken, die Teamkompetenzen verschiedener Gemeindeteams zu fördern oder Leitungskräfte mit wichtigen Leitungskompetenzen vertraut zu machen.

3. Chancen von Videospiele für die Gemeindegarbeit

Nachdem nun verschiedene Gründe in Betracht genommen wurden, die ganz unterschiedliche Gründe für den Einsatz von Videospiele im Gemeindegkontext darlegen, sollen in diesem Kapitel konkrete Nutzungsmöglichkeiten von Videospiele in der Gemeindegarbeit in den Blick genommen werden. Dabei kann dieses Kapitel keine Vollständigkeit gewährleisten, sind den Einsatzmöglichkeiten doch außer der Kreativität der Gemeinden keine Grenzen gesetzt.

3.1. Videospiele als kirchengeschichtlicher und religiöser Entdeckungsraum.

Videospiele sind heute für viele Jugendliche ein einheimischer Lernort und, wenn man einen kritischen Blick auf ihre Beschränkungen als Lernort beibehält, können sie religiöse Bildungsprozesse bereichern, weil sie einen Zugang zu religiösen Themen ermöglichen, der aus der Lebenswelt der Jugendlichen heraus motiviert wird.³⁸

Wenn auch nur sehr vereinzelt, so gibt es doch explizit pädagogisch konzipierte christliche Spiele. Im Jahr 2008 wurde von der EKD ein Online-Spiel mit Namen *Destination 2064* live gestellt, bei dem man als Praktikant im Rahmen einer Calvin-Ausstellung mit einer Zeitmaschine nach Fehlern in der Ausstellung sucht. Das Leben Martin Luthers kann im *Point & Click Adventure Martin Luthers Abenteurer* von 2015 erlebt werden und bereits seit 1999 ist mit dem *P@ulus Online Spiel* ein Browser basiertes Rätselspiel online, bei dem man Fragen zu Paulus Geschichte beantworten muss. Ein ähnliches Spiel gibt es zur Geschichte Jonas.³⁹ Von der evangelisch-lutherischen Kirche in Bayern und Hannover wird mit der Internetseite

³⁷ Vgl. Schutz, Nerds 74f.

³⁸ Vgl. Palkowitsch-Kühl, Spiele 5.

³⁹ Vgl. a.a.O. 4.

www.kirche-entdecken.de ein Browser Spiel betrieben, in welchem insbesondere Kinder in Begleitung der Elster Kira den Erlebnisraum Kirche entdecken können.⁴⁰ Solcherlei Produkte können im Gemeindekontext in der Kinder-, Sonntagschul- oder Gemeindeunterrichtsarbeit ohne großen Mehraufwand genutzt werden. Das Spiel *One of the 500*, das sich momentan in der Entwicklung befindet, soll ein umfassende, spielbare Version des Neuen Testaments werden, bei der man eine Vielzahl an Begebenheiten aus dem Leben Jesu nachempfinden kann.⁴¹

Etwas mehr Aufwand muss betrieben werden, um nicht explizit religiös-pädagogische Spiele in der Gemeindegemeinschaft nutzbar zu machen. Doch können gerade *historisierende Spiele* eine Möglichkeit bieten kirchengeschichtlich relevante Ereignisse der Geschichte erlebbar zu machen.⁴² Solche Spiele erfordern eine didaktische Begleitung, um pädagogisch wertvoll zu sein, man muss sich etwa gewahr sein, dass gelegentlich historische Genauigkeit zu Gunsten des Spielspaßes reduziert wird, vor allem dann, wenn die Entscheidungen des Spielers Einfluss auf den Handlungsverlauf haben, allerdings werden Zusammenhänge und Abhängigkeiten von Aspekten unterschiedlicher Natur sehr gut simuliert.⁴³ Gleichzeitig ermöglicht dies aber auch zu beobachten, wie die Geschichte hätte verlaufen können, wenn etwa die Kreuzzüge anders ausgegangen wären. Geeignete Spiele für ein solches Herangehen an kirchengeschichtlich relevante Ereignisse ist etwa die Reihe *Crusader Kings* des schwedischen Entwickler Studios *Paradox Development Studio*, ein *Globalstrategiespiel*, bei dem der Spieler die Kontrolle über eine Herrscherdynastie übernimmt. Besonders interessant ist dabei auch der Blick darauf, wie sich die Kirche im Mittelalter auf die Machtstrukturen ausgewirkt hat, in den Erweiterungen zum zweiten Teil *Schwert des Islam* oder *Sons of Abraham* kann man dabei auch die Perspektive muslimischer und abrahamitischer Religionen einnehmen. In *Stronghold Crusader* und *Stronghold Crusader 2* kann man, teils historisch belegte, Kampagnen in den Kreuzzügen nacherleben. Einen besonderen Platz nimmt die, vom Entwickler *Ubisoft* entwickelte, Spielereihe *Assassins Creed* ein. Von Anfang an, hat wurde bei der Entwicklung Wert auf möglichst hohe historische Authentizität gelegt, gerade in der Gestaltung der Städte. So kann man im ersten Teil der Reihe sehr

⁴⁰ Vgl. EPV, www.kirche-entdecken.de.

⁴¹ Vgl. Kratz, Bibel.

⁴² Vgl. Palkowitsch-Kühl, kirchengeschichtsdidaktisch 1.

⁴³ Vgl. a.a.O. 4.

genaue Darstellungen der Städte Akkus, Damaskus und Jerusalem besuchen.⁴⁴ Einzelne besonders markante Gebäude, wie etwa der Felsendom wurden dabei möglichst detailgetreu nachgebildet, in *Assassins Creed Unity* etwa ist eine, durch 3D-Scan, detailgetreue Nachbildung der abgebrannten Pariser Kathedrale Notre-Dame enthalten.⁴⁵ Neuere Titel der Reihe enthalten einen eigenen „History Mode“ bei dem man Städte und Bauwerke ohne Gegner und Quests, dafür mit Erläuterungen, begehen kann. So lassen sich in *Assassins Creed Origins* die Pyramiden oder das antike Alexandria bereisen⁴⁶ und in *Assassins Creed Odyssey* Athen mitsamt Akropolis und Aeropag.⁴⁷

Mit weiterführenden Diskussionen und Informationen aus Kirchengeschichte und Bibel lassen sich so einzigartige, religiöse und kirchengeschichtliche Erlebnisräume schaffen.

3.2. Die ethische Dimension von Videospiele

Immer wieder kommt es vor, dass auch im Gemeindekontext ethische Fragen thematisiert werden, ob das nun im Gemeindeunterricht, der Jugendstunde oder dem Bibellesekreis ist. Bei der Betrachtung von ethisch-moralischen Fragen können Videospiele eine Hilfestellung bieten, indem sie uns Werte und Normen veranschaulichen, aber auch die Möglichkeit bieten die Konsequenzen von unethischem Verhalten zu betrachten.⁴⁸ Weil es neben großen kommerziellen Titel oft kleinere Titel von unabhängigen Studios sind, die solch ernstere Themen betrachten, ist es hilfreich, dass es mit www.gamesforchange.org oder www.Spieleratgeber-NRW.de Internetseiten gibt, welche Informationen über passende Spiele bündeln.

Die Themen, welche in Spielen behandelt werden, sind vielfältig. So wird etwa im Titel *This War of Mine* das Leiden der Zivilbevölkerung in Kriegszeiten thematisiert und der Spieler vor schwierige moralische Entscheidungen gestellt, um das Überleben zu sichern. In eine ähnliche Richtung zielt das Aufbauspiel *Frostpunk*, bei dem man sich etwa entscheiden muss, Kinderarbeit einzuführen, die Schichten der Erwachsenen zu verlängern oder zu riskieren, dass Bewohner bei zu starker Kälte erfrieren. Im Titel *Detroit: Become Human* wird der Spieler vor die schwierige Frage gestellt, was es bedeutet Mensch zu sein und wie weit man für Freiheit

⁴⁴ Vgl. Ubisoft, *Assassins Creed*.

⁴⁵ Vgl. Ubisoft, *Assassins Creed Unity*.

⁴⁶ Vgl. Ubisoft, *Assassins Creed Origins*.

⁴⁷ Vgl. Ubisoft, *Assassins Creed Odyssey*.

⁴⁸ Vgl. Weßel, Dimensionen 21.

gehen darf, dabei ist es möglich über einen verzweigten Entscheidungsbaum zu erkunden, wie die Geschichte anders verläuft, wenn bestimmte Entscheidungen anders getroffen werden. Im Browserspiel *The Visit* wird das Thema Pazifismus in Angriff genommen und gezielt mit eingewöhnten Gameplay-Mechaniken gespielt, so dass der Spieler überraschend vor Gericht und ins Gefängnis kommt, wenn er, wie es in *Jump&Run* Titeln üblich ist einer Krabbe auf den Kopf springt und sie damit tötet.

Solche Titel können als Anstoß oder Inspiration für ethische Diskussionen dienen, wenn man im Anschluss mit den Teilnehmern darüber spricht, wo ihnen Entscheidungen schwergefallen sind, welches Auskommen sie erwartet hätten oder ob ihnen Möglichkeiten eingefallen wären, die Situation besser zu lösen. Auch können so eingeübte Verhaltens- und Gedankenmuster kritisch hinterfragt werden.

3.3. Sandboxspiele als kreative Leinwand

Wie in der Einleitung thematisiert, war der ursprüngliche Anstoß für diese Arbeit die Verwendung eines Videospieles als Alternative für eine physische Rolle des Wissens aus dem GJW-Heft *Start Up*.

Kreativ gestaltet wird im Gemeindekontext immer wieder, ob in Bastelkreisen, der Sonntagschule oder wenn bei Aktionen mit Lego-Steinen ganze Kirchen oder Städte nachgebaut werden. Die Nutzung von Videospiele kann gerade Großprojekte, wie den Nachbau einer Kirche oder einer Stadt enorm vereinfachen. Das Videospiele *Minecraft* dürfte in dieser Hinsicht mit die weitreichendsten Möglichkeiten bieten. Die gesamte Spielwelt von *Minecraft*, besteht aus gleichseitigen Würfeln. Auch wenn diese Würfel teils unterschiedliche Materialien darstellen, wie Stein, Holz oder Erde. Lassen sich alle Würfel abbauen und entweder in andere Gegenstände umwandeln oder anders angeordnet wieder in der Welt platzieren. In einem Kreativ-Modus können Blöcke einfach platziert werden, ohne die Notwendigkeit sie vorher abzubauen. Dies ermöglicht Bauwerke, die nicht nur den räumlichen Platz aller Gemeinden bei weitem übersteigen, sondern auch in der realen Welt undenkbare Mengen an Material, wie Bauklötzen oder Lego-Steinen, erfordern würde. So hat beispielsweise ein Spieler Van Goghs Sternennacht dreidimensional

nachgebaut⁴⁹, während ein anderer Spieler Tschernobyl nachgebaut hat,⁵⁰ währenddessen baut ein Spieler mithilfe geographischer Datenarchive den Erdball maßstabsgetreu nach⁵¹ und eine Gruppe von Spielern hat die popkulturell beliebte Welt von Schloss Hogwarts und Umgebung nachgebaut.⁵² Ein besonderes Projekt von Reportern ohne Grenzen ist die Minecraft-Bibliothek. In dem monumentalen Bibliotheksbau, vor dessen Eingang eine geballte Faust mit einer Schreibfeder steht, enthält hunderte Bücher, die Spieler aus Ländern, in denen Minecraft erlaubt aber das Lesen kritischer Texte verboten ist, herunterladen können.⁵³

Mit solchen Spielen lassen sich im Gemeindekontext unzählige kreative Projekte, wie der Nachbau des Gemeindehauses, biblischer Geschichten oder bedeutender Ereignisse und Orte der Kirchengeschichte verwirklichen.

3.4. Teambuilding mit Videospiele

Die in Kapitel 2.4. angesprochenen Schriften und Studien legen nahe, dass Videospiele ein enormes Potential beim Ausbilden von Leitungs- und Teamkompetenzen besitzen.

Diese Möglichkeiten könnten die Gemeinden sich zu Nutzen machen, in beinahe allen Bereichen der Gemeindearbeit. Dabei sollen vier verschiedene Spielegenres betrachtet werden, die in unterschiedlichen Situationen Anwendung finden könnten.

Survivalspiele sind ein Genre in dem, wie es der Name vermuten lässt, das Überleben der Spieler im Vordergrund steht. In Spielen wie *The Forest* oder dem Nachfolger *Sons of the Forest* geht es darum eine lebensfeindliche Insel und ihren namensgebenden Wald zu erkunden. Die Spieler müssen dabei zusammenarbeiten, um Ressourcen, Wasser und Nahrung zu besorgen, Ausrüstung und Unterkünfte zu bauen und sich gegenseitig beschützen.⁵⁴ Das Spiel *Green Hell* setzt im südamerikanischen Dschungel auf noch mehr Realismus, wenn die Spieler zusätzlich noch auf besondere Formen der Wundversorgung wie Egel und Schlangenbisse oder die

⁴⁹ Vgl. Link, Minecraft-Version.

⁵⁰ Vgl. Linken, Minecraft.

⁵¹ Vgl. Bertits, Minecraft.

⁵² Vgl. Zwingmann, Minecraft.

⁵³ Vgl. Woeller, Marcus: Minecraft-Bibliothek.

⁵⁴ Vgl. Endnight Games, *The Forest* und *Sons of the Forest*.

Versorgung mit den richtigen Nährstoffen achten müssen.⁵⁵ Im Genre der Survivalspiele sind dabei die unterschiedlichsten Settings vertreten: Das Überleben auf einem Floß in einer überfluteten Welt in *Raft*, der gemeinsame Überlebenskampf in einer mythischen Zwischenwelt der Wikinger in *Valheim*, der Kampf gegen die kulturell äußerst beliebten Zombies in *Project Zomboid* oder das raue Klima der Filmwelt von Conan dem Barbaren in *Conan Exiles*. Alles diese Spiele legen einen unterschiedlichen Fokus auf Elemente wie Horror, Ressourcengewinnung, Bauen oder die Abwehr von Gegnern. Allen gemein ist aber, dass man die Herausforderungen des Spiels nur durch gute Zusammenarbeit und koordiniertes Handeln bestreiten kann, was sich positiv auf das Miteinander einer Gruppe auswirken kann, genauso wie das Erfolgserlebnis am Ende gemeinsam gewonnen zu haben.

Die bereits erwähnten *Sandboxspiele* sollen hier auch noch einmal aufgeführt werden. Der kreative Aspekt dieser Spiele und die vielfältigen Möglichkeiten wurden bereits besprochen. An dieser Stelle sei noch darauf hingewiesen, welches Potenzial darin liegt, gemeinsam in der Gruppe, große Bauwerke zu errichten. Nachdem man gemeinsam stunden-, tage-, oder wochenlang an einer Detailgetreuen Kopie des Schlosses Hogwarts oder der eigenen Gemeinde gearbeitet zu haben und dieses Bauwerk dann gemeinsam bereisen zu können, ist eine Herausforderung die nur durch gute Absprache, Koordination und Zusammenarbeit gelingen kann und entsprechende Erfolgserlebnisse für die Gruppe bedeutet, die ihren Zusammenhalt kräftigt. Aber auch das Miteinander in der Gruppe, die Art wie man miteinander umgeht, wie man Gruppenregeln aufstellt oder wie wichtige Dinge entschieden werden können durch solche Projekte verbessert werden.

In *Massive Multiplayer Online Roleplaying Games* wie etwas *World of Warcraft* oder *Albion Online* ist es üblich gemeinsam mit anderen Spielern die Welt zu bereisen und Aufgaben zu bestreiten. Dabei gibt es klare Aufgabenverteilungen zwischen Schaden einstecken, Schaden austeilen und Schaden heilen. Die härtesten Herausforderungen können nur in einer gut eingespielten Gruppe erfolgreich gelöst werden. Koordinierte Zusammenarbeit, die Kompetenz unter Druck Entscheidungen zu treffen und diese auch gemeinsam umzusetzen, ohne zu diskutieren, sowie die Fähigkeit sich demütig im Team einzugliedern und etwaige Differenzen nach der Krisensituation in Ruhe zu besprechen sind essenzielle Fähigkeiten, um diese

⁵⁵ Vgl. Creepy Jar, Green Hell.

Herausforderungen gemeinsam zu bestehen. Das sind Kompetenzen die insbesondere Führungskräften und Leitungsteams als starke Begleiter bei ihren Aufgaben dienen. Solche Leitungsteams und Führungskräfte gibt es in jeder Gemeinde, so dass auch diesen Teams ein solches Mehrspielererlebnis eine Menge positive Erfahrungen bieten kann und klassische Klausuren und Teambuilding Methoden ergänzen oder ersetzen kann.

Im Bereich der *Action-Adventures* hat sich in den letzten Jahren ein Spielestudio besonders hervorgehoben: Das schwedische Studio *Hazelight Studios*, dessen Gründer *Josef Fares* vor Gründung das Spiel *Brothers: A Tale of Two Sons* entwickelt hatte, hat bisher die beiden Spiele *A Way Out* und *It Takes Two* herausgebracht. Allen drei Spielen ist gemein, dass sie ausschließlich zu zweit gespielt werden können. Sämtliche Geschicklichkeits- oder Rätselaufgaben können nur gelöst werden, wenn zwei Spieler gleichzeitig spielen und miteinander reden. Dabei werden durchaus ernste Themen angesprochen. So spielen die beiden Spieler in *It Takes Two* ein Ehepaar, das vor der Scheidung steht und durch einen Wunsch der Tochter in Puppen verwandelt wird. Nur durch Zusammenarbeit können sie es schaffen ihre alte Gestalt zurückzuerlangen.⁵⁶ Im Spiel *A Way Out* werden zwei Männer gespielt, die ihr Schicksal in einer Gefängniszelle teilen und aus ganz unterschiedlichen, teils sehr ernsten, Gründen einen Gefängnisausbruch wagen.⁵⁷ Dabei entdecken die Spielenden, wie die Hauptfiguren, was es bedeutet, miteinander anstatt nebeneinander, zu leben und zu arbeiten. Während die meisten Mehrspielertitel mit genug Einsatz, Zeitaufwand und Frustrtoleranz dann doch auch als Einzelspieler gewonnen werden können oder Spieler auch getrennte Wege gehen können, zwingen diese Spieler die Spielenden zusammen zu arbeiten und miteinander zu sprechen. Ob nun in Teams oder Gruppen, mit schwieriger Zusammenstellung, wo eventuell eher über- als miteinander gesprochen wird und neben- statt miteinander gelebt und gearbeitet wird, bieten diese Spiele eine spannende Möglichkeit die Spielenden zu mehr Miteinander zu bewegen.

Die Möglichkeiten für den Einsatz von Videospiele im Zusammenhang mit Team- und Gruppenprozessen sind vielfältig. Insbesondere Kommunikation und Zusammenarbeit können auf verschiedenste Art und Weise gefördert werden.

⁵⁶ Vgl. Hazelight Studios, *It Takes Two*.

⁵⁷ Vgl. Hazelight Studios, *A Way Out*.

3.5. Videospiele als Kontaktpunkt im Gemeindehaus

Die bisherigen Abschnitte dieses Kapitels zielten vor allem darauf ab, Videospiele in einer bildenden Art und Weise einzusetzen. Die letzten beiden Absätze wollen Videospiele eher als gemeinschaftsstiftendes Medium nutzen. Videospiele werden gemeinhin oft damit in Verbindung gebracht, dass Menschen allein, in einem abgedunkelten Raum, vor ihrem Bildschirm sitzen. Allerdings sind Videospiele auch in der Lage, Gemeinschaft zwischen Menschen zu stiften. Bereits in den 90er Jahren kam unter Computerspielern das Phänomen der LAM⁵⁸-Party auf, bei dem eine Gruppe von Menschen sich an einem Ort treffen, ihre Computer miteinander verbinden und dann gemeinsam spielen und nebenbei Gemeinschaft teilen. Diese Ereignisse fanden sowohl im privaten, aber auch im organisierten Rahmen statt. Während private Veranstaltungen meist im überschaubaren Rahmen der sozialen Gruppe Einzelner blieben, gibt es mit der *Dreamhack* einer international wandernden Veranstaltungsreihe, bei der mehrere Tausend Spieler an einem Ort zusammenkommen, um gemeinsam zu spielen.⁵⁹ Solche Events ließen sich auch in Gemeinden organisieren. Da bei LAN-Partys die Spieler in der Regel ihre eigenen Computer oder Konsolen mitbringen, die dann über ein Netzwerk verbunden werden, braucht eine Gemeinde für solch eine Veranstaltung lediglich ein funktionierendes Netzwerk und die Bereitschaft, Räumlichkeiten zur Verfügung zu stellen und sich um das Catering zu kümmern.

Anknüpfend an die Tatsache, dass Videospiele Teil der Lebenswelt vieler Menschen sind, gerade für sozialschwache Familien es aber nicht immer möglich ist, die neuesten Konsolen und Spiele anzuschaffen, wäre auch eine Café-Arbeit oder ein Jugendtreff denkbar, welche durch die Möglichkeit aktuelle, gründlich ausgesuchte, Mehrspielertitel vor Ort zu spielen aufgewertet wird. So entstehen für die Gemeinde Kontakte zu Menschen, die mit herkömmlichen Veranstaltungen und Aktionen vielleicht nicht erreicht würden.

Wie bereits festgestellt werden die großen Turniere bekannter ESport-Spiele von Millionen Menschen gesehen. Auch wenn die Zahlen noch nicht gänzlich die Spitzeneinschaltquoten der Fußballweltmeisterschaft erreichen, auch wenn die Tendenz steigt, so sind doch die Problemstellungen die gleichen: Stadien sind innerhalb we-

⁵⁸ LAN = Local Area Network.

⁵⁹ Vgl. ESL, www.Dreamhack.com.

niger Augenblicke restlos ausverkauft. Bei großen Fußballturnieren haben kommerzielle Anbieter aber auch viele Gemeinden längst eine Möglichkeit gefunden, diesen Umstand für sich zu nutzen: Public Viewing, das gemeinsame Anschauen der Spiele in der Gemeinschaft mit anderen und auf Großleinwand. Dieses Konzept lässt sich mit Leichtigkeit auch auf große ESport Turniere anwenden, wodurch gänzlich andere Zielgruppen erreicht werden könnten als bei Veranstaltungen zum Fußball.

3.6. Videospiele-Streaming als virtueller Begegnungsraum am Beispiel „Zocken für Jesus“.

Niklas Schier, Pfarrer in der Evangelischen Kirche im Rheinland, hat einen Erprobungsraum geschaffen, in dem er eine virtuelle Kirche für Kirchenferne schaffen möchte.⁶⁰

„Wir wollen eine neue Art von Kirche bauen mit Menschen, die sonst gar keinen Kontakt haben. Indem wir beim Zocken über Glauben reden, machen wir eine Tür auf, die sonst zu geblieben wäre.“⁶¹

Die Problemstellung der er sich gegenüber sieht, dass Kirche online in der Regel vor allem in Form von klassischen Gottesdiensten stattfindet. Für Menschen, die bisher keinen Kontakt zum Thema Kirche gefunden haben, ist das kein passendes Angebot, obwohl auch diese Menschen auf der Suche nach Gemeinschaft sind.⁶²

Gerade auf der Streaming-Plattform *Twitch* kommen jeden Tag Millionen Menschen in kleineren Communitys zusammen und tauschen sich miteinander oder den Streamenden aus. Dabei wird nicht nur über die gespielten Spiele gesprochen, sondern auch über persönliche, politische oder ethische Themen. Die Menschen in den Chats wachsen oft zu einer, zwar rein online, aber eng verbundenen Gemeinschaft heran, die auch außerhalb des Streams digital Kontakt pflegen.⁶³

Genau diese Menschen versucht Schier mit seinem Konzept *Zocken für Jesus* zu erreichen. Menschen, die in der klassischen Kirche keine Heimat finden, sich aber stark im digitalen Raum bewegen. Der Kontakt kommt dabei überwiegend durch

⁶⁰ Vgl. Schier, Zocken.

⁶¹ Ebd.

⁶² Vgl. Ebd.

⁶³ Vgl. Twitch, Info.

das Interesse an den übertragenen Spielen und Turnieren zustande. Weil aber während der Streams auch ganz offen über Glauben geredet wird und auch bereits der Kanalname *Zocken für Jesus* zu ersten Gesprächen führt, entsteht eine reine Online-Gemeinde, in der auch tiefgehende seelsorgerliche Kontakte zustande kommen.⁶⁴

Besonders wichtig ist dem Team dabei, eine Atmosphäre zu sein, in der jeder Mensch Annahme widerfährt und Barrieren, die oft bei der Begegnung im echten Leben in den Köpfen sind, überwunden werden. Dabei geht es um Grenzen der Lebensumstände, aber auch der Einstellung und des Milieus, nicht zuletzt aber auch um regionale Grenzen. So kommen in den Streams Menschen aus allen Altersklassen, der LGBTQI*-Community, den verschiedensten Gesellschaftsschichten und dem gesamten deutschsprachigen Raum zusammen.⁶⁵

Schier ist durchaus bewusst, dass sein Konzept für die durchschnittliche Ortsgemeinde schwer nachzuvollziehen ist und eine gewisse Hemmschwelle zur Unterstützung vorliegt. Das liegt hauptsächlich daran, dass die Teilnehmer der Streams in der Regel nicht irgendwann in die Ortsgemeinde integriert werden, da das klassische Kirchenleben nicht der Lebenswirklichkeit dieser Menschen entspricht. Die „Online-Kirche“ von *Zocken für Jesus* ist eben genau das, eine rein digitale Kirche⁶⁶

Dennoch muss man festhalten, dass dieser Ansatz, das Medium Videospiele als Kontaktraum für Menschen zu nutzen, deren Leben nahezu gänzlich online stattfindet, den Gemeinden eine Möglichkeit bieten kann, Menschen zu erreichen, die für die etablierte Gemeindegemeinschaft wenig bis gar nicht empfänglich sind.

4. Grenzen und Herausforderungen beim Einsatz von Videospielen für die Gemeindegemeinschaft

Auch wenn es Gründe für den Einsatz von Videospielen in der Gemeindegemeinschaft gibt und die Einsatzmöglichkeiten vielfältig sind, so darf doch nicht außer Acht gelassen werden, dass es auch Hindernisse und Gegenargumente gibt, die beachtet werden sollten.

⁶⁴ Vgl. Schier, *Zocken*.

⁶⁵ Vgl. Schier, *Zocken*.

⁶⁶ Vgl. Ebd.

4.1. Mangelnde Qualität christlicher Inhalte in Videospielen

Große und moderne Videospiele, namhafter Großkonzerne verschlingen heutzutage ähnliche oder größere Summen, wie große Hollywood Produktionen. Das Problem ist, dass Videospiele mit explizit christlichen Inhalten in der Regel nicht von großen Videospiele-Studios entwickelt und von Publishern unterstützt werden, sondern von winzigen Studios oder engagierten Einzelnen entwickelt werden. Das führt dazu, dass Spiele wie *John Christian*, bei dem der Spieler mit Rüstung und Waffen des Glaubens die Kräfte des Bösen bezwingen soll und dabei gelegentlich mit Bibelversen konfrontiert wird, eine so niedrige Qualität an den Tag legen, dass sie in der Hochglanzwelt der Videospiele in aller Regel nur in Negativ-Listen wie „3 schäbige Spiele“ vom Streamer *Hand of Blood* Erwähnung finden.⁶⁷ Auch bereits positiv hervorgehobene Spiele mit religiösem Inhalt, wie das *P@ulus Online Spiel* oder *Martin Luthers Abenteuer* büßen auf Grund ihrer Umsetzung als einfache *Point&Click* Spiele wenig Zugkraft. Ein weiteres Problem stellen teilweise die Inhalte selbst dar. In einem Versuch populäre Spiele zu kopieren werden, gerade von amerikanisch-evangelikaler Seite,⁶⁸ Actionspiele wie *Catechumen* oder *Ominous Horizons: A Paladin's Calling* veröffentlicht. Bei Ersterem ist es die Aufgabe der Spielenden den Mentor der Spielfigur und die anderen Mitglieder der christlichen Gemeinschaft vor, von Dämonen besessenen, Soldaten in den Katakomben Roms zu retten und anschließend gemeinsam mit Engeln den Satan in die Unterwelt zu verbannen. Bei Zweiterem schlägt man sich mit seinem Schwert durch Dämonenhorden im Mainz des Jahres 1455, um die von Dämonen gestohlene Originalfassung der Gutenbergbibel zurückzuerobern.

Um mit der Strahlkraft moderner Titel mithalten zu können, müssten die Kirchen oder andere religiöse Institutionen große Geldsummen in die Hand nehmen. Daher scheint es momentan so, dass gerade für kirchengeschichtliche, ethische oder Gemeinschaftsstiftende Inhalte kommerzielle Produkte des allgemeinen Marktes sinnvoller sind als explizit christliche Videospiele. Eine Ausnahme scheint, nach bisherigem Entwicklungsstand das Spiel *One of the 500* darstellen zu wollen, welches echte religiöse Inhalte mit einem einigermaßen zeitgemäßen Spielegerüst verbindet.

⁶⁷ Vgl. Ruhe, Spiele.

⁶⁸ Vgl. Palkowitsch-Kühl, Spiele 4.

4.2. Die Frage nach Inhalt, Jugendschutz und dem rechtlichen Rahmen.

Die Inhalte von Videospiele können stark variieren. Je nach Spiel können Drogen, Gewalt und Sex aber auch Themen wie Suizid, Depression und Folter angesprochen werden, während in einem anderen Spiel den Blumen beim Wachsen zugesehen wird. Wenn Gemeinden Videospiele in ihrer Arbeit einsetzen, sind sie dafür verantwortlich, darauf zu achten, dass diese Inhalte für die Teilnehmer auch geeignet sind. Dabei hilft die *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* welche Titel auf Grund ihrer Inhalte in die Altersgruppen ab 0, ab 6, ab 12, ab 16 oder ab 18 freigegeben einteilt. Während Eltern selbst entscheiden können, ob wie sie mit diesen Altersgrenzen umgehen, müssen Institutionen wie Gemeinden sich in ihrer Arbeit danach richten.⁶⁹

Zum Jugendschutz und Alterskennzeichnungen kommen gerade im Gemeindekontext die Inhalte. In Spielen können viele Themen angesprochen werden und wie bei anderen Medien stecken auch in Videospiele die Ansichten und Moralvorstellungen der Entwickler. So gibt es auch Videospiele, die Gewalt oder Drogen verherrlichen oder explizit antichristliche bzw. Antikirchliche Inhalte vermitteln. Auch wenn denkbar ist, dass selbst diese Inhalte, richtig aufgearbeitet und hinterfragt, nutzbar wären, stellt das die Gemeinden doch vor die schwierige Aufgabe sehr genau darauf zu achten, welche Videospiele für die Gemeindegarbeit in Frage kommen. Internetseiten wie www.spieleratgeber-nrw.de, www.spielbar.de, www.klicksafe.de oder die Datenbank der *Stiftung Digitale Spielekultur* „Digitale Spiele mit pädagogischem Potential“⁷⁰ können dabei helfen.

Ein weiterer Punkt ist die Frage des Urheberrechts. Videospiele gelten als hybride Werkform. Der Quelltext der Software wird als Computerprogramm geschützt, der am Bildschirm wahrnehmbare Teil wird als Filmwerk geschützt. Das bedeutet zunächst, dass der Code und das Bildschirmgeschehen nicht einfach kopiert und verbreitet werden dürfen.⁷¹

Während das gemeinsame Spielen eines Spieles keinen Einschränkungen unterliegt, solange für jede Hardware eine eigene Software vorliegt, ist es an manchen Stellen also fraglich, inwieweit man das Bildschirmgeschehen etwa für Livestreams, Turnierübertragungen oder auch das öffentliche Spielen eines Spieles,

⁶⁹ Vgl. Secker, Spiele 49f.

⁷⁰ www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-Spiele

⁷¹ Vgl. Bodensiek, Aspekte 54.

ohne Absicherung nutzen kann. Rein rechtlich dürfen im Rahmen der Bildung etwa 15% eines Werkes gezeigt werden.⁷² Eigentlich wäre es beispielsweise also nicht erlaubt das relativ kurze Spiel *The Visit* in Gänze (etwa 5 Minuten) vor einer Gruppe von Zuschauern durchzuspielen, um anschließend über die Inhalte zu diskutieren.

Glücklicherweise ist das in der Realität kaum ein Problem, da die meisten Entwickler und Publisher von Videospiele Erklärungen haben, die die Nutzung ihrer Spiele auf solche Art und Weise explizit erlaubt. Der Verband der deutschen Games-Branche *game* hat auf ihrer Internetseite ein Verzeichnis über solche Lizenzen⁷³. Ist ein Unternehmen jedoch nicht auf dieser Liste vertreten und eine Gemeinde möchte sich absichern, bliebe ihr nur den jeweiligen Rechteinhaber zu kontaktieren.

4.3. Anforderungen an Hard- und Software

Eine der Herausforderungen beim Einsatz von Videospiele ist mit Sicherheit die Tatsache, dass es neben der Software, dem Spiel an sich, auch noch eine ein Abspielemedium und ein Ausgabegerät wie Fernseher, Bildschirm oder Beamer, die Hardware, braucht.

Während ein Fußball für ein Freizeitturnier für wenige Euro zu haben ist und man den Sportplatz der Schule oder Stadt mit etwas Glück umsonst nutzen darf, sind diese Soft- und Hardware Anforderungen unter Umständen recht kostspielig. Die aktuellen Videospielekonsolen der etablierten Hersteller haben eine Unverbindliche Preisempfehlung von 499,99€ (*Xbox Series X*)⁷⁴ bzw. 279,99€ (*Xbox Series S*)⁷⁵, 449,99€ (*PlayStation 5 Digital Edition*)⁷⁶ bzw. 549,99€ (*PlayStation 5*)⁷⁷ und 299,99€ (*Nintendo Switch*)⁷⁸ bzw. 349,99€ (*Nintendo Switch OLED*)⁷⁹. Die zugehörige Software schwankt nach der Veröffentlichung in der Regel stark im Preis, jedoch wurden die Preise in den letzten Jahren, mit Erscheinen der neuen Konsolengeneration, noch einmal angehoben, so dass die Titel bei Erscheinen mittlerweile etwa 80€ kosten.⁸⁰

⁷² Vgl. a.a.O. 55.

⁷³ www.game.de/themen/lizenzverzeichnis-fuer-lets-plays

⁷⁴ Vgl. Microsoft, www.xbox.com.

⁷⁵ Vgl. Ebd.

⁷⁶ Vgl. Sony, www.playstation.com.

⁷⁷ Vgl. Ebd.

⁷⁸ Vgl. Nintendo, www.nintendo.com.

⁷⁹ Vgl. Ebd.

⁸⁰ Vgl. Gameswirtschaft, PlayStation.

Zu den Anschaffungskosten können sich zusätzliche Kosten ergeben, etwa weil die großen Konsolenhersteller mittlerweile ein Abonnement verlangen, um Online-dienste wie etwa Multiplayer nutzen zu können. Dieser schwankt zwischen 19,99€ im Jahr (*Nintendo Switch Online*)⁸¹ und 59,99€ im Jahr (*Playstation Plus Premium*)⁸². Zusätzlich erfordern manche MMORPGs wie etwa *World of Warcraft* ein Abonnement, welches bei *World of Warcraft* in der günstigsten Variante 65,94€ kostet⁸³. Gaming Computer, die in der Lage sind, moderne Spiele flüssig abzuspielen kosten in der Regel noch einmal deutlich mehr als die etablierten Konsolen, so dass die Preise hier nicht nur schnell im vierstelligen Bereich, sondern auch enorm unübersichtlich sind.

Wesentlich günstiger wird es, wenn man nicht die aktuellen Veröffentlichungen nutzen möchte, sondern sich auch mit älterer Soft- und Hardware zufriedengibt. Hier gibt es einen breiten Markt für Produkte aus zweiter Hand, teilweise auch wiederaufbereitet. Jedoch können dort nicht nur Probleme in Dingen wie Kompatibilität, eingestellter Unterstützung von Seiten des Herstellers oder gar abgeschaltete Online-Server auftreten, sondern diese ältere Soft- und Hardware besitzt natürlich gerade beim jüngeren Publikum deutlich weniger Strahlkraft als moderne Titel und Technik.

So kann der hohe Kostenfaktor bei der Anschaffung von Hard- und Software für viele Gemeinden abschreckend wirken, bei dem Gedanken diese anzuschaffen. Natürlich lassen sich viele Veranstaltungen auch realisieren, wenn etwa Mitarbeiter oder sogar Teilnehmer ihre eigenen, privaten Geräte und Spiele mitbringen, gerade bei den sogenannten Lan-Party ist das Teil des Konzeptes, doch sollte sich die Gemeinde in diesen Fällen zu mindestens über die Versicherungssituation informieren.

⁸¹ Vgl. Nintendo, www.nintendo.com.

⁸² Vgl. Sony, www.Playstation.com

⁸³ Vgl. Blizzard, *World of Warcraft*.

5. Den Juden ein Jude, den Griechen ein Grieche... Den Gamern ein Gamer? – Theologische Reflexion

Im Anschluss an die Betrachtung der rationalen Gründe, Möglichkeiten und Grenzen das Medium Videospiele in der Gemeindearbeit einzusetzen gilt es noch die Frage zu beantworten, warum eine Gemeinde sich überhaupt mit dieser Frage auseinandersetzen sollte.

Am Beginn dieser Überlegungen steht die Sendung der Jünger durch Jesus:

„Darum gehet hin und lehret alle Völker: Taufet sie auf den Namen des Vaters und des Sohnes und des Heiligen Geistes und lehret sie halten alles, was ich euch befohlen habe.“ (Mt. 28, 19-20)

Die Jünger Jesu werden ausgesendet die Botschaft von Jesus Christus unter den Menschen zu verbreiten, das wird auch beim Evangelist Johannes deutlich „Wie der Vater mich gesandt hat, so sende ich euch“ (Joh 20,21). Dass diese Aufgabe nicht nur auf die ursprünglichen Jünger beschränkt ist, zeigt sich zum einen in der Sendung der 70 bei Lukas (Lk 10,1), der Berufung des Paulus (Apg 6) aber auch darin, dass eben dieser die Stellvertreter der Gemeinde in Antiochia (2. Kor 8,23) oder Epaphroditus (Phil 2,25) als *ἀπόστολοι* bzw. *ἀπόστολος* bezeichnet.

Es darf also davon ausgegangen werden, dass die Sendung in die Welt eine bleibende Konstante für den Leib Christi, respektive die Gemeinde, ist. Deutlich wird dies auch in den Worten des Paulus, in denen er die Gemeinde als „Botschafter an Christi statt“ bezeichnet (2. Kor 5,20).

Deutlich wird im Missionsbefehl, aber auch etwa in Johannes 17,18 „Wie du mich gesandt hast in die Welt, so habe auch ich sie in die Welt gesandt“, dass die Bewegung von der Gemeinde aus in die Welt hinausgehen muss. Die Gemeinde ist nicht dazu angehalten, sich in ihren Gemeindehäusern zu verstecken, sondern sich der Welt zuzuwenden.

Denn, so wie schon der äthiopische Kämmerer zum Verständnis des Wortes Gottes bemerkt hat, „Wie kann ich, wenn mich nicht jemand anleitet?“ (Apg 8,31), braucht es Menschen, die hinaus zu den Menschen gehen und ihnen die Botschaft nicht nur nahebringen, sondern auch erklären.

Und Paulus wiederum hat sehr richtig erkannt, dass unterschiedliche Menschengruppen unterschiedliche Herangehensweisen benötigen:

„Den Juden bin ich wie ein Jude geworden, damit ich die Juden gewinne. Denen unter dem Gesetz bin ich wie einer unter dem Gesetz geworden – obwohl ich selbst nicht unter dem Gesetz bin –, damit ich die unter dem Gesetz gewinne. Denen ohne Gesetz bin ich wie einer ohne Gesetz geworden – obwohl ich doch nicht ohne Gesetz bin vor Gott, sondern bin im Gesetz vor Christus –, damit ich die ohne Gesetz gewinne. Den Schwachen bin ich ein Schwacher geworden, damit ich die Schwachen gewinne. Ich bin allen alles geworden, damit ich auf alle Weise etliche rette.“ (1. Kor 9, 21-22)

Paulus hat sehr richtig erkannt, dass er den Menschen in ihrer jeweiligen Lebenswelt begegnen muss, wenn seine Mission von Erfolg gekrönt sein soll. Der Anteil an Menschen, deren Lebenswelt sich mit dem Thema Gaming beschäftigt nimmt, in den Gemeinden, genauso wie außerhalb, stetig zu und Gemeinden können nicht länger erwarten, dass althergebrachte Methoden der Evangelisation, Mission oder auch Katechese bei jungen Menschen funktionieren, wie vor 50 oder 500 Jahren.

Da die vorausgehenden Kapitel gezeigt haben, dass mit dem Medium Videospiele Menschen erreicht werden können, die für gewöhnliche Gemeindearbeit außerhalb jeglicher Reichweite sind und sich damit gänzlich neue Orte ergeben, die Sendung der Gemeinde auszugestalten, sowie das Medium sich gleichzeitig für eine der Lebenswelt entsprechende christliche Unterweisung eignet, ergibt sich am Ende der theologischen Überlegungen eine, aus dem Missionsbefehl motivierte, Umformulierung der Worte des Apostel Paulus:

Den Juden ein Jude, den Griechen ein Grieche, den Gamern ein Gamer!

6. Fazit

Für viele Gemeinden und Hauptamtliche mag der Gedanke, Videospiele in der Gemeindegemeinschaft einzusetzen, abschreckend wirken, was wohl auch daran liegt, dass Videospiele nach wie vor einen eher schlechten Ruf haben, was ihren Einfluss auf die Entwicklung junger Menschen angeht. Jedoch zeigen Studien ein anderes Bild, dass, richtig eingesetzt, sogar Entwicklungen gefördert werden können. Daneben gehören Videospiele in der heutigen Zeit ganz wesentlich zur Lebenswelt vieler Menschen aller Altersgruppen dazu. Und letztlich kann die Gemeinde ihrer Aufgabe, das Evangelium zu verkünden, nur nachkommen, wenn sie den Menschen in ihrer Lebenswelt begegnet. Eine Begegnung zwischen den Lebenswelten von Kirche und Videospiele-Kultur findet bisher aber beinahe nicht statt, hier liegt verschwendetes Potenzial für Gemeinden, wenn man bedenkt, dass die Zahl der Menschen, die sich mit Videospiele beschäftigen, eine Steigende ist.

Im Medium Videospiele liegen viele Einsatzmöglichkeiten verborgen, von gezielten pädagogischen Maßnahmen, bis hin zu Videospiele als Kontaktpunkt zwischen Spielenden und Gemeinde. Mit den Veröffentlichungen der *Stiftung Digitale Spielekultur*, wie zum Beispiel dem Heft *Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung* gibt es konkrete Hilfestellung, zum Einsatz von Videospiele im Bereich der Pädagogik und der Lehre. Auch finden interessierte Gemeinden Hilfestellung auf Internetseiten wie www.gamesforchange.org oder www.Spieleratgeber-NRW.de. Bei der konkreten Vermittlung christlicher Inhalte durch Videospiele ist das Angebot zeitgemäßer und qualitativ hochwertiger Produkte jedoch praktisch nichtexistent.

Grenzen beim Einsatz von Videospiele entstehen vor allem durch hohe Kosten und unerwünschte Inhalte einzelner Spiele. Mit der richtigen Vorbereitung lassen sich aber zumindest die inhaltlichen Probleme vermeiden.

Zusammenfassend scheint es trotz einzelner Hürden aber lohnenswert das Medium Videospiele stärker in die Gemeindegemeinschaft einzubinden und so nicht nur die Lebenswelt jüngerer Gemeindegemeinschaftsbesucher zu würdigen, sondern auch eine Kontaktmöglichkeit zu gänzlich neuen Zielgruppen aufzubauen. Ein großer Gewinn wäre es, wenn große christliche Institutionen und Verlage die nötigen Investitionen tätigen würden, um qualitativ hochwertige christliche Inhalte in diesem Medium zu erstellen.

7. Anhang

7.1. Erfahrungsbericht Gemeindeunterricht Kassel-Oberzwehren

Zum Abgabezeitpunkt dieser Arbeit nähert sich auch der Gemeindeunterricht seinem Ende zu, der den Stein des Anstoßes für die Überlegungen gegeben hat.

Der Grundgedanke für den Gemeindeunterricht war, die Rolle des Wissens, in welcher im *GJW* Gemeindeunterrichtsprogramm *START UP* die Ergebnisse der Stunde durch Zeichnungen, Bilder oder ähnliches festgehalten werden sollen, durch eine begehbare „Welt des Wissens“ im Videospiel *Minecraft* zu ersetzen.

Der Grund dafür war, dass es lediglich einen Teilnehmer für den Gemeindeunterricht gab, der allerdings explizit den Wunsch geäußert hatte, in seiner Gemeinde und bei seinem Pastor den Gemeindeunterricht absolvieren zu können. Natürlich war mir von Anfang an bewusst, dass es schwierig wird die Aufmerksamkeit eines (sehr aktiven) Teenagers über 2 Stunden zu fesseln. Hinzu kam die Überlegung, dass es in einer 1 zu 1 Betreuung weder die Möglichkeit gibt, sich einmal zwischen den anderen Teilnehmern zu verstecken und zusätzlich sämtliche Teilnehmer Redebeiträge bei einer Person liegen. Daher entschied ich mich für diese Herangehensweise, wobei die Aufteilung bei einer Stunde Input und einer Stunde kreativem Bauen lag.

Im Vorfeld klärte ich mit den Eltern die technischen Möglichkeiten ab. Sowohl die Familie als auch ich besaßen die aktuelle Konsole des Herstellers *Nintendo*, die *Switch*. Diese Konsole hat den Vorteil, dass sie auch mobil, also sogenanntes Handheld, benutzt werden kann. Alternativ ließe sich *Minecraft* allerdings auch auf beinahe jedem Computer oder Smartphone installieren.

Zum Beginn des Spiels muss eine Welt generiert werden, in der man sich bewegen kann, dabei gibt es die Wahl zwischen dem Survival- und dem kreativ-Modus. Ich entschied mich für den Kreativ-Modus. Hier kann man beispielsweise auch Wetterveränderungen und das Erscheinen von Monstern ausschalten. Außerdem hat man unbegrenzten Zugriff auf alle Ressourcen und Gegenstände im Spiel. Im Survival-Modus müsste man sich nicht nur gegen Monster verteidigen, sondern auch die Ressourcen selbst erarbeiten und sogar auf die Nahrung des Charakters achten.

Über ein lokales Netzwerk war es ohne Probleme möglich, dass wir uns gemeinsam in einer Welt bewegten.

In unserer Welt setzten wir dann Bauten um, welche Thematisch zum Tagesthema passten. Am besten Vergleichen lässt sich das mit einer begehbaren Lego-Welt mit unendlich vielen Bausteinen. Zu Beginn war gerade auf Seiten des Teilnehmers der Wunsch da, dass jeder sein eigenes Bauwerk baute. So baute der Teilnehmer etwa beim Thema Gottesbilder das Unsterblichkeitstoken, ein Item aus dem Spiel, nach, denn Gott ist ja unsterblich. Im Inneren versteckte er zudem ein Schafe, weil Jesus als Opferlamm für unsere Schuld bezahlt hat. Beim Thema Propheten baute er ein Kolosseum mit einer Löwengrube, in der Daniel Dutzenden Katzen (in Minecraft gibt es keine Löwen) gegenüberstand. Zum Thema der Jesusbilder wurde eine riesige Tür gebaut. Beim Thema Nachfolge ein gigantischer PC-Bildschirm mit einer Jesus-Youtube-Seite und einem Follow-Button, weil die Nachfolge bei START UP mit den heutigen Followern von Influencern verglichen wird.

Gegen Ende der zwei Jahre entstand mit einem Mal auch stärker der Wunsch, gemeinsame Projekte zu machen, so haben wir etwa gemeinsam in einem Quartett die vier Dimensionen des Vater Unsers oder eine Brezel als Trinitäts-Erklärungsversuch gebaut.

Natürlich kamen auch Probleme auf. Gelegentlich kam es vor, dass der Teilnehmer lieber andere Dinge im Spiel machen wollte, wie etwa Sortiermaschinen oder Eisrutschbahnen nachzubauen, die er in Youtube-Videos gesehen hatte. Auch kam es vor, dass der Teilnehmer mit seinem Projekt bereits fertig war, während ich an meinem noch baute und dann kam im Teilnehmer der Spieltrieb durch und er verbachte die übrige Zeit damit mir (im wahrsten Sinne des Wortes) Steine in den Weg zu legen. Auch stellte sich heraus, dass manche Themen einfach unglaublich schwer in Bauprojekten umzusetzen waren. Gerade biblische Themen, Geschichten und Gleichnisse lassen sich gut umsetzen, während ethische Themen wie Fragen nach Schuld oder aber auch Fragen zur Identität sich nur sehr schwer umsetzen lassen.

Alles in allem schätze ich die zwei Jahre allerdings als gute Erfahrung ein. Auch der Teilnehmer hatte Spaß und blickt nun mit einem gewissen Stolz auf das begehbare Ergebnis des GU zurück. Bei einer Wiederholung würde ich allerdings bei einigen abstrakten Themen auf das gemeinsame Bauen verzichten und eventuell stärker den Fokus darauflegen gemeinsam an einem Projekt zu bauen.

8. Literaturverzeichnis

Alle Bibelstellen entstammen: DEUTSCHE BIBELGESELLSCHAFT [HG.]: Die Bibel nach Martin Luthers Übersetzung, revidiert 2017, Stuttgart 2016.

8.1. Literatur

AUFENANGER, STEFAN: Games in der Bildung – Bildung mit Games?, in: Stiftung Digitale Spielekultur [hg.]: Spielen. Lernen. Wissen. Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung, Berlin 2022 7-9.

BERTITS, ANDREAS: Minecraft: Spieler baut die Erde nach – maßstabsgetreu, [Minecraft: Spieler baut die Erde nach - maßstabsgetreu \(pcgames.de\)](#) [aufgerufen am 16.04.2023].

BODENSIEK, KAI: Rechtliche Aspekte: Einsatz von Games in der Lehre, in: Stiftung Digitale Spielekultur [hg.]: Spielen. Lernen. Wissen Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung, Berlin 2022 54-57.

CHAARANI, BADER: Association of Video Gaming With Cognitive Performance Among Children, Burlington 2022.

DRESCHER, FRANK: Wie Computerspiele auf das Gehirn wirken, [Gamification: Wie Computerspiele auf das Gehirn wirken - Gamification - Spiele und Spielzeug - Gesellschaft - Planet Wissen \(planet-wissen.de\)](#) [aufgerufen am 30.03.2023].

ESL Gaming GmbH: www.Dreamhack.com [aufgerufen am 16.04.2023].

EVANGELISCHE PRESSEVERBAND FÜR BAYERN E.V. (EPV) [HG.]: www.Kirche-entdecken.de, Die Seite der evangelischen Kirche für Kinder: [Kirche entdecken | Startseite \(kirche-entdecken.de\)](#) [aufgerufen am 16.04.2023].

GAME – VERBAND DER DEUTSCHEN GAMES-BRANCHE E.V. [HG.]: Jahresreport der deutschen Games-Branche 2021, Berlin 2021.

GAMESWIRTSCHAFT: PLAYSTATION 5 SPIELE-PREISE: Was kosten PS5-Games? [PlayStation 5 Spiele-Preise: Was kosten PS5-Games? - GamesWirtschaft.de](#) [aufgerufen am 05.04.2023].

INTERNATIONAL OLYMPIC COMMITTEE: [IOC announces Olympic Esports Series 2023 with winners to be crowned at live finals in Singapore from 22 to 25 June \(olympics.com\)](https://olympics.com/ioc/news/ioc-announces-olympic-esports-series-2023) [aufgerufen am 09.03.2023].

JAKOB-PANNIER, ANDREA: Pflegebedürftig und aktiv sein – Therapeutische oder interaktive Videospiele der memoreBox können geistige und körperliche Fähigkeiten fördern, [MemoreBox: Im Alter geistig und körperlich aktiv sein | BARMER](#) [aufgerufen am 03.04.2023].

KRATZ, LEONORE: Die zockbare Bibel, [Die zockbare Bibel | evangelisch.de](#) [aufgerufen am 16.04.2023].

LINK, DANIEL: Diese Minecraft-Version von Van Goghs Sternennacht verschlägt uns die Sprache, [Minecraft: Spieler baut Van Goghs Sternennacht nach \(pcgames.de\)](#) [aufgerufen am 16.04.2023].

LINKEN, ANDRÉ: Minecraft: Spieler baut das echte Tschernobyl nach, [Minecraft: Spieler baut das echte Tschernobyl nach \(pcgames.de\)](#) [aufgerufen am 16.04.2023].

MICROSOFT: www.xbox.com [aufgerufen am 05.04.2023].

NINTENDO: www.nintendo.com [aufgerufen am 05.04.2023].

PALKOWITSCH-KÜHL, JENS: Art. Spiele, digitale, in: Wissenschaftlich Religionspädagogisches Lexikon im Internet (www.wirelex.de), 2017.

PALKOWITSCH-KÜHL, JENS: Art. Digitale Spiele – kirchengeschichtsdidaktisch, in: Wissenschaftlich Religionspädagogisches Lexikon im Internet (www.wirelex.de), 2017.

RUHE, HENDRIK: 3 schäbige Spiele, [\(2\) MÄDCHENÜBERFALL! | 3 schäbige Spiele - YouTube](#) [aufgerufen am 16.04.2023].

SCHIER, NIKLAS: Zocken für Jesus, [Zocken für Jesus - Erprobungsräume \(erprobungsraeume.de\)](#) [aufgerufen am 02.04.2023].

SCHUTZ, THOMAS: Nerds are rising: Entwicklung digitaler Führungskompetenz durch Computerspiele wie WoW und LoL, in: Ciesielski, Martin A. u. Schutz, Thomas [Hg.]: Digitale Führungskräfteentwicklung. Konzepte, Impulse und Trainingsformate aus der Praxis, Berlin 2018, 69-84.

SECKER, ELISABETH: Digitale Spiele: Schutz und Orientierung durch Alterskennzeichen, in: Stiftung Digitale Spielekultur [hg.]: Spielen. Lernen. Wissen Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung, Berlin 2022 49-53.

SONY: www.playstation.com [aufgerufen am 05.04.2023].

TWITCH INTERACTIVE [HG.]: Info, [About | Twitch.tv](#) [aufgerufen am 02.04.2023].

UZUNOĞLU, ÇİĞDEM: Vorwort, in: Stiftung Digitale Spielekultur [hg.]: Spielen. Lernen. Wissen Einsatzmöglichkeiten von Games in der Bildung, Berlin 2022 5.

WENDT, CAROLIN: Warum Games wichtig für eine umfassende Bildung sind, in: Stiftung Digitale Spielekultur [hg.]: Bildung neu gestalten mit Games, Berlin o.J. 8-11.

WEBEL, ANDRÉ U. GROEN, MAIKE: Ethische Dimensionen des digitalen Spielens, in: Stiftung Digitale Spielekultur [hg.]: Bildung neu gestalten mit Games, Berlin o.J. 21-29.

WOELLER, MARCUS: Die Minecraft-Bibliothek, [Pressefrei https://www.welt.de/kultur/article233298967/Pressefreiheit-Die-Minecraft-Bibliothek.html](#)leit: [Die Minecraft-Bibliothek - WELT](#) [aufgerufen am 16.04.2023].

ZWINGMANN, DOMINIK: Minecraft: Modder haben ein komplettes Harry-Potter-RPG im Spiel gebastelt, [Minecraft: Modder stellen Harry-Potter-RPG mit neuem Trailer vor \(pcgames.de\)](#) [aufgerufen am 16.04.2023].

8.2. Videospiele

11 BIT STUDIOS: This War of Mine, Warschau 2014.

11 BIT STUDIOS: Frostpunk, Warschau 2018.

AEROSOFT GMBH: Autobahnpolizei Simulator 2, Büren 2015

ARMOR GAMES: The Visit, Irvine 2012.

BLIZZARD: World of Warcraft, Santa Monica 2004.

CREEPY JAR: Green Hell, Warschau 2019.

ENDNIGHT GAMES: The Forest, Vancouver 2018.

ENDNIGHT GAMES: Sons Of The Forest, Vancouver 2018.

EVANGELISCHE KIRCHE DEUTSCHLAND [HG.]: Martin Luthers Abenteuer, 2015.

FIREFLY STUDIOS: Stronghold Crusader, London 2002.

FIREFLY STUDIOS: Stronghold Crusader 2, London 2014.

HAZELIGHT STUDIOS: A Way Out, Stockholm 2018.

HAZELIGHT STUDIOS: It Takes Two, Stockholm 2021.

HOLWEGER, RAINER: P@ulus Online Spiel, Gäufelden 1999, [Paulus-Online-Spiel. Online-Bibel-Spiel von Rainer Holweger \(bibel-spiele.net\)](#).

HOLWEGER, RAINER: Jona Online Spiel, Gäufelden o.J., [Jona - ein Prophet geht baden. Online-Bibel Spiel von Rainer Holweger \(bibel-spiele.net\)](#)

IRON GATE: Valheim, Skövde 2021.

MARTINS, CARLOS: John Christian, ohne Ort 2021.

MOJANG STUDIOS: Minecraft, Stockholm 2011.

N'LIGHTNING SOFTWARE: Catechumen, Oregon 2000.

N'LIGHTNING SOFTWARE: Ominous Horizons: A Paladin's Calling, Oregon 2001.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO: Crusader Kings II, Stockholm 2012.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO: Crusader Kings II. Sons of Abraham, Stockholm 2013.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO: Crusader Kings II. Sword of Islam, Stockholm 2012.

PARADOX DEVELOPMENT STUDIO: Crusader Kings III, Stockholm 2020.

QUANTIC DREAM: Detroit: Become Human, Paris 2019.

REDBEET INTERACTIVE: Raft, Uppsala 2022.

RIOT GAMES: League of Legends, Los Angeles 2009.

ROCKSTAR GAMES: Grand Theft Auto V, New York City 2013.

SANDBOX INTERACTIVE: Albion Online, Berlin 2017.

STARBREEZE STUDIOS: Brothers: A Tale of Two Sons, Uppsala 2013.

THE INDIE STONE: Project Zomboid, ohne Ort 2021.

UBISOFT: Assassins Creed, Montreal 2007.

UBISOFT: Assassins Creed Odyssey, Montreal 2018.

UBISOFT: Assassins Creed Origins, Montreal 2017.

UBISOFT: Assassins Creed Unity, Montreal 2014.