



**Niko Alm**  
(Super-Fi)

**TOP 10**

AUSGABEN VON THE GAP

- 01 062 – Obertippenbekenntnis
- 02 073 – tengap (Jubiläumsausgabe 10 Jahre Gap)
- 03 083 – Diddl Maus
- 04 080 – Trent Reznor
- 05 098 – Master of Puppets (Haderer)
- 06 054 – Ice-T (Redesignausgabe)
- 07 038 – Tricky (Redesignausgabe)
- 08 092 – In 3 Tagen bist du tot 2
- 09 057 – FM4
- 10 050 – Zoran Feric

**TOP 05**

ATHEISTEN (LEBEND, LEIDER NUR MÄNNER)

- 01 Daniel Dennet
- 02 Michel Onfray
- 03 Richard Dawkins
- 04 Michael Schmidt-Salomon
- 05 Sam Harris

AUCH NICHT SCHLECHT:  
Monotri von Fardler (fardler.at)



**Bernhard Schmidt**  
(Monopol)

**TOP 10**

THEMEN, DIE NOCH VERTIEFEND GELESEN WERDEN MÜSSEN (LITERATUREMPFEHLUNGEN WELCOME!)

- 01 Ökonomie des Waldes
- 02 Schiffbau im Spätmittelalter
- 03 Chinas Aufbruch unter Deng Xiaoping
- 04 Der schwedische Sozialstaat
- 05 US-Interventionspolitik im kalten Krieg
- 06 Pompei
- 07 Die 1. polnische Teilung
- 08 Margaret Thatcher
- 09 Die englische Arbeiterbewegung
- 10 Clever & Smart

**TOP 05**

»PLACES TO BE« IM WALDVIERTEL:

- 01 Burgruine am Stausee Ottenstein
- 02 Banker vor dem Pandagehege, Gars am Kamp
- 03 »Walther von der Vogelweide«-Denkmal, Blockheide
- 04 Naturpark Geras
- 05 Gasthaus Seher, Eggenburg (Mohntorte)

AUCH NICHT SCHLECHT:  
Cache leeren.

# Gott und Spiele

Im November feiern Jogi Neufeld und seine Mitarbeiter 5 Jahre Subotron. Am 31. Oktober spricht Markus Wiemker in einer Subotron Lecture über »Die Darstellung von Gott und Religion in digitalen Spielen«.

INTERVIEW MARTIN MÜHL

In welcher Art und Weise kommt Religion in Computerspielen vor? Die erste Möglichkeit besteht darin, dass religiöse Inhalte nur als Hintergrund der Spiele dienen, um beispielsweise die Authentizität des Spiels zu steigern oder ein ungewöhnliches Setting bereitzustellen. In diesen Spielen werden in der Regel keine Entscheidungen vom Spieler verlangt, die religiöses Wissen erfordern – religiöse Inhalte haben also keinen Einfluss auf das Spielgeschehen selbst. Die zweite Möglichkeit ist, dass die Darstellung von Religion ein wichtiger Bestandteil des eigentlichen Spiels ist, bei »Assassins Creed« etwa hilft die Kenntnis über verschiedene Religionsgruppen, die Geschichte des Spiels zu verstehen. Die dritte Möglichkeit des Rückbezugs auf Religion sind Propagandaspiele die versuchen, durch die Geschichte wie auch mittels der Spielmechaniken eine fundamentalistische Ideologie zu verbreiten. So ist das Setting von »Left Behind. Eternal Forces« der endgültige Sieg des Guten gegen das Böse, dazu steht der Spieler vor der Herausforderung, möglichst viele Ungläubige zum christlichen Glauben zu bekehren, dadurch gleichzeitig seine Truppen zu verstärken und letztendlich einen entscheidenden strategischen Vorteil zu erlangen.

Was ist das für ein Gott, in dessen Rolle wir in God Games schlüpfen, und wie verhält er sich im Gegensatz zum Gottesbild in Religionen? Grundsätzlich sind God Games Simulationen, die es dem Spieler ermöglichen, in die Rolle einer Entität mit göttlicher oder übernatürlicher Macht zu schlüpfen. Der Spieler hat dabei meist die Aufgabe, aus der Vogelperspektive, eine Welt voller autonomer Lebewesen zu kontrollieren. Dabei muss unterschieden werden, ob der Spieler wirklich in die Rolle einer göttlichen Macht schlüpft (»Black & White«), eher gottähnlich agieren kann, oder eine virtuelle Welt mit Hilfe eines Leveleditors verändern kann. Damit verbunden sind dann in der Regel auch unterschiedliche Spielziele. Schaut man sich die Gottesbilder genauer an, so stellt man fest, dass nur selten der Gott einer bekannten monotheistischen Religion konkret dargestellt wird. Vergleiche lassen sich also nur auf der Ebene der im Spiel möglichen Aktionen, Herausforderungen und Spielziele ziehen. Dabei lässt sich feststellen, dass die Möglichkeit für den Spieler, absolute Macht und Kontrolle auszuüben, bei fast allen Spielen im Vordergrund steht.

Lassen sich mit diesen Spielen tatsächlich Werte und Ideologien vermitteln? Gerade das wird ja bei Spielen allgemein immer wieder diskutiert? Auf den einzelnen Spieler bezogen lässt sich dies nicht sicher voraussagen, da jeder Rezeptionsprozess einer grundsätzlichen Interpretationsvariabilität unterliegt und zu unterschiedlichen Lesarten führen kann. Darüber hinaus wissen wir auch nicht zuverlässig, wie die konkrete Aneignung des Spiels aussieht, also wie es in den persönlichen Lebensalltag eingebaut wird. Trotzdem ist unstrittig, dass Spiele einerseits einen hohen Immersionsfaktor haben, andererseits Spielen als Kulturtechnik prinzipiell Lernprozesse anregt.

In welchem Verhältnis stehen diese Spiele zu herkömmlichen Spielprodukten? Haben sie einen Markt, oder werden sie wie »America's Army« in erster Linie gratis distribuiert? God Games verfügen über einen großen Marktanteil, sind schon über einen langen Zeitraum populär und fast alle bekannten Game Designer wie Sid Meier, Will Wright oder Peter Molyneux haben sich daran versucht. Propagandaspiele hingegen verfügen nur über einen marginalen Marktanteil, werden in der Regel nur von einer der jeweiligen Ideologie bereits affinen Gruppe von Spielern konsumiert und meist nicht im regulären Vertrieb, sondern etwa über spezialisierte Buchläden oder Webseiten kostenfrei angeboten. Im Fall des christlich-fundamentalistischen Spiels »Left Behind. Eternal Forces« ist es aber so, dass die Vollversion nicht kostenfrei ist. Eventuell, um das Spiel als qualitativ hochwertiges Produkt zu vermarkten; außerdem basiert »Left Behind« auf der erfolgreichen gleichnamigen Buchserie von Tim LaHaye und Jerry B. Jenkins und kann so auch von deren Popularität profitieren.

**Subotron (www.subotron.com) feiert am 6. November im Wiener Fluc mit Wildlife, Microthol, dem Game Boy Music Club und DJs. Am 7. November geht's weiter im Schikaneder Kino mit Cronenbergs »Existenz« und »Dot.Matrix«. Dazu Bernhard Tobola und Mess.U.**