

aus deliberatives Potential besitzen (Kapitel 7). Dabei zeichnen sich deliberative sowie individuell-protestorientierte Tendenzen ab (Kapitel 8). Deliberative Partizipation ist hier am ehesten in linksgerichteten bzw. liberal-/progressiv berichtenden sowie in Qualitätsmedien zu finden (Kapitel 9). Schließlich differenziert der Autor sieben Typen diskursiver Partizipation aus (Kapitel 10): deliberative Partizipation, deliberativer Protest, rationaler Monolog, interaktiver Protest, rationaler Protest, individueller Protest und diskursiver Slacktivism. Auch wenn diese Prototypisierung durch eine Clusteranalyse empirisch validiert werden sollte, ist die vorgeschlagene Typologie ein wertvoller Anknüpfungspunkt für Folgestudien. Die durchgehend lesenswerte Dissertationsschrift von Tobias Zimmermann stellt insgesamt einen Meilenstein der Online-Deliberationsforschung dar. Es zeigt sich, dass Deliberation in Online-Leserkommentaren „möglich ist und stattfindet, wenn auch auf überschaubarem Niveau“ (S. 331). Damit bremst der Autor die oftmals vorherrschende Deliberationseuphorie. Die Wiener Kaffeehäuser 2.0 lassen also weiterhin auf sich warten.

Michael Johann, Passau

Oliver Steffen: Gamen mit Gott. Wo sich Computerspiele und Religion begegnen. Zürich: Theologischer Verlag 2017, 159 Seiten, 26,90 Euro.

Wirkt Gott auch durch Computerspiele? Welche Rolle spielt Religion in modernen Videogames? Kann man beim „Zocken“ bewusstseinserweiternde Erfahrungen machen? Diese und viele weitere Fragen stellt Oliver Steffen in seinem 159-seitigen Buch: „Gamen mit Gott. Wo sich Computerspiele und Religion begegnen“. In sechs Kapiteln schlägt der Autor einen Bogen von den ersten kommerziellen Videogames wie „Pong“ bis hin zu den modernen digitalen und buchstäblich unbegrenzten Online-Spielwelten in „World of Warcraft“. Hierbei versucht er einen Ausblick auf Möglichkeiten, wie durch den Bezug auf Videospiele religiöse Inhalte und deren Transzenzenbeziehungen wieder neu und glaubhaft vermittelt werden können. Steffen bezieht sich auch auf Erkenntnisse einer von ihm selbst durchgeführten quantitativen Studie, in welcher die Spiele „Anno 1404“ und „Risen“ sowie deren Spielerklientel genauer untersucht wurden (S. 84). Wer sich, sei es in der religionspädagogischen, erzieherischen, seelsorgerlichen oder theologischen Profession oder schlicht als Fan oder Interessent der Gaming-



*Problematische Verhaltensweisen
wie Realitätsflucht werden zwar
erwähnt und kritisch betrachtet,
aber eher oberflächlich.*

szene für die Fragestellung interessiert, ob Gott und Glaube in einer modernen digitalisierten Welt überhaupt noch eine Rolle spielen, ob Videospiele vielleicht einen Religionsersatz bieten oder ob Gott durch Computerspiele reden kann, denen bietet der Autor hier Antworten (S. 100 ff.): So werden beispielsweise religiöse Elemente in Games auf Zweck und Inhalt hin analysiert

und die Herausforderungen von Spielentwicklern beschrieben, ein so „heißes Eisen“ wie das der Glaubensfrage zu berühren, denn letztlich ginge es immer um Verkaufszahlen und Profit (S. 36 ff.). Werden dogmatische Inhalte, für Theologen wichtig, also im Spiel

durch Symbolhandlungen ersetzt und damit verwässert? Sind Weltreligionen nichts anderes als inhaltliche Steinbrüche, aus denen die Entwickler sich beliebig bedienen?

Nur zum Teil, denn der Autor zeigt auf, dass durchaus Praktiken und Philosophien polytheistischer oder paganer Glaubensrichtungen Zugang in die Storyboards der Spielentwickler finden. Ebenfalls thematisiert er, wie Vertreter monotheistischer Lehren über Spiele gezielt versuchen, neue Anhänger zu akquirieren und ihre Inhalte zu vermitteln (S. 62 ff.). Schließlich kommen einige Gamer selbst zu Wort und geben Einblick in ihr Religions-, Welt- und Gottesbild (S. 119 ff.). Die so gewonnenen Erkenntnisse können für Interessierte ein hilfreicher Schritt sein, die digitale Verständniskluft zwischen Generationen und Jugend- sowie Erwachsenenwelten zu überwinden.

Zu bedenken ist, dass Oliver Steffen den Fokus größtenteils auf positive Nebeneffekte des Computerspielens richtet. Problematische Verhaltensweisen wie Realitätsflucht etc. werden zwar erwähnt und auch kritisch betrachtet, jedoch geschieht dies verhältnismäßig oberflächlich und kurz (S. 21 f.). Manche Phänomene werden positiv umgedeutet; Weltflucht wird so dann auch einmal als „geistlicher Wettkampf“ im Sinne von Paulus (1 Korinther 9) verstanden.

Durch diese und andere theologisch fragwürdigen Interpretationen (S. 153 ff.) besteht die Gefahr, dass Begleitphänomene exzessiven Spielens (wie Medienabhängigkeit und ihre Folgen: psychische Beschwerden wie Depressionen, Sozialphobien, ADHS, Missbrauch psychotroper Substanzen bis hin zu erhöhtem Aggressionspotential) an Bedeutung verlieren beziehungsweise verharmlost werden. Grammatikalisch scheinen Formen von Genderunsicherheit durch. So versucht der Autor einerseits auf das generische Maskulinum zu verzichten und dieses da-

durch zu ersetzen, dass er häufig die Bezeichnung „Spielerin“ (S. 12; S. 33) verwendet, was wiederum auch als eine Form von Diskriminierung empfunden werden kann, andererseits aber auch von „Spielern und Spielerinnen“ (S. 55) spricht – manchmal ist nicht eindeutig, ob nun konkret männliche oder weibliche Spielpersonen (sic!) gemeint sind oder alle „Spielerinnen und Spieler“. Meint er in einem konkreten Fall jedoch tatsächlich weibliche Spieler, müsste er den Kontext genauer herausstellen, damit Leserinnen und Leser nicht durcheinander kommen. Weiterhin wäre eine grundsätzliche Definition des Religionsbegriffs im Kontext des berichteten Mediums wünschenswert gewesen, da bei der Lektüre der Eindruck entsteht, Religion sei ein Sammelbegriff für alles Phantastische. Hier werden magische Rituzauber und griechisch-mythische Titanen ebenso wie gotische Kirchen als religiöse Symbole bezeichnet (S. 31 ff.), was ein sachkundiges Publikum im besten Falle hilflos macht. Das Buch kratzt daher an der Oberfläche einer komplexen Thematik, ohne aber auch nur ansatzweise ihre Weite auszuleuchten oder nur den aktuellen Forschungsstand abzubilden.

Dieses kurze Buch regt zum Umgang mit dem Themenkomplex Computer-/Videospiel und Religion an. Es ist empfehlenswert für Videospieler und eine Leseübung für thematische Einsteiger wie Jugendarbeiter oder Gemeindepädagogen. Professionelle Lehrkräfte, Theologen, Wissenschaftler der Game Studies müssen und sollten zu den wenigen (aber dennoch vorhandenen) wissenschaftlichen Betrachtungen zum Komplex „Religion in Computer- und Videospiele“ greifen, die auch einen entsprechend ausgestatteten Literaturapparat anbieten, worauf dieses Buch ebenfalls verzichtet.

Felix Johne/Stefan Piasecki, Kassel

Kathrin Nieder-Steinheuer: Religiainment. Eine konstruktivistische Grounded Theory christlicher Religion im fiktionalen Fernsehformat. Wiesbaden: Springer VS 2016, 372 Seiten, 49,99 Euro.

Kathrin Nieder-Steinheuers Studie, die im Rahmen des Exzellenzclusters „Religion und Politik“ der Universität Münster entstanden ist, widmet sich der Frage: „Inwiefern ist christliche Religion im Modus massenmedialer Unterhaltung ein erkennbarer, unterscheidbarer, relevanter und somit auch machtvoller Faktor gegenwärtiger Kultur?“ (S. 1). Dabei versucht sie anhand der Grounded Theory Methodology

