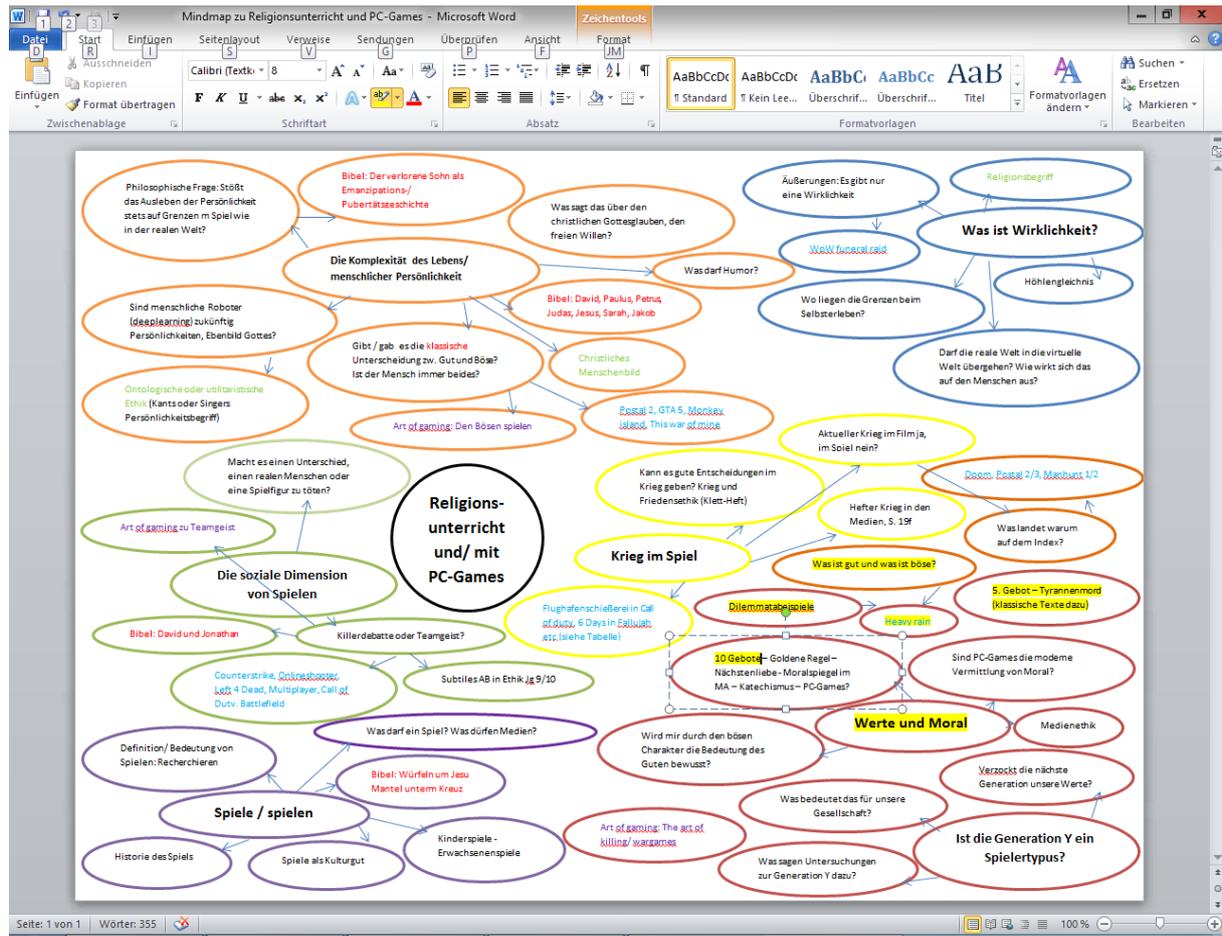


Religionsunterricht mit Computerspielen

Bei der Beschäftigung mit Computerspielen zu Themen des Religionsunterrichts habe ich mich in erster Linie mit Spielen und Themen in Kerncurricula und Rahmenrichtlinien beschäftigt ab Jahrgang 9/10 und vor allem an Berufsbildenden Schulen und in der Oberstufe. Religionsunterricht an der Grundschule hatte ich bisher bei diesem Thema noch nicht im Blick, wäre aber sicher ebenso interessant.

Sechs große Themenkreise haben sich dabei für mich aufgetan. In folgender Mindmap sind sie mit einigen stichwortartigen Ideen zur Veranschaulichung versehen:



Zum Themenkreis Werte und Moral gehört das 5. Gebot: Du sollst nicht töten. In dessen Zusammenhang stellt sich im Unterricht der Oberstufe klassischerweise die Frage nach einem erlaubten Mord. Hierzu gibt es einige bekannte Dilemmata-Beispiele, die den Schülerinnen und Schülern als Gedankenexperimente ermöglichen, eigene ethische Begründungsstrukturen zu finden und zu durchdenken.

Ein Beispiel für den Gebrauch von Computerspielen im Religionsunterricht wäre hier die Verwendung einer Szene aus Heavy Rain, einem Spiel für die Spielkonsole PS3 aus dem Jahr 2010, neu aufgelegt für die PS4 2016, freigegeben ab 16 Jahre. Das Spiel ist dem Genre des interaktiven Films mit Elementen eines Action-Adventures zuzuordnen. Die Handlung von Heavy Rain ist abhängig von den Entscheidungen der Spielerin/ des Spielers und dessen Erfolgen in Geschicklichkeitspassagen.

Die Grundgeschichte spielt im Jahr 2011 und stellt eine Mordserie an mehreren Jungen in einer fiktiven US-amerikanischen Großstadt dar. Ethan Mars, der Hauptcharakter des Spiels, wird in die Mordserie verwickelt, als sein Sohn Shaun bei einem Spielplatzbesuch verschwindet. Er erhält nach und nach Aufgaben, die er bewältigen muss, um die Liebe zu seinem Sohn zu beweisen und diesen dadurch wiederzufinden. Eine der Aufgaben ist es, einen Drogendealer zu töten, der sich als liebevoller Vater zweier Töchter herausstellt. Will die Spielerin/ der Spieler die Aufgabe des Spiels erfüllen, den entführten Sohn zu retten, muss sie/ er den Mann töten. Wenn die Spielerin/ der Spieler sich entscheidet, den Drogendealer zu verschonen, hat dies zur Folge, dass Ethan keine weiteren Hinweise für den Aufenthaltsort seines Sohnes erhält und dieser möglicherweise sterben muss. Unabhängig von der Entscheidung die Ethan trifft, sagt er dem Drogendealer, dass er auch Vater ist. Dies ist seine Begründung, sowohl ihn zu töten als auch ihn zu verschonen.



Ethan muss im liebevoll eingerichteten Kinderzimmer einer der Töchter des Drogendealers entscheiden, diesen zu töten oder zu verschonen.

Für PC-Games affine Schülerinnen und Schüler ist das in Heavy Rain beschriebene Dilemma eine gute Ausgangsposition für die Entwicklung eigener ethischer Maßstäbe und Handlungsorientierungen auf einer Spielebene, die Ihnen in ihrer Lebenswirklichkeit vertraut ist. Für alle übrigen Schülerinnen und Schüler ist es ein Dilemma-Bespiel wie jedes andere konstruierte auch. Als solches aber nicht weniger interessant.

Eine Sammlung von Unterrichtsideen mit PC-Spielen und ein entsprechendes Fortbildungsangebot ist in Arbeit.