

# Religion in Video Games

Daniel Maier und Martin Bürgin  
Theologische und Religionswissenschaftliche Fakultät



Diskussion über die Konzeptualisierung von Religion in Far Cry 5; Bild: Stephan Läubli

## Innovativ weil...

weil es an der Universität Zürich erstmals die Darstellung von Religion in Videospielen, einem bisher wenig erforschten, aber äusserst relevanten Segment der Unterhaltungsindustrie, systematisch und interdisziplinär untersucht und dabei auf moderne, kreative Lehrmethoden setzt.

## Modellhaft weil...

weil es einen neuartigen didaktischen Ansatz integriert, der auf forschendem Lernen basiert, Studierende somit aktiv einbindet, mit alternativen Formen von Leistungsnachweisen («Video Game Essays») experimentiert und zeigt, wie digitale Medien erfolgreich in die akademische Lehre integriert werden können.

## Idee

Das Projekt untersucht die Darstellung und Konzeptualisierung von Religion in Videospielen. Es verfolgt dabei einen interdisziplinären Ansatz und ermöglicht den Studierenden, eigene Projekte gemäss den Prinzipien des forschenden Lernens zu realisieren. Durch die Erstellung von «Video Game Essays» als Leistungsnachweise werden innovative didaktische Formate erprobt und evaluiert.

## Erfolgsfaktoren / Ergebnisse

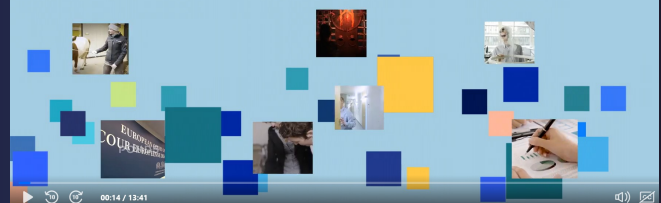
Die Studierenden entwickelten ein Verständnis dafür, wie religiöse Konzepte und Religionsgeschichte in Videospielen umgesetzt und interpretiert werden. Die «Video Game Essays» ermöglichten es den Studierenden, ihre Forschungsergebnisse kreativ und anschaulich zu präsentieren, was zu einem höheren Engagement und besseren Verständnis der untersuchten Themen führte. Darüber hinaus zeigte die Evaluation des Projekts, dass die Studierenden durch den Kurs nicht nur fachliches Wissen erwarben, sondern auch wichtige Fähigkeiten im Bereich der Videoproduktion und des wissenschaftlichen Arbeitens. Insgesamt wurde das Seminar von den Teilnehmenden als sehr bereichernd und innovativ bewertet, was die Bedeutung der Integration von modernen Medien in die akademische Lehre nachdrücklich unterstreicht.

Der Erfolg des Seminars zeigt sich zudem in der Aufnahme des Projekts in den Highlight-Film des Dies academicus 2024 und in einem breiten öffentlichen Interesse an der Thematik seither.

## Ziele

Die Lehrveranstaltung zielt darauf ab, zusammen mit den Studierenden zu erforschen, wie religiöse Vorstellungen in Videospielen implementiert werden, welche expliziten und impliziten Wertungen dabei mitschwingen und wie Vorstellungen von Religionsgeschichte in den Spielen verankert sind. Die Studierenden sammeln durch die eigenständige Wahl und Analyse von Videospielen wissenschaftliche Erfahrungen und entwickeln organisatorische Kompetenzen. Der Kurs fördert dabei die aktive, selbstgesteuerte und konstruktive Teilnahme der Studierenden, indem sie ihre eigenen Forschungsfragen formulieren, Daten erheben und ihre Ergebnisse in innovativen Formaten präsentieren.

## Theologische und Religionswissenschaftliche Fakultät «Religion in Videogames»



Dies academicus 2024; Screenshot aus dem Highlight Film 2024



Ein Projekt unterstützt durch die  
Förderlinie open\_innovation

## Kontakt:

Daniel Maier und Martin Bürgin  
daniel.maier2@uzh.ch / martin.buergin@uzh.ch  
www.trf.uzh.ch/de.html