

01 Intro

„Welcome to Gaming Islam, a series about Videogames and their complicated relationship to Islam, Muslims and the Middle East.“

02 [Bilal 1]

„Wenn du einen Muslim siehst, der trägt meistens eine AK und will dich erschießen und du musst ihn abballern.“

03 [Lang 1]

„Es gibt tatsächlich eine große Gruppierung von frommen Muslimen, die sagen, man darf gar keine Videospiele spielen.“

[Barzakh (Zitat, Sprecher 2)]

„Mein Ziel ist es nicht, Millionen zu verdienen, sondern eine Erfahrung zu bieten, die die Lebensperspektive eines einzelnen Menschen verändern könnte. Wenn ich durch dieses Spiel einem einzigen Menschen Trost spenden kann, ist das ein Erfolg, der größer ist als jede Summe.“

[Autorin]

Sonnenuntergang. Drei Militärhubschrauber fliegen durch ein Bergtal und landen auf einer Militärbasis. Eine CIA-Beamtin und ein Offizier laufen an einem Zaun entlang.

„20 Jahre Bürgerkrieg.“ „Bürger spielen hier keine Rolle.“ „Hier geht's um Mehr. Terroristen haben chemische Waffen erobert.“ (Explosion) „Sie könnten überall sein.“ „Wir müssen schnell agieren.“

[Autorin]

Es ist die Welt von Call of Duty 4 – Modern Warfare. Ein Ego-Shooter, der Spieler schlüpft in die Rolle amerikanischer und britischer Soldaten. Die Handlung dreht sich um Terrorismus, Diktatur – und um den fiktiven scheinbar arabischen Staat Urzikstan am Schwarzen Meer.

[Autorin]

Das Spiel erschien erstmals 2007 – und war ein gewaltiger Verkaufserfolg. Die Geschichte ist zwar fiktiv, doch Bezüge zu realen Ereignissen sind unverkennbar.

[Autorin]

2001 marschierten die USA, unter dem damaligen Präsidenten George W. Bush, in Afghanistan ein.

06 [Bush (20.09.2001)]

„Die Terroristen sind Verräter ihres eigenen Glaubens. Sie versuchen faktisch, den Islam selbst zu kapern. Der Feind Amerikas sind nicht unsere vielen muslimischen Freunde. Es sind nicht unsere vielen arabischen Freunde. Unser Feind ist ein radikales Netzwerk von Terroristen und jede Regierung, die sie unterstützt.“

[Autorin]

2003 folgte der Einmarsch in den Irak. Das Land soll im Besitz von Massenvernichtungswaffen gewesen sein. Diese Behauptung hat sich später als falsch erwiesen.

Die Erstauflage von Call of Duty 4 kommt in einer Zeit auf den Markt, in dem sich die Wahrnehmung von Muslimen im Westen verändert hat: Sie wurden als bedrohlich, der Islam als Gefahr gesehen. Ablesen lässt sich das zum Beispiel an Filmen – aber eben auch an Games dieser Zeit.

In Call of Duty 4 - sind durchweg alle Muslime Feinde und nicht spielbar. So ist es auch in vielen anderen Kriegs-Ego-Shootern dieser Zeit. Muslime werden oft nur durch das Fadenkreuz der Waffe betrachtet, sind als Individuen nicht erkennbar. Sie dienen als gesichtsloses Kanonenfutter.

2019 – in einer Neuauflage von Call of Duty – Modern Warfare war es bereits differenzierter. Im Reboot gibt es „gute Muslime“ oder zumindest welche, die nicht eindeutig „böse“ sind. So wie die junge Rebellenanführerin, die unverkennbar Englisch mit arabischem Akzent spricht.

07 [CoD Rebellin 1, deutsch]

„Wegen diesem Gift gibt es seit Jahren nichts als Krieg für mein Volk.“ „Dann helft uns suchen.“ „Wenn du bleibst, helfen wir dir. Aber bleibst du – kämpfst du auch.“ (Explosion) „Die Invasoren meines Landes haben keine Achtung vor dem Leben.“

[Autorin]

Deutlich mehr als noch vor 20 Jahren bemühen sich inzwischen auch andere Blockbuster-Spiele darum, ein differenzierteres und historisch akkurates Bild von Muslimen und der islamischen Welt zu zeigen, vor allem ihrer Geschichte. Dazu gehören zum Beispiel einige Teile der beliebten Assassin's Creed Reihe. Der 2023 veröffentlichte Teil Assassin's Creed Mirage spielt im irakischen Bagdad des 9. Jahrhunderts - in der Blütezeit des Islam. Damals war Bagdad ein Zentrum für Wissenschaft, Kunst und Kultur.

[Autorin]

Hauptfigur ist Basim Ibn Ishaq, ein Straßendieb. Im Spiel trifft er auch auf zeitgenössische Charaktere dieser Zeit – wie Khalifen oder muslimische Gelehrte und spricht mit ihnen.

In dem Action-Rollenspiel sind zwar die muslimischen Figuren immer noch eher dunkel und mysteriös, aber zumindest nicht mehr einfach nur hinterhältig oder böse.

09 [Intro YT Gaming Islam 1]

„Welcome to Gaming Islam, a series about Videogames and their complicated relationship to Islam, Muslims and the Middle East. I am Ghenwa, and I am Alireza, and we're two professors rediscovering our love of Videogames. And in this Episode we're playing Call of Duty – Modern Warfare.“

[Autorin]

Die beiden Wissenschaftler Ghenwa Hayek und Alireza Doostdar beschäftigen sich nicht nur privat mit Spielen wie Call of Duty oder Assassin's Creed. Die Professoren der University of Chicago sprechen auf ihrem YouTube-Kanal *Gaming Islam* darüber wie Muslime, der Islam und die sogenannte orientalische Welt in verschiedenen Games gezeigt werden.

10 [Hayek 1]

„Wir beschränken uns nicht auf ein bestimmtes Spielgenre, denn wir haben festgestellt, dass die Dinge, die uns interessieren, in einer Vielzahl unterschiedlicher Spiele vorkommen.“

[Autorin]

Positive Veränderungen – wie in Call of Duty haben die Wissenschaftler in den letzten 20 Jahren schon wahrgenommen, aber die meisten Games würden sich immer noch an stereotypen Darstellungen bedienen.

Scheinbar muslimische Männer gleichen oft einem ganz bestimmten Typus Mann, so die Professorin für Arabische Literatur Ghenwa Hayek. Während ihre westlichen Antagonisten oft mutige oder rebellische Helden sind, sind muslimische Männer in Videospiele fast immer zwielichtig und dubios, nie ganz vertrauenswürdig.

[Autorin]

In Call of Duty 4 sind die arabischen Bösewichte, Männer mit groben Gesichtszügen, großen Nasen und finster blickenden Augen. Damit klar wird, dass es sich hier unmissverständlich um Muslime handelt, hängt in einer Szene ein Gebetsteppich über dem Autositz. Die Botschaft: unsere Gegner hier, das sind Muslime.

Terroristen als Gegner in Videospiele, das habe es immer schon gegeben, sagt Islamwissenschaftler Alireza Doostdar, aber:

11 [Doostdar 1]

„In diesem Fall ist es fanatisch, religiös motiviert, mörderisch. Ideologisch oder sogar nihilistisch in dem Sinne, dass man Dinge tut, nur um die Ordnung der Welt zu zerstören und Chaos zu schaffen.“

[Autorin]

Neben Bärten tragen viele muslimische Männer eine AK-47– ein Sturmgewehr. Alternativ dient auch die Kufiya als Erkennungszeichen dafür, dass die Person, die vor einem steht, höchstwahrscheinlich arabisch und somit meist auch muslimisch sein soll. Die Kufiya ist ein Tuch das ursprünglich zum Schutz vor Sonne und Wind in arabischen Ländern getragen wurde. Heute gilt es international als Erkennungszeichen für die Solidarität mit Palästinensern.

Waren muslimische Frauen in Videospiele früher so gut wie immer sogenannte NPCs – also nicht spielbare Charaktere, sondern nur Deko am Markt oder sexuelle Objekte im Harem, so ist es im Reboot von Call of Duty Modern Warfare anders. Dort bekommt die Rebellenanführerin Farah Karim eine prominente Rolle. Zwar werde im Spiel zu keinem Zeitpunkt erwähnt, dass die Rebellenanführerin Muslimen ist, aber..

12 [Doostdar 2 (aus YT Kanal)]

„Wenn man sich ihre Kleidung ansieht, dann sieht sie denen von YPJ-Kämpferinnen sehr ähnlich. Sie trägt etwas, das wie ein Kopftuch aussieht, aber eigentlich keines ist. Es handelt sich eher um eine kurdische Kopfbedeckung.“

[Autorin]

YPJ – das ist die Frauenverteidigungseinheit einer kurdischen Miliz in Syrien, die hauptsächlich gegen die Terrororganisation Islamischer Staat kämpft.

Im Spiel ist die Rebellenanführerin eine durchweg positive Figur. Farah Karim ist wie eine Art moralischer Kompass des Spiels und kämpft nicht nur gegen die russische Besatzung ihres Landes, sondern gegen eine lokale Terroristenorganisation – Al-Qatala. So viel übersetzt wie „Die Mörder“.

13 [CoD Rebellin 2]

„Save yourself daughter. Join us.“ „I’m not your child, old man. I lead soldiers. You train killers.“

[Autorin]

Stereotype sind ein Aspekt im Verhältnis von Islam und Gaming. Aber nicht der einzige.

[Sprecher 3]

„Sind eigentlich alle Computerspiele Haram? Auch Spiele wo nichts sexuelles oder unmoralisches vorkommt?“

[Autorin]

Googelt man die Worte Islam und Gaming, dann landet man schnell bei dieser Frage: Ist Videospiele *haram*? Auf Reddit, Steam und Discord – alles Plattformen, auf denen sich Gamer austauschen – wird sie immer wieder gestellt. Allein auf Discord gibt es mehr als 100 Kanäle, die speziell für muslimische Gamer sind.

14 [Doostdar 3]

„Zunächst einmal ist es wichtig zu wissen, dass Millionen und Abermillionen von Muslimen Videospiele spielen, und zwar weltweit. Ich denke, ein Grund, warum diese Frage aufkommt, ist, dass es einige fromme muslimische Gamer gibt, für die sich diese Frage stellt. Ist es in Ordnung, Spiele zu spielen, oder ist es in Ordnung, bestimmte Arten von Spielen zu spielen?“

[Autorin]

Eine eindeutige Antwort auf diese Fragen aber gibt es nicht, sagt der Islamwissenschaftler Alireza Doostdar.

15 [Doostdar 4]

„Die klassischen islamischen Quellen sagen nichts über Videospiele aus, da es diese vor über tausend Jahren noch nicht gab. Aber es gibt bestimmte Aspekte, die in Frage gestellt werden könnten. Ist es in Ordnung, Zeit zu verschwenden? Ich meine, es geht hier nicht speziell um Spiele. Oder ist es in Ordnung, sich beispielsweise sexuell eindeutige Bilder anzusehen? Oder ist es in Ordnung, sich an simulierten Morden zu beteiligen?“

[Autorin]

Sind Games haram oder halal – für radikale Islamisten lautet die Antwort: Haram – verboten. Einerseits.

17 [Lang 2a]

„Wir haben islamistische Videospiele...“

[Autorin]

Isabel Lang ist Islamwissenschaftlerin und Extremismusforscherin, sie hat sich viel beschäftigt mit Islamismus in der digitalen Welt.

18 [Lang 2b]

...die von verschiedenen islamistischen Gruppierungen auch eingesetzt werden, die Community zu stärken, die Ideologie zu verbreiten, ihre Gegner zu verhöhnen, auch Menschen weiter zu radikalisieren.“

[Autorin]

So zum Beispiel die Terrormiliz Islamischer Staat. In ihren Propagandavideos nutzen sie gezielt Elemente aus beliebten Spielen wie GTA oder Call of Duty. Die Botschaft, übersetzt Isabel Lang: komm zu uns und du kannst den echten Call of Duty nachspielen.

Junge muslimische Gamer im Westen, die sich einsam und der Gesellschaft, in der sie leben nicht dazugehörig fühlen, sondern sich zum Beispiel durch eine mangelnde oder verzerrte Repräsentation abgelehnt sehen, können eher dazu neigen Videospiele, die von Terrorgruppen kommen und wo die Machtverhältnisse zu Gunsten der muslimischen Protagonisten umgedreht sind, zu spielen.

19 [Lang 3 (Isabel Lang (08:25))]

„Aber das heißt nicht, dass Personen, die generell Muslime sind, sagen: „Oh, schaut mal, da ist ein IS-Videospiel, da werden wir nicht negativ dargestellt, oder so. Jetzt spielen wir das mal. Man kann erkennen, dass es sich islamistische Inhalte handelt und die allermeiste Zahl der Muslime sind ja gar keine Islamisten. Das heißt, die würden diese Videospiele tatsächlich auch nicht spielen, sondern wenn man diese Spiele spielt oder auch wenn man diese Mods für verschiedene populäre Spiele nutzt, kann man dezidiert erkennen, dass es sich extremistische Inhalte handelt, so wie sie das im Rechtsextremismus auch erkennen können.“

[Autorin]

Mods – das sind modifizierte Spiele. Oft nutzen Terrorgruppen bekannte Spiele und modifizieren sie. Sprich einzelne Aspekte werden verändert. Das geht vom Wetter, zur Kleidung über die Musik, Flaggen oder so weit, dass Freund und Feind ausgetauscht werden.

[Autorin]

Beispiel: Battlefield 2. In dem Shooter sind Terroristen eigentlich NPCs – also nicht spielbar, sondern Ziele, die es abzuschießen gilt. Dank einer modifizierten Version, die Gaza Conflict genannt wird, ist es möglich als HAMAS-Kämpfer auf US-Soldaten zu schießen.

© Westdeutscher Rundfunk Köln 2022

Dieses Manuskript einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des WDR unzulässig. Insbesondere darf das Manuskript weder vervielfältigt, verbreitet noch öffentlich wiedergegeben (z.B. gesendet oder öffentlich zugänglich gemacht) werden.

[Autorin]

Auch die Hisbollah hat vor einigen Jahren den Shooter Holy Defense rausgebracht. Was die Qualität der Spiele betrifft, so können die meisten von Terrorgruppen entwickelten Games mit gängigen Spielen auf dem Markt nicht mithalten. Das sei auch gar nicht nötig, meint Extremismusforscherin Isabel Lang.

20 [Lang 4]

„Das heißt, die dienen dazu, die eigene Gruppierung zu stärken, die eigene Ideologie mit Narrativen zu unterfüttern und zu vermitteln und natürlich auch den Gegner zu verhöhnen.“

[Autorin]

Computerspiele als *haram* abstempeln und doch selber welche entwickeln?

21 [Lang 5]

„Also Islamismus ist oft etwas ideologisch variabel, sozusagen. Man nutzt das, was einem passt.“

[Autorin]

Diese Art von Islamauslegung nennen einige Wissenschaftler daher auch *Lego-Islam* oder *Salatbar-Ansatz*.

22 [Lang 6]

„Das heißt, man pickt sich das raus, was einem in die Ideologie passt. Und wenn es jetzt gerade mal passt, solche Computerspiele zu erstellen, dann macht man das, weil man sich sagt: „Okay, wir wollen Leute rekrutieren und wir nutzen das jetzt einfach. Personen, die sich als Islamisten bezeichnen, kennen sich auch nicht unbedingt immer so dezidiert mit dem Islam an sich aus.“

[Autorin]

Doch nicht nur Terrormilizen, sondern auch Amateure entwickeln immer wieder im Alleingang Spiele, die zeigen sollen „wie es wirklich ist.“

[Autorin]

In dem Shooter Fursan al Aqsa – die Ritter der al-Aqsa-Moschee, schlüpft der Spieler in die Rolle von Ahmad al-Falastini. Der Name – so Islamwissenschaftlerin Isabel Lang – sei kein Zufall.

24 [Lang 7]

„Diese Endung al-Falastini, der Palästinenser heißt das ja auf Arabisch, trägt natürlich auch dazu bei, dass man sich damit identifizieren kann. Also das ist jetzt nicht einfach nur irgendein Nachname in unserem Sinne, sondern Ahmad, der Palästinenser, war fünf Jahre in einem israelischen Gefängnis. Seine Familie wurde komplett bei einem Luftangriff ausgelöscht und jetzt möchte er Rache üben. Und Sie sind dann die Personen, die sich dort rächt.“

[Autorin]

Jedes Level ist wie eine Mission aufgebaut. Alle feindlichen Ziele – also israelische Streitkräfte - werden „Zionisten“ genannt. Es gilt jeden einzelnen von Ihnen zu finden und auf eine bestimmte Art und Weise umzubringen. Per Kugel, Machete oder per Selbstmordattentat. Immer wieder gibt es filmische Einspieler. Jeder erfolgreiche Kopfschuss wird z.B. in Slow-Motion gezeigt.

[Autorin]

Die Kugel fliegt langsam in Richtung des israelischen Soldaten, durchdrängt den Kopf und lässt ihn platzen. Es scheint, als würde dieser Moment besonders ausgekostet werden. Zurück bleiben Fetzen, Blut und ein regloser Körper. Fast immer läuft im Hintergrund Musik. Jeder Mord wird mit einem „Allahu akbar“ begleitet.

[Autorin]

Takbir heißt dieser Ausruf und heißt so viel wie „Allah ist der Größte“. Der Ruf ist unter anderem Teil des muslimischen Gebets, wird aber auch im Alltag genutzt – etwa als Ausdruck von besonderer Freude oder tiefer Trauer. Doch der eigentlich harmlose Ausruf ist durch Terroristen in Verruf geraten.

[Autorin]

Auf YouTube veröffentlichen Gamer sogenannte Playthroughs. Sie nehmen sich beim Spielen auf und kommentieren, während sie zocken. Unter einem solchen Video schreibt jemand:

[Sprecher 3]

„Endlich ein Spiel, bei dem man die guten Jungs spielt.“

[Autorin]

Für diesen Satz gibt es rund 50 Herzchen. Ein anderer nennt das Spiel eine „Heldensimulation“. Auf Google schreibt ein weiterer Nutzer:

[Sprecher 1]

„Großartiges Spiel. Einzigartiges Gameplay, dass die Dinge aus einer neuen Perspektive zeigt und den Westen zu Recht als die Terroristen darstellt, die er in Wahrheit ist. Es ist eine Wohltat in einem Genre, das von Natur aus islamophob ist und eine ganze Bevölkerungsgruppe unfaireweise über einen Kamm schert.“

[Autorin]

Doch es gibt auch kritische Stimmen. Eine Nutzerin findet, dass das Spiel „nahezu pro-terroristische Sichtweisen“ verbreitet. Andere schreiben, dass das Spiel dazu anstiftet Juden zu entführen und zu töten.

Hinter dem Spiel steckt Nidal Nijim. Auf der Gaming-Plattform Steam beschreibt er sich selbst als Muslim, Vater, Ehemann und Ein-Mann-Armee hinter dem Ego-Shooter Fursan al-Aqsa. Das Spiel sei Ausdruck von Protest.

[Sprecher 3, Nidal Nijim]

„Dieses Spiel fördert keinen ‚Terrorismus‘, Antisemitismus, Hass gegen Juden oder andere Gruppen, sondern ist eine Protestaussage gegen die israelische militärische Besatzung der palästinensischen Gebiete. Fursan al Aqsa ist ein Kriegsvideospiel, wie viele andere Spiele hier auf Steam.“

[Autorin]

In einem Interview mit dem Onlinemagazin The New Arab spricht der Entwickler davon, dass sein Vater gegen die israelische Armee gekämpft habe und in den 1980er Jahren nach Brasilien floh. Nijim ist in Brasilien geboren und aufgewachsen. Es soll sein Vater gewesen sein, der den Entwickler ermuntert habe, ein solches Spiel zu machen. Nidal Nijim gehe es darum den Konflikt zwischen Israel und Palästina aus palästinensischer Perspektive zu zeigen. Der Ego-Shooter soll „mit dem Klischee brechen“, dass Muslime und Araber als Terroristen, Banditen und Bösewichte zeige, während die Amerikaner und Israelis die „Guten“ sind, so der Entwickler gegenüber dem Onlinemagazin.

[Sprecher 3, Nidal Nijim]

„Die Spieleindustrie hat Tausende von Shootern „über Freiheit“ produziert, in denen man stereotype Menschen mit dunkler Hautfarbe tötet, die aus westlicher Sicht eine Art Böses repräsentieren. Ich bin der Meinung, dass auch der Rest der Welt die Möglichkeit haben sollte, auf die gleiche Weise zu experimentieren.“

[Autorin]

Sein „Experiment“ veröffentlichte Nidal Nijim im April 2022. Vorher gab es eine kostenlose Demoversion. Im November 2024 dann ein Update. Eine neue Mission kam dazu – „Operation al Aqsa Flood“. In Deutschland besser bekannt als der 7. Oktober 2023 – der Tag, an dem die HAMAS Israel überfallen und dabei mehr als 1.200 Menschen getötet und 251 verschleppt hat. Mit anderen Worten: Nach dem Update ist es nun möglich den 7. Oktober als HAMAS-Kämpfer nachzuspielen.

In Deutschland und Österreich ist das Spiel über die reichweitenstarke Verkaufsplattform Steam nicht mehr erhältlich. Das habe wohl etwas mit den Jugendschutzbestimmungen zu tun, erklärt der Entwickler in einem Forumseintrag. Sein Spiel sei schlicht „zu blutig“. In Großbritannien haben sich Sicherheitsbehörden mit dem Spiel beschäftigt und Steam dazu gebracht es vom Markt zu nehmen. An das Spiel kommt man dennoch ohne größere Schwierigkeiten. Es braucht nur einen VPN-Zugang. Durch das Nutzen eines Virtual Private Networks – ein Programm, dass sich schnell auf dem Rechner oder Smartphone installieren lässt – kann zum Beispiel der eigene Standort verborgen werden und ein anderer simuliert werden. Wer etwa in Münster am Rechner sitzt, kann sich mit einem Server in Kabul verbinden und das Spiel innerhalb weniger Minuten runterladen.

Auf eine Anfrage, warum das Spiel in den meisten Ländern immer noch erhältlich ist, haben die Betreiber von Steam nicht geantwortet. Dass das Spiel noch so einfach zu kriegen ist

und sich unter dem Spiel Gamer teils antisemitisch austauschen, sei kein Wunder, so Extremismusexpertin Isabel Lang.

29 [Lang 8]

„Also die Moderation auf vielen Plattformen ist schlicht einfach erbärmlich. Sie haben dort **nicht genug Leute, die sich dagegen einsetzen.**“

[Autorin]

Isabel Lang schult auch Einsatzkräfte im digitalen Kampf gegen Islamismus und anderen Formen von Extremismus. Sie sagt, dass Deutschland auf diesem Gebiet zu wenig tue. Der digitale Raum und besonders Gaming werde immer noch nicht ernst genug genommen.

Dabei ist Gaming eine Milliardenindustrie. Und Muslime eine große und deswegen auch wichtige Zielgruppe.

Islam und Gaming – es ist kein einfaches Verhältnis. Immer noch stereotype Darstellungen vom Islam und Muslimen einerseits – und eine zunehmende Nutzung von Games durch radikale Islamisten andererseits.

Dass es auch anders geht, beweist einer, der selbst mit stereotypen Islambildern in Games aufgewachsen ist.

30 [Bilal 1]

„Wenn du einen Muslim siehst, der trägt meistens eine AK und will dich erschießen und du musst ihn abballern.“

[Autorin]

Bilal Shahib ist in Bonn aufgewachsen, seine Eltern stammen aus Syrien. Er meint, islamische Orte wie der Irak werden dann porträtiert als heruntergekommenen Ruinen, wo Kriegsgebiet ist. Total oberflächlich, total stereotypisch, wenn man bedenkt, was der Islam alles in der Geschichte der Menschheit auch beigetragen hat, vor allem in der Blütezeit des Islams, im goldenen Zeitalter des Islams.

[Autorin]

Bilal Shabib ist selbst Muslim und Spieleentwickler. Seit einigen Jahren arbeitet er an einem Videospiel, das zu den sogenannten Serious Games zählt. Es geht primär nicht um Zeitvertreib, sondern darum bewusst zu lernen.

31 [Muslim 3D Bibliothekar]

„Prophet Muhammad – Friede sei mit ihm – sagte, wenn jemand sich auf einen Pfad begibt, um Wissen zu erlangen, so wird ihn Allah auf einen der Pfade zum Paradies führen. Die Engel senken ihre Flügel mit großem Wohlgefallen für einen Menschen, der nach Wissen strebt. Die Gelehrten sind die Erben der Propheten, denn die Propheten hinterlassen weder Dinar, noch Dirham. Sie hinterlassen uns nur das Wissen. Friede sei mit dir Reisender.“

[Autorin]

Mit dem Spiel Muslim 3D ist es nicht nur möglich eine Art virtuelle Pilgerfahrt nach Mekka zu erleben, sondern auch historisches und religiöses Wissen über den Islam zu bekommen. Mit seinem Spiel verfolgt der Entwickler ein ganz bestimmtes Ziel.

32 [Bilal 2]

„Auf jeden Fall sollte es so ein bisschen eine Brücke schlagen auch, weil ich denke, diese Ignoranz und dieses oberflächliche Wissen, das ist das, was nachher zu Angst führt und zu Unverständnis oder Vorurteilen.“

[Autorin]

Muslim 3D wurde seit ihrer Veröffentlichung 2020 millionenfach runtergeladen. Noch gibt es das Spiel für PC nur in einer sogenannten Early Access Version – also noch nicht komplett fertig. Die Entwicklung sei langwierig und finanziell nicht so lukrativ wie andere Projekte. Der Bonner Spieleentwickler arbeitet dafür auch mit Experten, wie Religionswissenschaftlern, zusammen – als Qualitätsabsicherung wie er sagt.

Das Spiel kommt bei vielen gut an. Die meisten Bewertungen auf Google und Co. sind durchweg positiv.

[Sprecherin 2]

„Assalamualaikum, gut gemacht!“

[Sprecher 1]

„Beruhigend. Zudem lernt man etwas hautnah über eine Religion, mit der ich mich persönlich noch nie auseinandergesetzt hab.“

[Autorin]

Bilal Shabib bekommt auch Mails mit Feedback. Das meiste sei konstruktiv und positiv, aber die Diskussion darüber – sind Games haram oder halal – die geht auch an seinem Spiel nicht vorbei. Einige wenige Muslime würden ihm schreiben, dass einige Aspekte seines Spiels *haram* seien – also per muslimischer Religion verboten.

33 [Bilal 4]

„Und das beeinflusst uns auch tatsächlich beim Design des ganzen Produkts, im Hinterkopf solche Leute auch zu haben und die auch irgendwie glücklich zu stellen. Also wenn jemand sagt, Musik ist Haram, also diese Hintergrundmusik, die da herumtrollert, dann geh in deine Option und stell sie aus. Oder ich frage ihn sogar am Anfang, wenn er das Spiel startet: „Hier ist Musik. Wir folgen der Meinung XY, dass so eine Begleitmusik vollkommen okay ist. Wenn du der Meinung bist, ist es nicht okay, hier kannst du es ausmachen.“

34 [Barzakh]

Manch ein Entwickler geht sogar noch weiter – und thematisiert sufistische Spiritualität. Ein Spiel, wo es nicht mehr ums Gewinnen, um Freund oder Feind geht – sondern um eine spirituelle Reise – an die Grenzen des Diesseits. Zocken als mystische Erfahrung.

[Autorin]

Barzakh, the Stargardener, Barzakh der Sterngärtner heißt das Spiel des jungen türkischen Spieleentwicklers Emirhan Güngormez. Barzakh, so wird im Islam das Reich zwischen Leben und Tod genannt.

Es ist ein Zwischenzustand, bei dem die Seele nach dem Tod bis zum Jüngsten Gericht wartet. Ähnlich dem katholischen Fegefeuer. Und nun – gedeutet durch ein Videospiel. Im August 2025 kam eine Demoversion auf den Markt.

[Autorin]

Die Reise beginnt mit einem Flugzeugabsturz. Der Pilot des kleinen Flugzeugs, Emir, landet mitten in der Wüste. Vor ihm eine Art Oase mit einer Ruine, die von Pflanzen bewachsen ist. In der Mitte ist ein Pool klarem blauen Wasser. Daneben steht ein faltiger alter Mann mit geröteten Augen und großem Hut. Dieser Garten ist nicht real. Sondern existiert nur im Kopf des Piloten Emir. Hier muss er Sterne sammeln, Rätsel lösen und einen tieferen Sinn finden. Das Spiel ist sehr ruhig und reduziert.

In einem Videoblog spricht der Entwickler, Emirhan Güngörmez, darüber was Barzakh für ihn bedeutet.

36 [Barzakh Vlog]

„Das Wort Barzakh kommt aus den Sufi-Lehren. Es bedeutet: Zwischenraum. Für mich ist es mehr als nur ein mystisches Konzept. Es ist das Wesen der Suche nach Sinn. Zwischen zwei Welten gefangen sein, weder zur Vergangenheit noch zur Zukunft gehören, vollkommen präsent sein. Genau hier. Genau jetzt.“

[Autorin]

Emirhan Güngörmez lebt in der Türkei und schreibt auf Anfrage, dass er festgestellt hat, dass die türkische Jugend momentan sehr auf der Suche nach der eigenen Identität ist. Während sich andere Spieleentwickler auf vorislamische Mythologien konzentrieren, möchte er mit dem Spiel Barzakh einen Anstoß bieten sich auf eine tiefere, spirituelle Reise zu begeben. Gerade in einer Zeit, in der junge Leute wieder verstärktes Interesse an Spiritualität haben, trifft ein solches Game einen Nerv. Und gerade nach Jahrzehnten stereotyper Islambilder in Videospiele einerseits und islamistischer Propaganda in Games andererseits könnte ein solcher Versuch, Religion im Spiel erfahrbar zu machen, wegweisend sein – dafür wie Religion und Videospiele insgesamt zukünftig zusammengehen könnten.

[Sprecher 2, Barzakh]

„Mein Ziel ist es nicht, Millionen zu verdienen, sondern eine Erfahrung zu bieten, die die Lebensperspektive eines einzelnen Menschen verändern könnte – vielleicht jemandem Hoffnung zu geben, der verzweifelt ist, oder ihn davon abzuhalten, aufzugeben.“

[Autorin]

Es sei seine Pflicht als Spieleentwickler „islamische Kultur und Philosophie in eine Form zu bringen, die von der modernen digitalen Gesellschaft erlebt und verstanden werden kann.“ Für Emirhan Güngörmaz seien Videospiele Formen des modernen Geschichtenerzählens, in denen alternative Lebenswelten simuliert werden können. Ähnlich wie beim Träumen.

[Sprecher 2, Barzakh]

„Im Gegensatz zu individuellen Träumen sind Spiele jedoch geteilte Erfahrungen. Wenn ich durch dieses Spiel einem einzigen Menschen Trost spenden kann, ist das ein Erfolg, der größer ist als jede Geldsumme.“