

# Destination 2064 – Das Calvin-Online-Spiel

von Christoph Terno und Michael Waltemathe

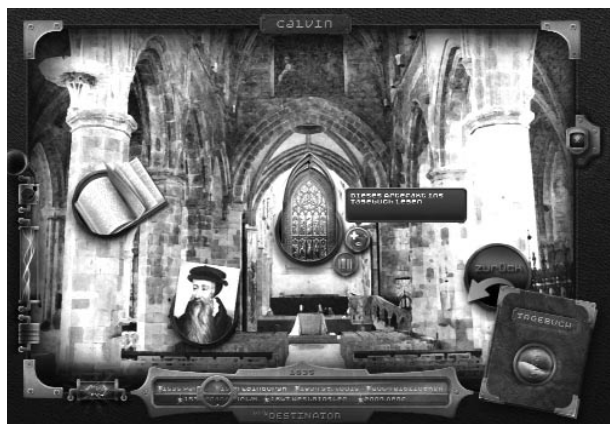
**Zum 500. Geburtstag des aus Frankreich stammenden Reformators Johannes Calvin wurde ein EKD-Online-Spiel in Kooperation von rpi-virtuell und der Ruhr-Universität Bochum entwickelt. Es wird hier von den Entwicklern des Spiels vorgestellt.**

Die Gestaltung des Calvin-Spiels soll dem Medium Computerspiel angemessen sein. Ein Computerspiel als Lernumgebung bietet Möglichkeiten, die voll ausgenutzt werden wollen. Im Gegensatz zu anderen medialen Lernumgebungen setzen Computerspiele stark auf Beteiligung der Nutzer. Interaktivität ist das bestimmende Merkmal eines Lernspiels. Entgegen der Tendenz, memoriertes Wissen abzufragen, ermöglicht ein Spiel selbsttätiges Lernen; es ermächtigt durch Ansammlung von spielerischem Wissen zum Handeln im Spiel und außerhalb des Spiels. Dieses Strukturmerkmal spielerischen Lernens wollen wir im Spiel zum Calvin-Jahr wiedergegeben sehen. Aus diesem Grund wird es auch in einem zweiten Schritt Lehr- und Lernmaterialien zum Calvin-Spiel geben, die bewusst die Spielinhalte mit außerspielerischem Material verknüpfen.

## Storyline

Der Inhalt des Spiels kann folgendermaßen beschrieben werden: Das Spiel beginnt im Jahr 2064 (Vorbereitungen zum 500. Todestag von Johannes Calvin). Der Spieler befindet sich in einer Bibliothek und muss in der Bibliothek ein Praktikum absolvieren. Im Rahmen dieses Praktikums fällt dem Spieler die Aufgabe zu, eine Calvin-Ausstellung zu vervollständigen bzw. von Fehlern zu befreien. Die »Schlüssel« dazu findet er einerseits in der Vergangenheit, die er mit Hilfe einer Zeit-

maschine (»Destinator«) erreichen kann, andererseits in der Gegenwart in Form von Gegenständen, Büchern oder Texten in der Bibliothek. Bei der Bibliothek handelt es sich um eine säkularisierte (calvinistische) Kirche.



Die Stationen, die sich mit der Zeitreise erreichen lassen, sind jeweils mit einem Ort und einer Jahreszahl sowie in der Regel einer Person verbunden. Dadurch werden unterschiedliche Informationen zu Leben und Theologie Calvins zugänglich gemacht, die für das Vorankommen im Verlauf des Spiels erforderlich sind. Der Spieler kann nach Paris, Frankfurt am Main, Edinburgh, Westminster, St. Louis und Genf reisen. An diesen Orten begegnet er Menschen, die direkt oder indirekt mit Calvin in Kontakt gekommen sind und erfährt so eine Menge über das Wirken von Calvin und die Ausbreitung des Calvinismus. Calvin selbst begegnet der Spieler nicht. Durch eine Auswahl von verschiedenen Orten zu verschiedenen Zeiten wird dem Spieler die weltweite Ausbreitung und auch die bis heute dauernde Relevanz des Calvinismus virtuell erfahrbar gemacht. Die konkreten Lerninhalte an den einzelnen Stationen werden so in ein Gesamtgeflecht eingebaut, das auch dann als Lerninhalt bestehen bleibt, wenn die Inhalte nicht gelernt werden. So soll spielerisch etwas vermittelt werden, was über das reine Memorieren von Faktenwissen hinausgeht. Auch die in den Stationen angelegten Verknüpfungen mit anderen Stationen verstärken den Lerneindruck vom Calvinismus als zeitübergreifender Bewegung.

## Kirchengeschichte im Religionsunterricht spielen

Reformationsgeschichte ist zentrales kirchengeschichtliches Thema im RU in der Sekundarstufe I.

In Unterrichtsmaterialien wird üblicherweise Martin Luther als exemplarisch für die Reformationsgeschichte verhandelt. Für Calvin und den Calvinismus liegen wenige Materialien vor. Das Calvin-Spiel nimmt also einen bisher wenig behandelten Aspekt der Reforma-

tionsgeschichte auf und bringt ihn in spielerischer Form als Impuls in den RU. In Ergänzung zur Vermittlung der Reformationsgeschichte eignet sich das Calvin-Spiel zur Vertiefung des Aspektes der Wirkungsgeschichte der reformatorischen Ideen und der Einführung in die unterschiedlichen europäischen reformatorischen Richtungen. Schon im Spiel angelegt sind die Themen Abendmahl in vergleichender Perspektive, Kirchenordnung, weltweite Ausbreitung des Calvinismus und die Bedeutung Genfs als reformatorisches Zentrum. Diese können im Unterricht im Anschluss an das Spiel vertieft werden.

Link zum Online-Spiel:  
<http://spiel.calvin.de>

Ankündigung bei heute.de:  
<http://www.rpi-virtuell.net/material:73075>

Weitere Materialien zum Spiel:  
<http://www.calvinspiel.de>

*Christoph Terno ist Oberstudienrat für Evangelische Religion, Ethik und Geschichte an der Lahntalschule in Biedenkopf. Er ist Mitarbeiter von rpi-virtuell.*

*Dr. Michael Waltemathe ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl Praktische Theologie an der Ruhr-Universität Bochum.*

