

Gott im Game begegnen



Pfarrer Florian Homberger nutzt die Spielwelt als Symbol für biblische Themen
Quelle: evang-muellheim.ch

Pfarrer Florian Homberger von der evangelischen Kirchgemeinde Müllheim TG nutzt digitales Gaming als Plattform für Andachten. Es animiert Jugendliche, sich auf biblische Themen einzulassen. Virtuell heisst für den Pfarrer dabei nicht oberflächlich.

Das Game «Minecraft» funktioniert ähnlich wie Lego – nur digital und online. Die Spielenden können in einer virtuellen Welt aus quadratischen Blöcken Landschaften, Gebäude und ganze Dörfer erschaffen. Anders als in vielen anderen Spielen gibt es keine festen Missionen, vielmehr steht Kreativität im Vordergrund.

Minecraft enthält jede Menge religiöser Komponenten. Etwa Monster, die sich nur mit Licht bändigen lassen. Zugleich ist Licht in der Bibel ein zentrales Motiv,

beginnend mit der Schöpfung («Es werde Licht»). So verbindet Florian Homberger von der evangelischen Kirchgemeinde [Müllheim](#) Gamer-Skills mit der Botschaft – und trickst die Schwellenangst vor der Institution Kirche aus, schreibt der [Beobachter](#). Die Journalistin war zuerst kritisch: «Ein Pfarrer, der mit einem Game auf Seelenfang geht? Das war mein erster, zugegebenermaßen nicht besonders toleranter oder mitfühlender Gedanke, als ich auf Florian Homberger gestossen bin. Aber nach dem Gespräch mit dem charmanten und lustigen Pfarrer muss ich sagen: Sein Ansatz hat etwas. Er holt junge Menschen dort ab, wo sie sich wohlfühlen.»

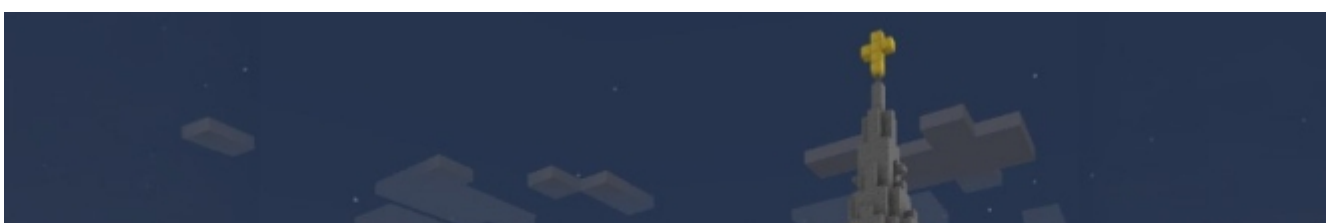
Der reformierte Pfarrer Florian Homberger, 43, sagt: «Die klassische Kirche ist für viele Menschen fremdes Terrain. Rund die Hälfte seiner Teilnehmenden hat keinen direkten Kirchenbezug. Aber Minecraft ist ihr Wohnzimmer, in dem sie sich wohlfühlen. Sie kommen wieder, weil die kreative Interaktion sie berührt.» Florian Homberger stellt die Frage: «Wenn Menschen Zeit in <Minecraft> verbringen, warum sollte man Gott nicht auch dort loben?», schreibt die [Thurgauer Zeitung](#).

Im Game existieren viele Kirchen

Alles begann im Dezember 2018 mit der Abdankung eines Mannes aus der Kirchgemeinde Müllheim. Der Verstorbene hatte viel Zeit mit dem Game Minecraft verbracht. Zur Beerdigung erschienen viele aus seiner Onlinegemeinschaft, um Abschied zu nehmen. Diese Verbundenheit war echt und hat den Pfarrer berührt. Kurz darauf loggte er sich selbst ein. Sein Gamer-Gen wurde sozusagen aktiviert. Er hat schon immer gern gespielt. In der ersten Nacht starb sein virtuelles Ebenbild, der Avatar, zehnmal. Doch er blieb dran, gründete die Stadt Convento und sah, dass bei Minecraft viele Kirchen existieren. Der Pfarrer dachte: Warum dort nicht mal einen Gottesdienst feiern?

Viele Onlinegames haben religiöse Teile: Es gibt Tempel, Rituale oder Monster, die nur mit Licht zu bändigen sind. Der Pfarrer sprach mit seinen Konfirmanden darüber – Jugendliche und junge Erwachsene machen den Grossteil der Minecraft-Spielerschaft aus. Sie waren begeistert von der Idee, Gottesdienste online zu feiern. Im Sommer 2025 beschlossen sie, es einfach mal auszuprobieren. Der Pfarrer ist nun einer der weltweit über 200 Millionen Nutzer, die mindestens einmal monatlich aktiv sind und sich auf zehntausende öffentliche Server verteilen.

Vertrauter Rahmen schafft Zugänglichkeit



Basis ist das Computerspiel Minecraft

Quelle: Minecraft (Screenshot), Florian Homberger

Es ist eine Welt aus Pixeln, ein digitales Gebirge aus Würfeln, in denen man eigene Welten erschafft und mittels Rollenspielen in fiktive Charaktere schlüpft. Doch für den Pfarrer ist dieses virtuelle Lego-Spiel mehr als ein Zeitvertreib. Bei Minecraft findet er eine Antwort auf eine Frage, welche die Kirche seit Jahren umtreibt: Wo erreicht man die Menschen wirklich? Der virtuelle Minecraft-Gottesdienst ist kein Ersatz für den Sonntagsgottesdienst, sondern eine Ergänzung. Der Pfarrer erreicht damit auch Menschen, die selbst an hohen Feiertagen wie Pfingsten wohl nie einen Fuss in die Kirche setzen würden.

Etwa 20 Personen nehmen jeweils teil, regelmässig donnerstagabends. Am Anfang hat der Pfarrer die halbstündigen Andachten selbst geleitet, mittlerweile übernimmt immer jemand anders aus unserer Gamer-Gemeinschaft. Auch einige der vier Kinder des Pfarrers nehmen teil. Die meisten Teilnehmenden kennt er aus der realen Welt, aber das ist nicht zwingend. Zum Schluss des Online-Gottesdienstes versammeln sich alle erneut im Kreis – diesmal mit virtuellen Feuerwerksraketen. Wer möchte, kann erneut ein Gebet sprechen und anschliessend eine Rakete abfeuern. «Die Raketen sind wie Gebete, die in den Himmel steigen», sagt Florian Homberger. Diese Momente seien für ihn besonders stimmungsvoll.

Beide Welten verbinden

In den Andachten gibt es immer interaktive Elemente. Manche helfen beim Bauen, andere müssen Gegenstände sammeln, die zum Thema passen. So werden die Gamer-Skills mit der Botschaft verbunden. In der Bibel steht zum Beispiel: «Wenn du durchs Feuer gehst, sollst du nicht brennen.» So wurden Parours und Stege über Lavaseen gebaut. Und mit einem Feuerresistenz-Trank die Gefahr gebannt; ein Symbol für das Vertrauen in Krisen. Florian Homberger: «Wir sind eine Gemeinschaft von Avataren, die online miteinander sprechen, lachen und beten. Wer behauptet, das sei anonym oder oberflächlich, hat noch nie erlebt, wie intensiv man sich so verbunden fühlt.»

Sein Ziel ist es, die beiden Welten zu verbinden. So wurden im Kirchgemeindehaus bereits Laptops aufgestellt, damit Jugendliche gemeinsam online gehen können. Minecraft ist ein realer sozialer Raum, in dem Gott genauso präsent ist wie im Berner Münster oder in der kleinen Kirchgemeinde in Müllheim.

Dieser Beitrag erschien zuerst in der [Dienstagsmail Nr. 933](#).

Datum: 15.07.2026

Quelle: Dienstagsmail

Tags

[Kirchen und Werke](#)

[Jugendliche](#)

[Evangelisation](#)

[Christen in der Gesellschaft](#)