



Spiele(n) mit Kirchengeschichte

Geschichtskulturelles Lernen durch die Rezension digitaler und analoger Spiele

JOHANN MEYER

Zusammenfassung

Kirchengeschichtliche Lehre ist traditionell dominiert durch die Aneignung umfangreichen Orientierungswissens zur Geschichte des Christentums, was erstens angesichts der Faktenfülle teils zur Überforderung der Studierenden führt, zweitens problematische geschichtstheoretische Vorstellungen bei den Studierenden evoziert und drittens die Gegenwartsbedeutung von Geschichte teils vernachlässigt. Mit Florian Bock und Andreas Henkelmann wird das Ansetzen kirchenhistorischer Lehr-Lern-Prozesse bei populärkulturellen Vergegenwärtigungen von Kirchengeschichte als Reaktion auf diese Problemlage begriffen. Darauf aufbauend wird eine Übung entwickelt und diskutiert, in der Repräsentationen von Kirchengeschichte in digitalen und analogen Spielen zum Ausgangspunkt kirchenhistorischen Lernens gemacht wurden. Damit sollten durch einen gegenwartsorientierten Zugang verstärktes Interesse an Kirchengeschichte geweckt, geschichtstheoretische Lernprozesse angestoßen und im Sinne des Forschenden Lernens ein wissenschaftspropädeutisches Arbeiten ermöglicht werden.

Schlüsselwörter: Spiel; Geschichtskultur; Forschendes Lernen; Public Church History; Essay

Playing with Church History

Learning about Historical Culture by Reviewing Digital and Analog Games

Abstract

Teaching church history is traditionally dominated by the acquisition of extensive orientation knowledge about the history of Christianity, which firstly, in view of the abundance of facts, sometimes overtaxes the students, secondly, evokes problematic historical-theoretical ideas in the students and thirdly, sometimes neglects the present-day significance of history. With Florian Bock and Andreas Henkelmann, the approach of church history teaching-learning processes to popular cultural representations of church history is understood as a reaction to this problem situation. Based on this, a course is developed and discussed in which representations of church history in digital and analogue games are made the starting point for church history learning. The aim was to arouse increased interest in church history through a present-oriented approach, to initiate learning processes based on historical theory and to enable scientific propaedeutic work in the sense of research-based learning.

Keywords: Game; Historical culture; Research-based learning; Public Church History; Essay

1 Kreuzschwingende Vampirjäger aus dem Mittelalter – oder: kirchengeschichtliche Lernpotenziale von Spielen

Das Mittelalter hat Konjunktur, sei es in Historienromanen, in Filmen, in digitalen und analogen Spielen, auf Mittelaltermärkten oder in der Gothic-Szene, wo regelmäßig ein Mittelalterssetting oder zumindest entsprechende Versatzstücke aufgegriffen werden (Rohr, 2011). Auch das 2010 als spanisch-japanische Koproduktion veröffentlichte Action-Adventure *Castlevania: Lords of Shadow* schwimmt auf dieser Welle populärkultureller Mittelalterrezeption, wenn es seine Handlung in einer mittelalterlichen Fantasy-Welt ansiedelt, genauer: im Europa um das Jahr 1047. Die ComputerspielerIn bzw. der Computerspieler verkörpert darin den Vampirjäger Gabriel Belmont, ein Mitglied der Bruderschaft des Lichts, der – bewaffnet mit einem peitschenartigen Kreuz, genannt *Vampire Killer*, und im Auftrag der Kirche – gegen die *Lords of Shadow* kämpft, die verstorbenen Seelen den Zutritt zum Himmel verwehren. Dabei muss er durch drei Reiche reisen: das der Werwölfe, das der Nekromanten und – last but not least – das der Vampire. Am Beispiel von *Castlevania: Lords of Shadow* lassen sich drei grundlegende Einsichten formulieren, die den Gewinn von (digitalen) Spielen als Medium (kirchen-)geschichtlicher Lernprozesse veranschaulichen:

Erstens ist aus geschichtswissenschaftlicher Perspektive erstaunlich, dass Vampire überhaupt eine so prominente Rolle einnehmen, schließlich verbreitete sich die Vorstellung des Vampirs erst im 17. und 18. Jahrhundert: Zwar besitzen sowohl der Glaube an Untote oder Wiedergänger als auch das Motiv des Blutsaugens Vorläufer, die bis in die Antike zurückreichen, doch erst die frühe Neuzeit wurde, ausgehend von der Vorstellungswelt Südosteuropas, zur „goldene[n] Zeit“ des Vampirglaubens, aber auch seiner wissenschaftlichen Erörterung“ (Schaub, 2008, 72; vgl. Unterholzner, 2019). Insbesondere die römisch-katholische Kirche stand dem Vampirglauben ausgesprochen kritisch gegenüber (Schaub, 2011, 178–181). Im Bestreben, ein möglichst immersives Spielerlebnis in einer historisch authentischen Spielkulisse zu generieren, werden – ungeachtet der geschichtswissenschaftlichen (Un-)Angemessenheit – Vampire in die Reihe dämonischer Wesen eingeordnet, gegen die die Kirche des „finsternen Mittelalters“ gekämpft habe. Die Authentizität der spielerischen Geschichtsdarstellung resultiert dabei nicht aus der Orientierung am aktuellen Forschungsstand, sondern vielmehr richtet sie sich danach aus, was der anvisierte Rezipierendenkreis als historisch angemessen bzw. authentisch wahrnimmt (Raupach, 2014; Zimmermann, 2020). Die synkretistisch-pluralistische Tradition japanischer Religiosität (Cornille, 1994; Maekawa, 2004) mag ihr Übriges zur kreativen Vermischung von Fantasy und kirchenhistorischem Setting über Epochengrenzen hinweg beigetragen haben.

Gelungene historisierende Spiele erzeugen die Illusion einer Zeitmaschine, welche die Spielenden anscheinend unvermittelt in die Vergangenheit zurückreisen lässt, und kaschieren dabei *zweitens* geschickt die Tatsache, dass die spielerischen Geschichts- und Religionsdarstellungen maßgeblich geprägt werden durch die Funktionslogiken des Mediums Spiel. Gregory Perreault (2012) zeigte in einer Untersuchung von fünf Rollenspielen, darunter auch *Castlevania: Lords of Shadow*, dass Religion in diesen Spielen vorwiegend negativ als Ursache von Hass und Gewalt dargestellt wird, was v. a. den zugrunde liegenden Spielmechanismen geschuldet sei:

„It doesn't appear that game developers are trying to purposefully bash organized religion in these games. I believe they are only using religion to create stimulating plot points in their storylines. If you look at video games across the board, most of them involve violence in some fashion because violence is conflict and conflict is exciting. Religion appears to get tied in with violence because that makes for a compelling narrative“ (Fogel, 2012).

Drittens sind (Kirchen-)Geschichtsdarstellungen in Spielen auch deshalb keine anscheinend unverfälschten Abbilder der Vergangenheit, weil sie nicht die im Spiel vergegenwärtigte Vergangenheit, sondern eine historisierte Gegenwart widerspiegeln (Nolden, 2020, 112). Mussten im Vorgängerspiel

Super Castlevania IV (1991 für SNES) auf Betreiben von *Nintendo of America* noch sämtliche Kreuze auf Grabsteinen entfernt werden, um potenziell geschäftsschädigende religiöse Kontroversen zu vermeiden (Steffen, 2017, 224), wurde eine mit einem Kreuz bewaffnete Hauptfigur 2010 offenbar nicht mehr als anstößig empfunden. In der Fortsetzung *Castlevania: Lords of Shadow 2* (Konami 2014) wird Gabriel Belmont selbst in einen Vampir verwandelt und gerät in Gegnerschaft zur Kirche. Das Kreuz kann ihm als Auserwählten Gottes dennoch nichts anhaben. Vielmehr besiegt er mit dessen Hilfe die Kirchenritter. Die unerwartete Wendung verweist auf sowohl in Japan als auch in der westlichen Welt zu beobachtende religiöse Individualisierungstendenzen seit der Reformation, die mit der Aneignung religiöser Traditionen, auch in Gegnerschaft zu bestehenden religiösen Organisationen, einer geringeren Bindekraft religiöser Institutionen und dezidiert Kritik an ihnen verbunden sein kann. Damit werden Charakteristika postmoderner Religiosität, die in radikalem Widerspruch zur unumgänglichen Rolle der mittelalterlichen Kirche bei der Erlangung des Heils stehen, im Spiel knapp 1.000 Jahre zurückprojiziert.

Bereits diese drei Beobachtungen machen deutlich, dass Spiele, seien es solche in digitaler oder analoger Form, einen vielversprechenden Ausgangspunkt darstellen könnten, um anhand populärkultureller Vergegenwärtigungsformen der Vergangenheit auf alltagsnahe Weise über grundsätzliche Fragen der Konstruktion und gegenwärtigen Bedeutung von Kirchengeschichte ins Gespräch zu kommen und zugleich zur fachkundigen Teilnahme am (kirchen-)geschichtskulturellen Diskurs zu befähigen. Diesen Ansatz verfolgte die Übung *Spiele(n) mit Kirchengeschichte* aus dem Wintersemester 2021/2022 für Theologiestudierende mittlerer und höherer Fachsemester an der Theologischen Fakultät der Universität Leipzig.

Im Sinne hochschuldidaktischer Entwicklungsforschung soll nachfolgend anhand der Konzeption und Durchführung der Lehrveranstaltung erörtert werden, inwiefern sich die Auseinandersetzung mit Kirchengeschichtsdarstellungen in Spielen dazu eignet, erstens durch diesen gegenwarts- und lebensweltorientierten Zugang bei den Studierenden verstärktes Interesse an Kirchengeschichte zu wecken, zweitens geschichtstheoretische Lernprozesse anzustoßen, die zudem drittens im Sinne des Forschenden Lernens ein wissenschaftspropädeutisches Arbeiten ermöglicht.¹ Hierzu sollen erstens drei Defizite der gegenwärtigen Lehr-Lern-Kultur im Fach Kirchengeschichte an Schule und Hochschule beschrieben und zweitens begründet werden, weshalb sich gerade Spiele als Medium kirchengeschichtlicher Lehre an deutschen Hochschulen eignen, um diesen zu begegnen. Drittens werden hieraus drei Zielperspektiven der Thematisierung von Spielen in kirchenhistorischer Lehre abgeleitet und viertens gezeigt, wie diese methodisch umgesetzt wurden, verbunden mit ersten Überlegungen zur Reflexion des Lehrveranstaltungsformates sowie abschließend weiteren Forschungsfragen. Da aufgrund der geringen Teilnehmendenzahl von lediglich sieben Studierenden Ergebnisse einer Untersuchung der Lerneffekte und -einstellungen mit Methoden der quantitativen Bildungsforschung wenig aussagekräftig gewesen wären, werden im Folgenden immer wieder einzelne repräsentative Stimmen aus der formativen und summativen Evaluation der Übung sowie eigene Beobachtungen des Dozenten eingebunden, die zwar eine noch durchzuführende empirische Untersuchung nicht ersetzen können, jedoch zumindest erste, noch zu bestätigende Eindrücke und Tendenzen sichtbar zu machen vermögen. Ergänzend werden die im Rahmen der Übung entstandenen Rezensionssays zur Diagnose des Lernstandes herangezogen.

2 (Hoch-)schulische Lehr-Lern-Kulturen im Fach Kirchengeschichte

In der Abschlusssitzung reflektierte eine Teilnehmerin oder ein Teilnehmer in der anonymen schriftlichen Gesamtreflexion seine bzw. ihre Erwartungshaltung zu Beginn der Lehrveranstaltung und den eigenen Lernprozess im Laufe des Semesters: „Anfangs dachte ich: ‚Wird super witzig, aber

¹ Hieraus erklärt sich auch der doppelsinnige Name der Lehrveranstaltung, der einerseits die zu untersuchenden kirchengeschichtlichen Inhalte in Spielen thematisiert („Spiele mit Kirchengeschichte“) und andererseits auf den spielerisch-konstruktiven Umgang mit Geschichte in Spielen verweist („Spielen mit Kirchengeschichte“); ähnlich Kapell und Elliott (2013); Kühberger (2021).

wohl nicht sonderlich lehrreich.‘ Es wurde witzig. Aber auch unglaublich lehrreich! Erwartungen wurden weit übertroffen. So viel gelernt wie selten!“ Das studentische Fazit macht darauf aufmerksam, dass die Lehrveranstaltung mit gängigen Erwartungen an kirchengeschichtliche Hochschullehre brach.

Verglichen mit der allgemeinen Geschichte ist das Studium der Kirchengeschichte in stärkerem Maße am Erwerb eines kompendiumsartigen Überblickswissens über zentrale Ereignisse, Entwicklungslinien, Strukturen und Personen der 2.000-jährigen Geschichte des Christentums orientiert, häufig verbunden mit einer Vorrangstellung epochenübergreifender oder epochenspezifischer Einführungsvorlesungen gegenüber diskursiveren Lehr-Lern-Formaten, etwa in auf methodisches Lernen ausgerichteten Pro- und Hauptseminaren. Die angesichts geringerer Geschichtsvorkenntnisse relativ wachsende Stofffülle führt *erstens* seitens der Studierenden teils zu Überforderung und genereller Abneigung gegenüber dem Fach. Insbesondere das enzyklopädische Auswendiglernen kirchenhistorischer Fakten für das Erste Theologische Examen zieht wiederholt deutliche Kritik auf sich (Hilmer & Hauschildt, 2021; Weyl, 2021). Hier wäre eine stringenter Auswahl und Strukturierung der Inhalte anhand konkreter Leitfragen wünschenswert, die zugleich isolierte Lehr-Lern-Inhalte im größeren Zusammenhang verorten und ihnen Relevanz verschaffen würden.

Zweitens begünstigt eine faktenorientierte Herangehensweise eine problematische geschichtspositivistische Grundhaltung, bei der den Studierenden höchstens in Ansätzen der Konstruktionscharakter von Geschichtsschreibung bewusst wird. Kirchengeschichte wird als etwas Gegebenes auswendiggelernt und nicht als etwas Gemachtes hinterfragt. Anstelle der Suggestion eines anscheinend objektiv verbindlichen, unverrückbaren und alles Relevante umfassenden Themenkanons, dessen Definition bei der immer weiter fortschreitenden Erosion geschlossener konfessioneller Erinnerungsmilieus sowieso immer schwieriger wird, sollte deutlicher werden, dass Auswahl und Präsentation der Inhalte in der Lehrveranstaltung abhängig sind von zugrunde liegenden Quellen, Erkenntnissen bisheriger Forschungen und thematischen Schwerpunktsetzungen Dozierender sowie deren Vorlieben für bestimmte Forschungsansätze und Methoden (Bock & Henkelmann, 2011, 94). (Kirchen-)Historische Narration ist immer fragestellungsgetrieben, abhängig vom verwendeten Quellenkorpus, den von den Forschenden eingenommenen Perspektiven und herangezogenen Forschungsansätzen. Entsprechende Kriterien für Auswahl und Aufbereitung kirchenhistorischer Inhalte sollten zumindest transparent gemacht oder, noch besser, entsprechende Konstruktionsmechanismen, bspw. im Rahmen Forschenden Lernens, von den Studierenden selbst nachvollzogen werden (Blum et al., 2015; Mühlenberg & Wendebourg, 1996, 346–347).

Drittens wecken erfahrungsgemäß bei vielen Theologiestudierenden die nach dem eigenen fachlichen Selbstverständnis stärker auf normative Orientierung in der Gegenwart ausgerichteten theologischen Teildisziplinen wie etwa die exegetischen Fächer oder jene mit unmittelbarer Relevanz für die pastorale Praxis wie die Praktische Theologie ein größeres Interesse als vermehrt deskriptiv arbeitende Fächer wie die Kirchengeschichte. Insbesondere leistungsschwächeren Studierenden fällt es schwer, eigenständig Bezüge zur Gegenwart herzustellen, um auf diese Weise kirchengeschichtliche Inhalte auch produktiv zur Bewertung aktueller religiöser Phänomene sowie als Anstoßpunkte zur Weiterentwicklung ihres eigenen Glaubens heranziehen zu können (Kinzig et al., 2004; Leppin, 2014; Marksches, 1995, 1–19, 150–153). Hier ist ein stärkerer Bezug von kirchengeschichtlichen Lehr-Lern-Inhalten zur Lebenswelt der Lernenden angezeigt, der hergestellt werden könnte durch die Bezugnahme auf gegenwärtig virulente Geschichtsbilder: Da sich die Studierenden, legt man bei aller Vorsicht das entwicklungspsychologische Stufenmodell der Herausbildung des Geschichts Bewusstseins von Christian Noack zugrunde, auf der kritisch-reflektierenden bzw. selbstreflexiv-verbindenden Stufe befinden dürften, auf denen ein kritischer Umgang mit unterschiedlichen Geschichtsentwürfen möglich wird (1994, 30–31), könnte „[d]as Interesse von Studierenden an der Kirchengeschichte [...] gesteigert werden, wenn diese weniger als Faktenanhäufung denn als kritische Aufbereitung unterschiedlicher Geschichtsbilder, die für die aktuelle Gegenwart Bedeutung haben, zum Thema gemacht wird“ (Dierk, 2005, 139).

Diese drei Problemkreise regen zum Nachdenken über alternative Lehr-Lern-Formate an und erklären zumindest zum Teil, weshalb die Kirchengeschichte unter Lernenden teils einen schweren Stand besitzt. Für den schulischen Bereich lässt sich dies auch empirisch belegen: Bei Umfragen unter Schülerinnen und Schülern des Religionsunterrichts rangiert die Kirchengeschichte bspw. abgeschlagen auf dem letzten Rang als am unwichtigsten oder uninteressantesten empfundener Themenbereich (Bucher, 2000, 87; Böhm & Schnitzler, 2008, 106, 108). Die immer weiter zurückgehende kirchliche Bindung von Schüler-, Studierenden- und Lehrendenschaft führt zu Überlegungen nach dem Motto: „Warum soll man sich für die Geschichte einer Institution interessieren, der man sich selbst nicht oder nur in Grenzen zugehörig fühlt?“ (Langenhorst, 2007, 45). Kirchengeschichtliche Lehre hat sowohl an der Schule als auch an der Hochschule ein Zukunftsproblem. Ihre traditionell inhaltsorientierte und inputorientierte Lehr-Lern-Kultur ist schwer anschlussfähig an outputorientierte Lehr-Lern-Verständnisse (jedoch erste Ansätze für die Kirchengeschichte bei Bock & Henkelmann, 2011; Bock et al., 2015; Weber, 2013). Möchte sich die Kirchengeschichte der kompetenzorientierten Wende nicht grundsätzlich verschließen, fordert diese zu einem umfassenderen Wandel der Lehr-Lern-Kultur als in anderen Teildisziplinen der Theologie oder der Geschichtswissenschaft heraus.

3 Die Bedeutung von Spielen für Geschichtskultur und Geschichtsbewusstsein und ihre Konsequenzen für die Kirchengeschichtsdidaktik

Mit dem Slogan „keine Angst vor der ‚Wanderhure‘“ mahnten Florian Bock und Andreas Henkelmann eine stärkere Orientierung an Manifestationen der *Public Church History* an (2015, 14) und verwiesen begründend auf die nachlassende kirchliche Sozialisation selbst von Theologiestudierenden (2015, 3) sowie geringere Geschichtskennntnisse, die im Umkehrschluss einen wachsenden Einfluss populärkultureller, v. a. digitaler Medien auf das Geschichtsbewusstsein der Studierenden vermuten ließen, die es im Rahmen kirchengeschichtlicher Lehre kritisch zu hinterfragen gelte (2015, 14). Explizit benennen die beiden Autoren Spiele als ein lohnenswertes geschichtskulturelles Medium (2015, 15).

„Ich habe durch Spiele mehr gelernt über Geschichte als in vielen historischen Fachbüchern.“ Mit diesen Worten beschrieb ein Teilnehmer in der Einführungssitzung der Lehrveranstaltung die Bedeutung von Spielen bei der Entwicklung seines Geschichtsbewusstseins. Zwar ist eine derart herausstechende Rolle von Spielen sicherlich nicht generalisierbar, doch stellen digitale und analoge Spiele eine weithin unterschätzte Manifestation von Geschichtskultur dar, deren kulturelle Prägnanz deutlich wird, wenn man sich einige Kennziffern zum Spielekonsum und zur ökonomischen Bedeutung von Spielen vergegenwärtigt.

Einer Erhebung des Branchenverbandes der deutschen Informations- und Telekommunikationsbranche *bitkom* aus dem Jahr 2022 mit rund 1.200 Befragten zufolge spielen rund 54 Prozent der Deutschen ab 16 Jahren zumindest hin und wieder Video- oder Computerspiele. Deutlich fallen jedoch die Differenzen zwischen den Alterskohorten aus: Während unter den 16- bis 29-Jährigen 88 Prozent hin und wieder Video- und Computerspiele spielen, nimmt dieser Anteil mit zunehmendem Alter immer weiter ab auf nur noch 18 Prozent bei Personen ab 65 Jahren (May, 2022, 2). In der Alterskohorte der Studierenden ist also von einem im gesamtgesellschaftlichen Durchschnitt überproportional hohen Konsum digitaler Spiele auszugehen, der ebenfalls für den Einsatz dieses Mediums in hochschulischen Lehr-Lern-Kontexten spricht.

Dass die Bundesrepublik, verglichen mit anderen westlichen Staaten, eine besonders aktive Spielszene besitzt, zeigen zudem eindrucksvoll die Besucherzahlen der jährlich in Köln ausgerichteten *gamescom* und der *Internationalen Spieltage (SPIEL)* in Essen, die diese zu den beiden größten Spielemessen weltweit machen (Gamescom, 2019; Volkmann, 2019). Besonderer Beliebtheit erfreuen sich hierzulande erstens digitale Strategiespiele, wie bspw. die *Anno-Reihe*, *Age of Empires*, *Civiliza-*

tion oder *Die Siedler*, sowie zweitens komplexe Brettspiele wie *Die Siedler von Catan* (Kosmos 1995), die im englischsprachigen Ausland schlichtweg als „German Games“ bezeichnet werden (Bühl-Gramer, 2021, 359). Dass diese häufig in einem historischen Setting verortet sind, betont zusätzlich die (kirchen-)geschichtskulturelle Relevanz digitaler Spiele. Während der Covid19-Pandemie beschleunigten sich in Ermangelung alternativer Freizeitbeschäftigungsmöglichkeiten in Phasen des Lock-downs und der Kontaktbeschränkungen die bereits zuvor beobachtbaren Wachstumsprozesse bei Spieldauer und Umsatzzahlen der Spielebranche deutlich (Bücker, 2020; *Corona-Pandemie*, 2021). Dass insbesondere digitale Spiele mittlerweile zu einem ernst zu nehmenden Wirtschaftsfaktor innerhalb der Unterhaltungsbranche avanciert sind (Friedrich et al., 2020, 268–269), führt dazu, dass Entwicklungsteams kostenintensiver Titel Geschichte oft in konformistischer Manier präsentieren, indem sie sich gängiger Klischees und verbreiteter Motive bedienen, um eine für Spielende möglichst unmittelbar überzeugende Spielwelt zu schaffen (Friedrich et al., 2020, 270–271).

Auch wenn bei allzu euphorischen Interpretationen der v. a. von der Gamesbranche selbst erhobenen und offensiv vermarkteten Statistiken zu Spielekonsum und Spieleumsatz Vorsicht geboten scheint, so veranschaulichen sie dennoch die lange Zeit unterschätzte populärkulturelle Bedeutung von Spielen, die häufig auch historische Themen zum Inhalt haben. Carl Heinze schlägt vor, ein Spiel dann als historisch einzustufen, wenn „eine funktional relevante Menge von Spielelementen ihre Bedeutung durch den historischen Diskurs erhält“ (Heinze, 2012, 107). Bei Auswertung von Jahresbestsellerlisten treffe dieses Kriterium im Zeitraum von 2006 bis 2010 auf rund 20 Prozent der PC-Spiele und ca. 10 Prozent der Konsolenspiele zu (Heinze, 2012, 109–111; vgl. auch Friedrich et al., 2020, 261). Bei analogen Spielen sind auf der englischen Spieledatenbank *BoardGameGeek* 19,4 Prozent aller enthaltenen über 115.000 seit 2000 erschienenen Spiele in einer der „historical categories“ gelistet (Bühl-Gramer, 2021, 361). Insbesondere bei Spielen, die vormoderne Epochen thematisieren – das Mittelalter sticht hier als besonders beliebte Periode hervor (Heinze, 2012, 110–112; Bühl-Gramer, 2021, 361–362) –, wird im Wesentlichen Kirchengeschichte verhandelt, da das Christentum die europäischen Gesellschaften damals noch vollständig durchdrang.

In Anbetracht des Umfangs und der Reichweite historisierender Spiele erstaunt das bislang geringe Wissen um die Prozesse ihrer Rezeption und Wirkung auf das Geschichtsbewusstsein von Spielenden (Nolden, 2020, 106–107). Spiele funktionieren, im Gegensatz etwa zu Büchern oder Filmen, nach einer anderen Medienlogik, wie etwa Nico Nolden für digitale Spiele feststellt: „Die technische Apparatur schließt Spielende in ein System ein, in dem sie rezipieren und zugleich massiv eingreifen.“ (Nolden, 2020, 105). Die Vermutung, dass der höhere Immersionsgrad durch aktives Agieren im Spiel anstelle eines vorwiegend passiven Rezipierens wie bei anderen Medien zum einen mit einem wirkmächtigeren Einfluss des Spiels auf das Geschichtsverständnis der Spielenden einhergeht und zum anderen auch flexiblere und schwerer zu steuernde Geschichtsdeutungen evoziert (Nolden, 2020, 105, 111–112), erhärten erste Studien wie die geschichtsdidaktische Untersuchung von Daniel Giere: Er ließ 35 Studierende der Treatment-Gruppe das Level zur Boston Tea Party in *Assassin's Creed III* (Ubisoft 2012) spielen und befragte sie im Anschluss. Die Kontrollgruppe aus 23 Studierenden wurde interviewt, ohne das Level gespielt zu haben. Selbst Studierende der Treatment-Gruppe, die den Realismusgrad des Spiels kritisch einschätzten und vergleichsweise umfassendes historisches Vorwissen mitbrachten, schilderten, als sie um eine Beschreibung der Stadt Boston im Jahr 1773 losgelöst von ihrer Repräsentation im Spiel gebeten wurden, relativ genau deren Darstellung im Spiel. Rund 43 Prozent der Mitglieder der Treatment-Gruppe, v. a. solche mit geringeren historischen Vorkenntnissen, übernahmen schlichtweg den Ablauf der Geschehnisse im Spiel, als sie um eine Zusammenfassung der realhistorischen Ereignisse der Boston Tea Party unabhängig vom spielerischen Geschehensverlauf gebeten wurden (Giere, 2019, 353, 363–364; vgl. auch Pöppinghege, 2011). Gieres Pilotstudie deutet darauf hin, dass in digitalen Spielen vermittelte Geschichtsbilder zumindest kurzfristig – Langzeituntersuchungen (Giere, 2019, 382) und Studien zu analogen Spielen sind noch Forschungsdesiderate – große Wirkung entfalten, die den Spielenden selbst offenbar nicht bewusst ist und deshalb eine Reflexion in Lehr-Lern-Kontexten umso vielversprechender erscheinen lässt.

4 Drei Ziele der Thematisierung von Spielen in der kirchengeschichtlichen Hochschullehre

„History is not a ‚thing‘ that can be understood as separate from the forms in which it is produced, received, and argued.“ Folgt man dieser Grundannahme des in den Game Studies aktiven Historikers Adam Chapman (2012, 44), dann lassen sich hieraus drei grundlegende Schlussfolgerungen hinsichtlich der Zielstellung ableiten, mit der Spiele als Lerngegenstand in (kirchen-)geschichtliche Lehr-Lern-Prozesse eingebunden werden können:

Mit Jörn Rüsen gehe ich davon aus, dass in einer Gesellschaft unterschiedliche Dimensionen von Geschichtskultur existieren, deren Geschichtsdarstellungen an jeweils unterschiedlichen Sinnkriterien orientiert sind, etwa „Wahrheit“ in der kognitiven Dimension, die v. a. die historische Forschung umfasst, oder „Legitimität“ in der geschichtspolitischen Dimension, in der Geschichte als Argument in Konflikten um Macht eingesetzt wird, um die Rechtmäßigkeit der eigenen Herrschaft zu stützen oder die anderer infrage zu stellen (Rüsen, 2013, 234–246). Begreift man die geschichtswissenschaftliche Perspektive demzufolge als nur *eine* Dimension im Multiversum der Vergegenwärtigungen von Vergangenheit, die nach *einer* bestimmten Logik arbeitet, kann es erstens bei der Untersuchung von Spielen nicht darum gehen, aus einer altklugen fachwissenschaftlichen Perspektive heraus zu kritisieren, welche kirchengeschichtlichen Bezüge des Spiels nicht dem aktuellen Forschungsstand entsprechen, sondern darum, die Mechanismen der Form „Spiel“ zu identifizieren, die deren (Kirchen-)Geschichtsrepräsentationen prägen, sowie die Funktion von Kirchengeschichte im Spiel herauszuarbeiten, um einen kritisch-medienkompetenten Umgang mit solchen Geschichtsdarstellungen zu ermöglichen (Giere, 2019, 85).

Zweitens eignet sich die Auseinandersetzung mit Spielen, um bei den Studierenden grundsätzliche geschichtstheoretische Überlegungen anzustoßen. Zwar ist das historistische Geschichtsverständnis eines Leopold von Ranke, der (gelungene) Geschichtsschreibung als reines Abbild der Vergangenheit begriff, innerhalb der (Kirchen-)Geschichtsschreibung schon lange *ad acta* gelegt und wird vielmehr der Konstruktcharakter von Geschichte in unterschiedlich starker Radikalität betont, ist ein solches Verständnis selbst bei Geschichtsstudierenden, v. a. in den ersten Fachsemestern, doch oft erstaunlich gering ausgeprägt (Borries, 2007; Tschiggerl et al., 2019, 28). Die Konfrontation unterschiedlicher Kirchengeschichtsnarrationen in Forschung und Spiel kann nun das Bewusstsein für Konstruktionsprozesse historischer Narrationen schärfen.

Wenn Geschichte von den Formen beeinflusst wird, in denen sie erzählt wird, dann ist es drittens notwendig, den Studierenden nicht nur passive Kompetenz im kritischen Umgang mit Spielen als einer solchen Form zu vermitteln, sondern sie auch aktiv zur Nutzung entsprechender Formen und damit zur Teilhabe am geschichtskulturellen Diskurs zu befähigen. „Form“ meint im Sinne Chapmans dabei nicht nur das mediale Produkt, etwa die Spiele, die die Studierenden untersuchten, oder die Rezensionssays, in denen die Studierenden ihre Analyseergebnisse darstellten, sondern auch deren Produktion. Im Sinne des Forschenden Lernens eignet sich die Untersuchung von Spielen deshalb hervorragend dazu, den Prozess kirchengeschichtlicher Erkenntnisgewinnung wissenschaftspropädeutisch nachzuvollziehen, von der Erstbegegnung mit den zu untersuchenden Quellen über die Literaturrecherche, das Finden einer geeigneten Fragestellung, die eigentliche quellenkritische Arbeit und die Entwicklung einer stringenten Argumentation bis hin zur Verschriftlichung der Untersuchungsergebnisse, der Interaktion mit anderen Forschenden im Rahmen von Peer-Review-Verfahren und der Veröffentlichung der Ergebnisse. Das Durchlaufen dieses Prozesses ermöglicht die Einschätzung des Wertes wissenschaftlicher Erkenntnis.

5 Konzeption und Reflexion der Übung

Um (1) der wissenschaftspropädeutischen Zielstellung gerecht zu werden, war die Übung so aufgebaut, dass alle Studierenden an jeweils einem selbstgewählten Spiel unter Anleitung den Forschungsprozess nachvollzogen, jedoch die einzelnen Arbeitsschritte parallel durchgeführt wurden, sodass sich die Studierenden ähnlichen Herausforderungen gegenübersehen und bestmögliche Unterstützung durch Mitstudierende sowie den Dozenten erfahren konnten.² Die Simulation des Forschungsprozesses beinhaltete folgende Etappen:

- In der 1. Sitzung wurden die Teilnehmenden in zentrale, der Übung zugrunde liegende Begrifflichkeiten und Forschungskonzepte eingeführt, wie bspw. die Game Studies mit dem Grundsatzzstreit zwischen Narratologie und Ludologie, die Disziplin der Public History sowie die Unterscheidung von Geschichts- und Erinnerungskultur.
- Im Rahmen von vier Tutorials (2. bis 5. Sitzung) wurden analytisches Instrumentarium und methodisches Handwerkszeug der Spielanalyse erarbeitet. In der 3. Sitzung erstellten die Studierenden bspw. auf Basis der vorbereitenden Lektüre ein Analyseraster zur Untersuchung digitaler (Giere, 2019, 86–105; sowie Kringiel, 2009; bzw. alternativ Kringiel, 2010) oder analoger Spiele (Falke & Boch, 2020; Ancuta & Preisinger, 2021, 6–7) auf ihre kirchengeschichtlichen Dimensionen, das als Grundlage für die eigenständige Spielanalyse diente. Um die selbstständige Recherche von Fachliteratur zu den gewählten Spielen anzustoßen, war in der 4. Sitzung eine Literaturrecherche vorgeschaltet.
- Nach den Tutorials analysierten die Studierenden in zwei Werkstattarbeitssitzungen eigenständig Spiele unter einer selbstgewählten Fragestellung (6. und 7. Sitzung). Eingeleitet wurde die Phase durch die Lektüre und kritische Diskussion eines Beispielrezensionsessays aus der Studienzeit des Dozenten (Meyer, 2014), mit dem zugleich eine Orientierung über das zu entstehende Produkt erfolgte. Um Feedback von ihren Mitstudierenden sowie vom Dozenten zu erhalten, stellten sie in der 8. und 9. Sitzung Zwischenergebnisse in Werkstattpräsentationen der gesamten Übungsgruppe vor.
- Die 10. und 11. Sitzung war dem Verschriftlichen der Analyseergebnisse in Form von Rezensionssays gewidmet, angeleitet durch ein kleines Schreibtraining in Form einer Stationsarbeit in der 10. Sitzung, die individuelle Schwerpunktsetzungen und Hilfestellungen erlaubte, etwa bei der Entwicklung einer Fragestellung, beim Schaffen eines „roten Fadens“ in ihren Ausführungen, beim Entwickeln eines Schreibplans und beim Verfassen einer gelungenen Einleitung (Hilfestellungen und Anregungen für Praxisaufgaben bei Esselborn-Krumbiegel, 2017).
- In der 12. Sitzung wurde ein Peer-Review-Verfahren der entstandenen Rezensionssays durchgeführt.
- Abschließend wurden die final überarbeiteten Rezensionssays auf einem zu diesem Zweck eingerichteten Blog der Lehrveranstaltung veröffentlicht.³

Die Aussicht auf die Veröffentlichung der entstandenen Texte entfaltete bereits im Semesterverlauf eine ungeahnte motivationssteigernde Wirkung. Zwar hat die Geschichtswissenschaft unter Aufnahme von Forschungsansätzen der *Game Studies* digitale Spiele seit einigen Jahren als Forschungsfeld für sich entdeckt (einführend Friedrich et al., 2020)⁴ und beginnt sich zunehmend auch analogen Spielen zu widmen (einführend Bernsen & Meyer, 2020). In der Kirchengeschichte liegen bislang jedoch höchstens vereinzelte Publikationen vor, zumeist mit Schwerpunkt auf kirchenge-

2 Abbildung 1 bietet einen Ablaufplan der Übung, der die einzelnen Phasen („Levels“) sowie Sitzungsthemen enthält.

3 *Spiele(n) mit Kirchengeschichte. Lehrveranstaltungsblog einer Übung an der Theologischen Fakultät der Universität Leipzig* (<https://kgspiele.hypothes.es.org/>).

4 Zum wichtigsten Vernetzungsraum des jungen Forschendenkreises im deutschsprachigen Raum hat sich der 2016 gegründete *Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele* entwickelt, dessen Blog *gespielt* auch eine Literaturliste mit allgemeinen und epochenspezifischen Überblickswerken enthält (<https://gespielt.hypothes.es.org/literatur>).

schichtsdidaktischen Überlegungen (Palkowitsch-Kühl, 2017).⁵ Auch Studierende konnten hier einen eigenen Beitrag zu aktuell virulenten Forschungsdiskursen leisten, was merklich das Engagement steigerte.

Eine Gratwanderung stellte das freie projektorientierte Arbeiten dar, bei dem sich die einen eine stärkere Anleitung gewünscht hätten, etwa eine tiefergehende Hilfestellung bei der Entwicklung einer angemessenen Fragestellung des Rezensionssessays – bis hin zum Wunsch nach präsentischen Werkstatt Sitzungen, bei denen der Dozent kontrollieren könne, ob die Studierenden tatsächlich arbeiteten –, die von einigen, insbesondere leistungstärkeren Studierenden jedoch als unnötig zurückgewiesen wurde. Hier ist auf die Schaffung niedrigschwelliger Möglichkeiten für individuelle Hilfestellung zu achten.

Um (2) an die individuell unterschiedlichen (kirchen-)geschichtskulturellen Vorprägungen der Studierenden anknüpfen zu können,

- wurden in der 1. Sitzung mithilfe des Audience-Response-Systems PINGO anonymisiert statistische Werte zum Spielekonsum der Studierenden erhoben, die als Grundlage der Diskussion der Bedeutung von Spielen für ihren Alltag sowie ihr (Kirchen-)Geschichtsbild und für weitere didaktische Entscheidungen im Semesterverlauf dienten;
- konnten alle Teilnehmenden an einem jeweils individuell ausgewählten Spiel arbeiten, das ihnen zumeist bereits zuvor bekannt war.

Die Bildung von themenspezifischen Projektgruppen ermöglichte die arbeitsteilige Einarbeitung in die kirchengeschichtliche Fachliteratur, indem Studierende mit Spielen zum gleichen kirchengeschichtlichen Thema (bspw. Kreuzzüge, Martin Luther, Hexenverfolgung) kooperierten. Laut Rückmeldung der Studierenden stellte die Arbeit in Projektgruppen den richtigen Kompromiss zwischen individueller Spielauswahl und dem Erreichen einer angemessenen fachwissenschaftlichen Tiefe der Auseinandersetzung mit den in den Spielen verarbeiteten kirchengeschichtlichen Themen dar. Die Vorgabe zu analysierender Spieltitel durch den Dozenten zu einem spezifischen kirchengeschichtlichen Thema bzw. einer Epoche hätte zwar die Möglichkeit einer gemeinsamen fachwissenschaftlichen Einarbeitung in der gesamten Übungsgruppe geboten, aber – so die einhellige Meinung der Teilnehmenden – ihren Motivationsgrad deutlich gemindert. Die Studierenden der Übung kooperierten in drei Projektgruppen:

- Die Projektgruppe „Kreuzzüge“ untersuchte Kreuzzugsdarstellungen und das Verhältnis von Christentum und Islam in den beiden Digitalspielen *Crusader Kings III* (Paradox 2020) und *Assassin's Creed* (Ubisoft 2007) unter dem Eindruck von gegenwärtig wieder zunehmenden Konflikten zwischen unterschiedlichen Religionen und Kulturräumen.
- Die Projektgruppe „Konfessionskriege der Frühen Neuzeit“ verglich die Rolle des Zufalls in den Mechaniken der Kriegführung der Konfessionskriege im Brettspiel *Here I Stand: 500th Anniversary* (GMT Games 2017) mit jener im Computerspiel *Europa Universalis IV* (Paradox 2013).
- Die am diversesten aufgestellte Projektgruppe „Alternative Kirchengeschichte“ widmete sich einerseits religionsgeschichtlichen Entwicklungsmodellen in *Civilization VI* (2K Games 2016) sowie andererseits der Darstellung von Kreuz und Vampiren im eingangs thematisierten Fantasy-Action-Adventure *Castlevania: Lords of Shadow* (Konami 2010).

Dass auch in der dritten Projektgruppe, in der sich die beiden Mitglieder weitgehend unabhängig in den jeweiligen kirchen- bzw. religionsgeschichtlichen Kontext einarbeiten mussten, ein sehr überzeugendes Rezensionssessay entstand, das gelungene Vampirdarstellungen im Spiel *Castlevania: Lords of Shadow* als crossmedialen Bestandteil populärkultureller Vampirbilder und Klischeevorstel-

5 Siehe auch das laufende Dissertationsprojekt von Lukas Boch mit dem Arbeitstitel *Brettspiele als (kirchen-)geschichtskulturelle Gattung. Zur Darstellung und Funktion der Kirchengeschichte des Mittelalters in modernen Brettspielen* sowie den von ihm mitbegründeten Blog *Boardgame Historian* (<https://bghistorian.hypotheses.org/>).

lungen der mittelalterlichen Kirche darstellt und damit von einem differenzierten Verständnis populärkultureller Kirchengeschichtsbilder zeugt (Patermo, 2022), zeigt, dass auch eine weitgehend unabhängige Erarbeitung keinen Hinderungsgrund für die Durchdringung des Themas in angemessener Tiefe darstellen muss.

Um (3) ein Verständnis von Geschichte als Konstruktion entlang medienspezifischer Gestaltungszwänge anzubahnen und geschichtstheoretische Grundlagen zu diskutieren,

- standen in der 2. Sitzung mit der Flow-Theorie und den Vergangenheitsatmosphären zwei Konzepte zur Erklärung der Anziehungskraft von (historisierenden) Spielen im Mittelpunkt, die zugleich erste Erklärungsfaktoren für die Art und Weise spielinterner Geschichtsdarstellungen bieten (gelesene Texte: zum Flow-Erleben Hoblitz, 2015, 111–142; zu Vergangenheitsatmosphären Zimmermann, 2021);
- erarbeiteten die Studierenden in der 5. Sitzung die fünf Dimensionen der Geschichtskultur nach Jörn Rüsen (2013, 221–223, 234–246), diskutierten das Wahrheitsverständnis der Geschichtswissenschaft sowie deren Rolle innerhalb der Geschichtskultur (Tschiggerl et al., 2019, 11–34) und leiteten hieraus Konsequenzen zur kirchengeschichtlichen Untersuchung historisierender Spiele ab;
- wurde in derselben Sitzung anhand einer Kurzpräsentation zentraler Ergebnisse der Untersuchung von Daniel Giere (2019; als Besprechung Kleu, 2021) die Wirkung spielerischer Geschichtsdarstellungen erörtert und zu einem selbstreflexiven Umgang mit der eigenen geschichtskulturellen Prägung angeregt.

Die veröffentlichten Rezensionssays zeigen, dass am Ende des Semesters alle Studierenden grundsätzlich in der Lage waren, wenngleich in unterschiedlicher Ausprägung, Kirchengeschichtsdarstellungen in Spielen als nach bestimmten dem Medium inhärenten Funktionslogiken geprägte Manifestierungen von Kirchengeschichte zu begreifen und unter dieser Perspektive zu analysieren, z. B. indem zwei Spiele zur Kreuzzugszeit auf die Darstellung unterschiedlicher Religionen und Konfessionen im Spannungsfeld unterschiedlicher Erwartungshaltungen von Spielenden durchleuchtet werden (Engelhardt & Haupt, 2022) oder durch eine akribische Untersuchung der Spielmechaniken in zwei Strategiespielen die Bedeutung des Zufalls für das darin enthaltene Bild der Kriegführung der Reformationszeit herausgearbeitet wird (Weinlich et al., 2022). Teils bieten die entstandenen Texte auch Hinweise auf im Laufe des Semesters stattgefundene geschichtstheoretische Reflexionen. Ein Student nimmt etwa auf die in der Übung anhand der Debatte um *Battlefield V* (EA DICE 2018) unter *#NotMyBattlefield* geführte Diskussion zur historischen Authentizität von Spielen Bezug (Gautel, 2019; Larsson, 2020; Pfister & Tschiggerl, 2020, 62–65; Trattner, 2021), wenn er zum mittelalterlichen Fantasy-Setting von *Castlevania: Lords of Shadow* ausführt: „Nicht selten vermischen sich dabei die Welten von Wahrheit und Fiktion zu einem Geflecht aus mythologischen Grundelementen, die mit Brocken faktischer Historizität umschlungen sind, um ein authentisches Bild der Vergangenheit zu schaffen, deren geschichtswissenschaftlichem Wert dabei keinerlei Bedeutung mehr zugewiesen wird“ (Patermo, 2022). Deutlich wird historische Authentizität als bei den Spielenden erzeugte Illusion gekennzeichnet (Zimmermann, 2021). Ob sich hinter der Formulierung, dass die spielerische Geschichtsdarstellung „keinerlei [...] geschichtswissenschaftliche[n] Wert“ besitze, ein positivistisches Verständnis akademischer Geschichtsschreibung in Abgrenzung zur Geschichtskonstruktion in Spielen verbirgt, kann aufgrund der Kürze der Andeutung nicht eindeutig festgestellt werden.



Abbildung 1: Ablaufplan der Übung

6 Fazit und weiterführende Überlegungen

In der Abschlussreflexion der diskutierten kirchengeschichtlichen Lehrveranstaltung *Spiele(n) mit Kirchengeschichte* berichtete eine Studentin: „In der Übung konnte ich zwei große Lernfortschritte erzielen: zum einen habe ich mich in eine neue Wissenschaft eingearbeitet, deren Methodik kennengelernt und angewendet [gemeint sind die Game Studies, J. M.], zum anderen habe ich nun ein System mich in einen fremden Wissenschaftskomplex einzuarbeiten und die Methodik für theologische Fragestellungen anzuwenden. [...] Daraus schöpfe ich auch das Selbstbewusstsein, neuen Fragestellungen, die mich wirklich interessieren, nachzugehen und zu prüfen, ob und wie sie zu beantworten sind. Dies bringt mich im wissenschaftlichen Denken weiter.“

Anschaulich wird hier deutlich, wie durch die Auseinandersetzung mit analogen und digitalen Spielen nach Selbstauskunft der Lernenden darüber hinausreichende methodologische, epistemologische und selbstreflexive Lernprozesse möglich wurden, die zugleich mit einer gewissen Selbstwirksamkeitserfahrung der Studierenden einhergingen. Ob die geäußerten Lernerfolge, insbesondere eine Veränderung tieferliegender geschichtstheoretischer Vorstellungen, tatsächlich empirisch nachweisbar sind, konnte im Rahmen der Lehrveranstaltung mit einer nicht repräsentativen Teilnehmendengruppe nicht untersucht werden und bleibt weiteren Forschungen vorbehalten. Auch scheinen motivationssteigernde sowie Lerneffekte gerade dann aufzutreten, wenn sowohl Dozierende als auch Studierende bereits zuvor Interesse an Spielen besaßen. Insofern müssten bei einem breiteren Einsatz dieses Lehrkonzeptes möglichst diversifizierte Wahlmöglichkeiten geschaffen werden, um die Auseinandersetzung mit unterschiedliche Studierendengruppen interessierenden (kirchen-)geschichtskulturellen Zeugnissen – etwa Filmen, Belletristik, Comics, musealen Vergewärtigungen von Kirchengeschichte, Formen des Reenactments usw. – zu ermöglichen.

In der vorgestellten Übung untersuchten die Studierenden vorhandene Spiele als von anderen erschaffene geschichtskulturelle Zeugnisse. Möglich wäre für zukünftig durchzuführende Lehrveranstaltungen eine weitere Stärkung des simulativen Charakters, indem Studierende eigene Brett-, Kartenspiele oder Pen-and-Paper-Rollenspiele entwickeln und so eigene Geschichtsbilder schaffen

sowie Gestaltungszwänge, denen Spielentwicklungsteams unterliegen, am eigenen Leibe erfahren (Renz, 2021). Deutlich wurde im Rahmen der vorstehenden Ausführungen allerdings, dass Lehrveranstaltungen, die alltagsnahe geschichtskulturelle Phänomene zum Ausgangspunkt der Auseinandersetzung mit Kirchengeschichte machen, Interesse für das Fach wecken und zu einer veränderten studentischen Einstellung gegenüber Kirchengeschichte beitragen können.

Literatur

- Ancuta, S. & Preisinger, A. (Hrsg.) (2021). *Analoge Spiele: Für die politische Bildung*. Edition Polis. https://www.politik-lernen.at/dl/lnKtJMJKomlOOJqx4KJK/analoge_spiele_pb_druck_pdf
- Bernsen, D. & Meyer, T. (2020). Gesellschaftsspiele. In F. Hinz & A. Körber (Hrsg.), *UTB Geschichte: Bd. 5464. Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte: Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (238–260). Vandenhoeck & Ruprecht.
- Blum, D., Bock, F. & Henkelmann, A. (2015). Der hochschuldidaktische Königsweg? Forschendes Lernen in kirchenhistorischen Seminaren. In F. Bock, C. Handschuh & A. Henkelmann (Hrsg.), *Kompetenzorientierte Kirchengeschichte: Hochschuldidaktische Perspektiven „nach Bologna“* (91–114). Lit.
- Bock, F., Handschuh, C. & Henkelmann, A. (Hrsg.) (2015). *Kompetenzorientierte Kirchengeschichte: Hochschuldidaktische Perspektiven „nach Bologna“*. Lit.
- Bock, F. & Henkelmann, A. (2011). Was ist und wie lässt sich kirchenhistorische Kompetenz vermitteln? Diskussionsbeitrag am Beispiel eines Propädeutischen Proseminars. In F. Bruckmann, O. Reis & M. Scheidler (Hrsg.), *Kompetenzorientierte Lehre in der Theologie: Konkretion – Reflexion – Perspektiven* (85–108). Lit.
- Bock, F. & Henkelmann, A. (2015). Einleitung. In F. Bock, C. Handschuh & A. Henkelmann (Hrsg.), *Kompetenzorientierte Kirchengeschichte: Hochschuldidaktische Perspektiven „nach Bologna“* (1–15). Lit.
- Böhm, U. & Schnitzler, M. (2008). *Religionsunterricht in der Pubertät: Eine explorative Studie in den Klassen 7 und 8*. Calwer.
- Borries, B. von (2007). „Geschichtsbewusstsein“ und „Historische Kompetenz“ von Studierenden der Lehrämter „Geschichte“. *Zeitschrift für Geschichtsdidaktik*, 6, 60–83.
- Bucher, A. A. (2000). *Religionsunterricht zwischen Lernfach und Lebenshilfe: Eine empirische Untersuchung zum katholischen Religionsunterricht in der Bundesrepublik Deutschland*. W. Kohlhammer.
- Bücker, T. (2020, 11. Dezember). *Branche boomt in der Pandemie: Gesellschaftsspiele statt Partys*. <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/spieleboom-corona-101.html>
- Bühl-Gramer, C. (2021). Geschichte im Brettspiel: Theoretische Anmerkungen zu einem Phänomen populärer Geschichtskultur. In C. Kühberger (Hrsg.), *Public History – Angewandte Geschichte: Bd. 6. Mit Geschichte spielen: Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit* (359–386). transcript.
- Chapman, A. (2012). Privileging form over content: Analysing historical videogames. *Journal of Digital Humanities*, 1(2), 42–46.
- Cornille, C. (1994). Jesus in Japan: Christian syncretism in Mahikari. In P. B. Clarke & J. Somers (Hrsg.), *Japanese new religions in the West* (89–103). Japan Library.
- Corona-Pandemie: Halb Deutschland daddelt. (2021, 23. August). <https://www.tagesschau.de/wirtschaft/unternehmen/computerspiele-bitkom-101.html>
- Dierk, H. (2005). *Kirchengeschichte elementar: Entwurf einer Theorie des Umgangs mit geschichtlichen Traditionen im Religionsunterricht*. Lit.
- Engelhardt, J. & Haupt, L. (2022, 22. Dezember). *Deus vult!? Die Darstellungen von Kreuzzügen in Videospielen anhand von Crusader Kings 3 und Assassin's Creed*. <https://kgspielen.hypothesen.org/148>
- Esselborn-Krumbiegel, H. (2017). *Von der Idee zum Text: Eine Anleitung zum wissenschaftlichen Schreiben* (5. Aufl.). utb. Bd. 2334. Ferdinand Schöningh.
- Falke, A. K. & Boch, L. (2020). Wikinger im modernen Brettspiel. *Mittelalter Digital*, 1(2), 95–117. <https://doi.org/10.17879/mittelalterdigi-2020-3289>
- Fogel, S. (2012, 29. Februar). *Study: Video games depict religion as violent and problematic: Interview with Gregory Perreault*. https://venturebeat.com/2012/02/29/study-video-games-depict-religion-as-violent-and-problematic/?utm_source=feedburner&utm_medium=feed&utm_campaign=Feed%3A+Venturebeat+%28VentureBeat%29

- Friedrich, J., Heinze, C. & Milch, D. (2020). Digitale Spiele. In F. Hinz & A. Körber (Hrsg.), *UTB Geschichte: Bd. 5464. Geschichtskultur – Public History – Angewandte Geschichte: Geschichte in der Gesellschaft: Medien, Praxen, Funktionen* (261–281). Vandenhoeck & Ruprecht.
- Gamescom 2019 Besucherzahlen: 373.000 Fans in Köln. (2019, 24. August). GamesWirtschaft. <https://www.gameswirtschaft.de/gamescom/gamescom-2019-besucherzahlen/>
- Gauteul, L. (2019). *The digital myth of women on the battlefield: A reception analysis of female soldiers in the online discourse of Battlefield V* [Master Thesis]. Jönköping University. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1325840&dswid=-2909>
- Giere, D. (2019). *Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen: Zur Repräsentation und Rezeption von Geschichte in digitalen Spielen*. Forum historisches Lernen. Wochenschau.
- Heinze, C. (2012). *Mittelalter Computer Spiele: Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel*. Historische Lebenswelten in populären Wissenskulturen / History in Popular Cultures: Bd. 8. transcript.
- Hilmer, S. & Hauschildt, J. (2021). Heulen und Zähneklappern: Erfahrungen und Kritik zum Ersten Theologischen Examen. *evangelische aspekten*, 31(4). <https://www.evangelische-aspekten.de/theologisches-examen/>
- Hoblitz, A. (2015). *Spielend Lernen im Flow: Die motivationale Wirkung von Serious Games im Schulunterricht. Medienbildung und Gesellschaft: Bd. 33*. Springer VS.
- Kapell, M. W. & Elliott, A. B. R. (Hrsg.) (2013). *Playing with the past: Digital games and the simulation of history*. Bloomsbury Academic.
- Kinzig, W., Leppin, V., Nowak, K. & Wartenberg, G. (Hrsg.) (2004). *Historiographie und Theologie: Kirchen- und Theologiegeschichte im Spannungsfeld von geschichtswissenschaftlicher Methode und theologischem Anspruch* (Bd. 15). Evangelische Verlagsanstalt.
- Kleu, M. (2021, 1. März). *Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen (Buchbesprechung)*. <https://fantastischeantike.de/daniel-giere-computerspiele-medienbildung-historisches-lernen-buchbesprechung/>
- Kringiel, D. (2009). Computerspiele „lesen“ lernen: Grundlagen einer computerspielspezifischen Medienkompetenz. *merz (medien + erziehung)*. *Zeitschrift für Medienpädagogik*, 53(2), 43–49.
- Kringiel, D. (2010). Computerspiellesefähigkeit: Ein analytischer Werkzeugkasten – erprobt an einem „Killerspiel“. In U. Dittler & M. Hoyer (Hrsg.), *Zwischen Kompetenzerwerb und Mediensucht: Chancen und Gefahren des Aufwachsens in digitalen Erlebniswelten aus medienpsychologischer und medienpädagogischer Sicht* (165–176). kopaed.
- Kühberger, C. (Hrsg.) (2021). *Public History – Angewandte Geschichte: Bd. 6. Mit Geschichte spielen: Zur materiellen Kultur von Spielzeug und Spielen als Darstellung der Vergangenheit*. transcript.
- Langenhorst, G. (2007). Aus Geschichte(n) lernen? Kritisch-konstruktive Anmerkungen zur Kirchengeschichtsdidaktik. *Religionspädagogische Beiträge*, 59, 43–59.
- Larsson, O. (2020). *Appropriating gaming: A quantitative content analysis and issue mapping of the online campaign #NotMyBattlefield* [Master's Thesis]. Malmö University. <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1481283&dswid=8801>
- Leppin, V. (2014). Die Kirchengeschichte im Kreis der theologischen Fächer: Historische Offenlegung der vielfältigen Möglichkeiten christlicher Religion. In M. Buntfuß & M. Fritz (Hrsg.), *Fremde unter einem Dach? Die theologischen Fächerkulturen in enzyklopädischer Perspektive* (69–93). Walter de Gruyter.
- Maekawa, M. (2004). Syncretism in Japanese new religions: The case of Aum Shinrikyo and Aleph. *人文研究*. *神奈川大学人文学会誌*, 154, 145–158. <https://irdb.nii.ac.jp/en/01292/0003052389>
- Markschies, C. (1995). *Arbeitsbuch Kirchengeschichte*. J. C. B. Mohr (Paul Siebeck).
- May, O. (2022, 23. August). *Gaming-Trends 2022*. https://www.bitkom.org/sites/main/files/2022-08/Bitkom-Charts_Gaming_Trends_23_08_2022.pdf
- Meyer, J. (2014). „Die gesamte Geschichte der Menschheit liegt in Ihren Händen.“: Geschichte im Echtzeitstrategiespiel *Rise of Nations* im Spannungsfeld von Historizität und Gameplay [unveröffentlichtes Essay]. Technische Universität Dresden.
- Mühlenberg, E. & Wendebourg, D. (1996). Wie man Kirchengeschichte (besser nicht) studiert. *Theologische Rundschau, Neue Folge* 61, 342–347.
- Noack, C. (1994). Stufen der Ich-Entwicklung und Geschichtsbewußtsein. In B. von Borries & H.-J. Pandel (Hrsg.), *Jahrbuch für Geschichtsdidaktik: Bd. 4. Zur Genese historischer Denkformen: Qualitative und quantitative empirische Zugänge* (9–46). Centaurus.

- Nolden, N. (2020). Levelaufstieg: Impulse für den geschichtswissenschaftlichen Umgang mit digitalen Spielen zwischen Geschichtsbildern und Erinnerungskultur. In C. Fröhlich & H. Schmid (Hrsg.), *Jahrbuch für Politik und Geschichte: Bd. 7. Virtuelle Erinnerungskulturen* (103–117). Franz Steiner.
- Palkowitsch-Kühl, J. (Februar 2017). *Digitale Spiele – kirchengeschichtsdidaktisch*. Das wissenschaftlich-religionspädagogische Lexikon im Internet (WiReLex). <http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/200210/>
- Patermo, F. (2022, 22. Dezember). *Der Bezug zwischen der mittelalterlichen Kirche und Vampyren, dargestellt am Videospiel Castlevania: Lords of Shadow*. <https://kgspielen.hypotheses.org/83>
- Perreault, G. (2012). *Holy sins: Depictions of violent religion in contemporary console games*. 2012 Conference on Digital Religion. https://www.researchgate.net/publication/280557429_Holy_Sins_Depictions_of_Violent_Religion_in_Contemporary_Console_Games
- Pfister, E. & Tschiggerl, M. (2020). „The Führer’s facial hair and name can also be reinstated in the virtual world.“: Taboos, Authenticity and the Second World War in digital games. *Game. The Italian Journal of Game Studies*, 9(1), 51–70. <https://www.gamejournal.it/the-fuhrers-facial-hair/>
- Pöppinghege, R. (2011). Pedanterie im Cyberspace: Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielern. *Geschichte in Wissenschaft und Unterricht*, 62(7/8), 459–468.
- Raupach, T. (2014). Authentizität als Darstellung interaktiver Simulationsbilder populärer Videospiele mit historischem Setting. In F. Kerschbaumer & T. Winnerling (Hrsg.), *Histoire: Bd. 50. Frühe Neuzeit im Videospiel: Geschichtswissenschaftliche Perspektiven* (99–115). transcript.
- Renz, J. (2021, Oktober). „Mache eine Probe auf 1 W20 Kirchengeschichte + 5!“: Potenziale von historischen Rollenspielen für die universitäre Kirchengeschichte. *Boardgame Historian. Geschichte und Gesellschaft in Brettspielen*. <https://bghistorian.hypotheses.org/1359>
- Rohr, C. (Hrsg.) (2011). *Alles heldenhaft, grausam und schmutzig? Mittelalterrezeption in der Populärkultur*. Lit.
- Rüsen, J. (2013). *Historik: Theorie der Geschichtswissenschaft*. Böhlau. <http://www.sehepunkte.de/2014/06/24410.html>
- Schaub, H. (2008). *Blutspuren: Die Geschichte der Vampire*. Auf den Spuren eines Mythos. Leykam.
- Schaub, H. (2011). *Vampire: Dem Mythos auf der Spur* (genehmigte und aktualisierte Lizenzausgabe). marix.
- Steffen, O. (2017). *Level Up Religion: Einführung in die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung*. *Religionswissenschaft heute: Bd. 11*. W. Kohlhammer.
- Trattner, K. (2021, 6. Oktober). #NotMyBattlefield: Zur ‚historischen Authentizität‘ als Kampfbegriff in Gamerdiskussionen. Fachsektion auf dem 53. Deutschen Historikertag: Geschichte spielen, wie es eigentlich gewesen ist – Das Digitale Spiel im Spiegel seiner Authentizitätsdebatten, München.
- Tschiggerl, M., Walach, T. & Zahlmann, S. (2019). *Geschichtstheorie*. Springer VS.
- Unterholzner, B. (2019). *Die Erfindung des Vampirs: Mythenbildung zwischen populären Erzählungen vom Bösen und wissenschaftlicher Forschung*. Harrassowitz.
- Volkman, A. (2019, 27. Oktober). *SPIEL’19 endet mit Besucherrekord: Über 200.000 Fans feiern Spiele in Essen*. <https://spielpunkt.net/spiel19-endet-mit-besucherrekord-ueber-200-000-fans-feiern-spiele-in-essen/>
- Weber, I. (2013). Personenorientierte Geschichte: Theologische Bildung und Mittlere und Neuere Kirchengeschichte. In C. Bauer, M. Kirschner & I. Weber (Hrsg.), *Tübinger Perspektiven zur Pastoraltheologie und Religionspädagogik: Bd. 50. An Differenzen lernen: Tübinger Grundkurse als theologischer Ort* (51–59). Lit.
- Weinlich, L., Billharz, F. & Heinecke, M. (2022, 22. Dezember). *Der Zufall ist der einzige legitime Herrscher der Reformation*. <https://kgspielen.hypotheses.org/135>
- Weyl, D. (2021). Auswendiglernen statt Wissen: Warum das erste theologische Examen eine lerntheoretische Katastrophe ist. *zeitzeichen. Evangelische Kommentare zu Religion und Gesellschaft*, 22. <https://www.zeitzeichen.net/node/9097>
- Zimmermann, F. (2020). Introduction: Approaching the authenticities of Late Modernity. In M. Lorber & F. Zimmermann (Hrsg.), *Studies of digital media culture: Bd. 12. History in games: Contingencies of an authentic past* (9–22). transcript.
- Zimmermann, F. (2021). Historical digital games as experiences: How atmospheres of the past satisfy needs of authenticity. In M. Bonner (Hrsg.), *Game | World | Architectonics: Transdisciplinary approaches on structures and mechanics, levels and spaces, aesthetics and perception* (19–34). Heidelberg University Publishing. <https://doi.org/10.17885/HEIUP.752.C10376>

Autor

Johann Meyer. Universität Leipzig, Theologische Fakultät, Institut für Kirchengeschichte, Leipzig, Deutschland; ORCID iD: 0000-0001-5934-536X; E-Mail: johann.meyer@uni-leipzig.de



Zitiervorschlag: Meyer, J. (2023). Spiele(n) mit Kirchengeschichte. Geschichtskulturelles Lernen durch die Rezension digitaler und analoger Spiele. *die hochschullehre*, Jahrgang 9/2023. DOI: 10.3278/HSL2301W. Online unter: wbv.de/die-hochschullehre



die hochschullehre

Interdisziplinäre Zeitschrift für Studium und Lehre

Die Open-Access-Zeitschrift **die hochschullehre** ist ein wissenschaftliches Forum für Lehren und Lernen an Hochschulen.

Zielgruppe sind Forscherinnen und Forscher sowie Praktikerinnen und Praktiker in Hochschuldidaktik, Hochschulentwicklung und in angrenzenden Feldern, wie auch Lehrende, die an Forschung zu ihrer eigenen Lehre interessiert sind.

Themenschwerpunkte

- Lehr- und Lernumwelt für die Lernprozesse Studierender
- Lehren und Lernen
- Studienstrukturen
- Hochschulentwicklung und Hochschuldidaktik
- Verhältnis von Hochschullehre und ihrer gesellschaftlichen Funktion
- Fragen der Hochschule als Institution
- Fachkulturen
- Mediendidaktische Themen

wbv.de/die-hochschullehre



Alle Beiträge von **die hochschullehre** erscheinen im Open Access!