

Akademie des Bistums Mainz

MEHR ALS KREUZZÜGE UND KATHEDRALEN:

*DIGITALE SPIELE ALS TEIL
MODERNER KIRCHEN-
GESCHICHTSKULTUREN*

Podiumsdiskussion

04. MÄRZ 2024 | 19:30 UHR

  *HYBRID*

WELTEN LESEN



ERBACHER HOF
AKADEMIE DES BISTUMS MAINZ

Mehr als Kreuzzüge und Kathedralen

Digitale Spiele als Teil moderner Kirchengeschichtskulturen

Millionen Deutsche verbringen Zeit in digitalen Welten. Für die Konstruktion dieser Systeme greifen Spieleschaffende auch immer wieder auf kirchenhistorische Motive zurück. Welche Narrative dadurch entstehen und welchen Mehrwert Kirchengeschichte für Spieleentwickler:innen haben kann, soll in einem Gespräch zwischen Wissenschaft und Gamesbranche nachgegangen werden. Dabei geht es nicht zuletzt um den Stellenwert, den Games in der Kirchengeschichtswissenschaft insgesamt haben sollten.

**Dr. Lucas Haasis (Universität Oldenburg),
Prof. Dr. Norbert Köster (Universität Münster),
Jennifer Pankratz (Gamedesignerin),
Prof. Dr. Kerstin Radde-Antweiler (Universität
Bremen).**
Moderation: Lukas Boch (Universität Münster)

Im Rahmen der Tagung „Kirchengeschichte und Game Studies? Erkundungen zu Religion und Geschichte in Digitalen Spielen“, gefördert von der Fritz Thyssen Stiftung. Weitere Informationen zur Tagung: kggames.uni-mainz.de

ERBACHER HOF Akademie des Bistums Mainz
Greibenstraße 24–26, 55116 Mainz
Telefon: 06131 / 257-555
ebh.akademie@bistum-mainz.de, **ebh-mainz.de**

DIREKTION:

PD Dr. Marita Liebermann und Dr. Andreas Linsenmann

KOSTENBEITRAG

kostenfrei

Bildnachweis: Screenshot aus Elex II; mit freundlicher Genehmigung von Piranha Bytes