

**„Digitale Artefakte aus dem Steinbruch des Herrn?“ Sind religiöse und weltanschauliche Motive und Inhalte in Games mehr als schmückendes Beiwerk?**

*Stefan Piasecki (Duisburg)*

Sind Religion und Sakralgebäude bloß exotische Zusätze von Spielen oder verfolgen sie einen konkreteren Zweck, bieten sie einen tieferen Sinn? Technisch gesehen sind Orte und Räume oder Objekte, die Spielfiguren und Avataren besondere Kräfte verleihen, nur Kennziffern in Wertetabellen. Mit diesen lässt sich ihr Wert für Spiel und Spielende bestimmen. Objekte werden bedeutend für Schutz, Angriff, Verteidigung oder als Wert an sich. Ob die Verteidigungswerte einer Spielfigur oder ihre Ausdauer verbessert werden durch eine neue Rüstung oder Nahrung oder heiliges Wasser, ein Amulett oder einen Zauberspruch, ist, rein technisch gesehen, fast belanglos. Es sind Grafik, Sounduntermalung und die Hintergrundgeschichte, die die Erwartungshaltung Spielender formen und ihr Bild von Welt innerhalb des Spiels oder ihr Weltbild außerhalb prägen.

Viele Waffen, Objekte, Orte wie Lichtungen oder Quellen sind, insbesondere in Fantasyspielen, häufig realen Religionskosmen entliehen oder ihnen angenähert. Sind weltliche Religionen also nichts als Steinbrüche, aus denen sich a la carte bedient werden kann? Sind reale Märtyrer, Propheten oder mystische Bücher nichts als Zutaten für ein Spiel? Ist die Abwandlung eines Propheten oder die Darstellung eines heiligen Buches, der oder das realen Menschen viel bedeutet, für ein Spiel ein Akt der Respektsbezeugung, ein Ausdruck künstlerischer Freiheit oder kultureller Missbrauch? Aneignung gar? Versuch der Missionierung?

Der Vortrag geht diesen Fragen anhand von Beispielen nach und stellt sich nicht nur der Frage, was Religion für Spiele bedeutet, sondern auch, was Spiele, das Spielen, für die religiöse Praxis und für religiöse Unterweisung bedeuten kann.

## **Raumskripte sakral markierter Räume vom Mittelalter bis ins Computerspiel**

Florian Nieser (Heidelberg) / Antonia Imbeck (Berlin)

Die Untersuchungskategorie des Raums in literatur- und medienwissenschaftlicher Forschung hat seit dem *spatial turn* fortwährend Aufmerksamkeit erfahren. Das Interesse hält sowohl in der mediävistischen Forschung als auch in den Game Studies an.<sup>1</sup> Ein transmedialer Ansatz, der sich mit interaktiven Räumen beschäftigt, die sowohl in mittelalterlicher Literatur als auch in zeitgenössischen digitalen Spielen zu finden sind, scheint hier ein produktives Bindeglied zu sein, das bisher wenig in der Zusammenschau beleuchtet wurde. Räume werden – so die These – ungeachtet eines realweltlichen oder fiktiven bzw. virtuellen Kontextes, als relationale Gefüge verstanden, die sich entlang sozio-kulturell und historisch spezifischer Kommunikationsregeln formieren.<sup>2</sup>

Auf einem Verständnis von Raum als interaktives, mediales wie soziales Konzept sollen als sakral markierte Räume in mittelalterlicher Literatur und Spiel eingehend analysiert werden. Es stehen dabei bestimmte Fragen nach Bedeutungs- und Funktionskernen solcher Räume ebenso wie die Frage nach dem möglichen und ermöglichten Handlungsspektrum von Figuren in den betrachteten Räumen im Vordergrund. Ebenso soll näher analysiert werden, inwieweit bestehende ‚Raumskripte‘ über Medien- und Zeitgrenzen hinweg Stabilität aufweisen. Als Beispiele mittelalterlicher Literatur werden u.a. Erzähltexte wie die *Crône* Heinrichs von dem Türlin, die *Melusine* Ringolts von Thüringen oder der *Erec* Hartmanns von Aue herangezogen – aus dem Bereich der digitalen Spiele dienen *A Plague Tale: Innocence* und *Requiem*, *Devil Metal Cry*, *Elden Ring* oder die *Fallout*-Reihe als Beispiele.

Dr. Florian Nieser

Geschäftsführer des Heidelberg Center for Digital Humanities  
Universität Heidelberg  
[florian.nieser@uni-heidelberg.de](mailto:florian.nieser@uni-heidelberg.de)

Antonia Imbeck

Studentin im Masterstudiengang Ältere deutsche Literatur  
Freie Universität Berlin  
[antonia.imbeck@fu-berlin.de](mailto:antonia.imbeck@fu-berlin.de)

---

<sup>1</sup> In Bezug auf die Literaturwissenschaft und Mediävistik vgl. weiterführend Wolfgang Hallet und Birgit Neumann (Hg.): *Raum und Bewegung in der Literatur. Die Literaturwissenschaften und der Spatial Turn*. Bielefeld: transcript 2009; Jörg Dünne und Andreas Mahler (Hg.): *Handbuch Literatur & Raum*. Berlin: De Gruyter 2015; Jörg Dünne und Stephan Günzel (Hg.): *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp 2006; Annette Gerok-Reiter und Franziska Hammer: *Spatial Turn/ Raumforschung*. In: *Literatur- und Kulturtheorien in der Germanistischen Mediävistik. Ein Handbuch*. Hg. Christiane Ackermann und Michael Egerding. Berlin: De Gruyter 2015, S. 481–516. In Bezug auf die Game Studies vgl. weiterführend Sebastian Domsch: *Space and Narrative in Computer Games*. Bielefeld: transcript 2019, S. 103–123; Andreas Rauscher: *Raum*. In: *Game Studies*. Hg. Benjamin Beil u. a. Wiesbaden: Springer VS 2018, S. 3–26.

<sup>2</sup> Vgl. Gerok-Reiter und Hammer: *Spatial Turn/ Raumforschung*, S. 483; vgl. Florian Nieser u. Antonia Imbeck: *Raumkonzeptionen und ihre Wechselwirkungen mit Held:innenfiguren in Computerspielen und mittelalterlicher Literatur*. In: *helden. heroes. héroes. Sonderheft Involvierende Rezeption 10* (2023), S. 49–60, hier S. 53.

## **Lude et elabora! Spielbasierte Zugänge zu Luthers Leben**

*Stefan Köhler (Alt Wallmoden)*

Der geplante Vortrag stellt am Beispiel von drei Games, die auf verschiedenen Stationen und Aspekten im Leben von Martin Luther basieren, unterschiedliche Herangehensweisen vor, durch Spiele(n), aber auch Spiel-Entwicklung religiöse wie geschichtliche Inhalte und Zusammenhänge erfahrbar zu machen. So werden Spieler\*innen in dem Mobile-Game „Luther – Die Reise“ (2017) vor die Herausforderung gestellt, den Reformator und die ihn begleitenden Personen auf der Flucht aus Worms in Sicherheit zu bringen bzw. genauer gesagt das System aus verschiedenen Bedürfnissen der Reisenden (neben Hunger, Durst und Müdigkeit auch Gottesvertrauen) durch Verwaltung und Einsatz von Ressourcen in einen gewünschten Zustand zu versetzen, also im Modus ‚Lude!‘ (lateinisch: ‚Spiel!‘) zu agieren. Elaboriert werden die historischen Zusammenhänge und Hintergründe durch Informationen außerhalb des eigentlichen Gameplays. Als Point-and-Click-Adventure ist in „Martin Luther auf der Spur“ (2017) das ‚Arbeite heraus!‘ solcher Erkenntnisse in Gesprächen und durch das Lösen von Rätseln dagegen Teil des Spielprinzips – im Unterricht idealerweise gefolgt von einem ‚Beleuchte!‘ (als weitere mögliche Übersetzung des lateinischen Wortes ‚Elabora!‘), wenn Schüler\*innen in einem Anschlussdiskurs getroffene Entscheidungen sowie verschiedene Perspektiven und Erfahrungen reflektieren. Anhand der freieren Übersetzung ‚Entwickle!‘ behandelt der geplante Vortrag schließlich noch das didaktische Potenzial der Herangehensweise des Spiel-Projekts „Pixel Luther“, bei dem Schüler\*innen einer 7. Klasse der Michael-Beheim-Gemeinschaftsschule in Obersulm im Religionsunterricht anhand von Recherchen zum Leben Luthers Stationen und Aspekte daraus als ein Jump-and-Run-Spiel umsetzen.

**„Deus lo vult“. Vom Umgang mit Falsch- und Ungläubigen  
in digitalen Phantasy- und Grand Strategy-Spielen**

*Barbara Müller / Sebastian Ryterski (Hamburg)*

Beim kirchengeschichtlichen Blick in die Gamelandschaft fällt eine Vorliebe für mittelalterliche Themen auf. Dabei handelt es sich zum einen um Anklänge an mittelalterlich-christliche Aspekte. Diese gehen meist mit den bekannten Mittelalterklischees von Gewalt und Irrationalität einher. Zum anderen gibt es aber auch Spiele, deren Storyline sich unmittelbar mit mittelalterlichen christlichen Themen verbindet. Als exemplarisches Thema für Tiefbohrungen nach religiös motivierter Gewalt und christlich gefärbter Irrationalität fungiert im geplanten Paper der Umgang mit Falsch- und Ungläubigen. Kirchenhistorische Anknüpfungspunkte hierfür bilden die Kreuzzüge und die Inquisition.

Das konkrete Untersuchungsmaterial liefern Spiele unterschiedlicher Genres: Zum einen das Phantasy Game Elden Ring (FromSoftware, 2022), zum anderen das Grand Strategy Spiel Europa Universalis IV (Paradox Interactive, 2013). Dabei interessieren mit Blick auf die Leitthematik des Umgangs mit Falsch- und Ungläubigen drei Ebenen:

- I. Die Storyline
- II. Kirchenhistorische Anknüpfungspunkte
- III. Auswertung und weiterführende Reflexionen

Es zeigt sich, dass in Elden Ring Wunderkräfte wirken, die man als synkretistische Religiosität mit auch christlicher Färbung bezeichnen könnte. Allein die Gestalt der ewigen Göttin Marika mit ihrem Kreuzesgestus erinnert unmittelbar an den gekreuzigten Christus, mit mittelalterlichem Twist allerdings. Ihren Totalanspruch setzt Marika in klischeemäßig brutaler Bekämpfung von Häretiker:innen durch, die an Inquisition und Hexenverfolgung gemahnt. Kirchenhistorisches wird hier über populäre Codes, ohne Anspruch auf Historizität, eingesetzt. Ganz anders verhält es sich in Europa Universalis IV, das unmittelbar an historische Ereignisse anknüpft. Für das vorliegende Paper konzentrieren wir uns dabei auf die Phase der Deutschordensgeschichte im Baltikum. Dabei zeigt sich, dass die Spielentwickler:innen das Spiel in einen minutiös recherchierten historischen Rahmen setzen, bei dem allerdings der pragmatisch-politische Aspekt gegenüber dem kirchenhistorisch-religiösen überwiegt. Seit Neuestem bietet Paradox sogar im Spiel integrierte Geschichtspodcasts an. Ganz anders als in Elden Ring wird hier offensiv historische Bildung betrieben.

Abschließend soll nebst der Auswertung der Ergebnisse aus Elden Ring und Europa Universalis IV in einer Reflexion auch der Frage nach der Globalisierung nachgegangen werden, der sich auch die gegenwärtige Kirchengeschichtsforschung intensiv stellt. Gamebezogen verbinden sich solche Fragen sowohl mit der Herkunft der Spiele (Elden Ring: Japan / USA; Europa Universalis IV: Europa), religiös-kulturellen Mischpraktiken als auch den Weiterentwicklungen.

[Barbara.Mueller@uni-hamburg.de](mailto:Barbara.Mueller@uni-hamburg.de)

[Sebastian.Ryterski@uni-hamburg.de](mailto:Sebastian.Ryterski@uni-hamburg.de)

## **Was soll die Reformation schon groß ändern?**

### **Eine Untersuchung zu Auswirkungen der Reformation in EU IV**

*Andreas Wieser (Innsbruck)*

Europa Universalis IV überzeugt seit zehn Jahren eine Vielzahl an Nutzer:innen und wird bis heute durch DLCs (Downloadable Contents) laufend ergänzt. Die Komplexität, durch welche sich die Spielereihe von Paradox Interactive im Allgemeinen auszeichnet, zeigt sich auch bei den religiösen Aspekten des Spiels.<sup>1</sup> So zeigt sich die Reformation als eine zentrale Kernkraft, welche scheinbar unvermittelt in Europa um 1500 auftaucht, und das Potential entwickelt, den Kaiser des Heiligen Römischen Reiches durch einen Religionskrieg zwischen der Heiligen Liga und dem Schmalkaldischen Bund nachhaltig zu beeinflussen. Je nach Ausgang wird somit der weitere Verlauf des Spiels beeinträchtigt: Die Religion des HRR kann neu bestimmt werden, Bündnisse, Feindschaften und weitere Kriege sind die potenziell weitere Folge.

Dieser Vortrag sucht die verschiedenen Konsequenzen und Ausgänge der Reformation im Spiel Europa Universalis IV zu erörtern und dabei auch zu analysieren, wie weit sich das Spiel von der Realität entfernt hatte, um den Spielenden eine Spielbarkeit der Reformation zu ermöglichen. Um dies ausreichend und dennoch zielführend zu gewährleisten, werden die Reformation sowohl aus der Sicht des Kaisers als auch aus der Sicht des Kurfürstentums von Brandenburg durchgespielt. Letzteres „muss“ nämlich, sofern der Spieler bzw. die Spielerin dem „klassischen“ Spielverlauf folgen möchte, in die reformierte Religion wechseln und einen protestantischen Kaiser für das Kaiserreich stellen. Auf diese Weise werden zwei gegensätzliche, geschichtliche Verläufe und durch diverse Beispiele die Folgen der Nutzerentscheidungen aufgezeigt, welche wiederum durch die Freiheiten der Nutzer:innen entstanden sind.

*Andreas Wieser, BEd (Geschichte, Latein und Deutsch auf Lehramt)  
Leopold-Franzens-Universität Innsbruck*

---

<sup>1</sup> Wie sehr das Thema Religion im Mittelpunkt des Spiels steht, zeigt auch das paradoxeigene Wiki zum Thema Religion: [https://eu4.paradoxwikis.com/Religion#Centers\\_of\\_reformation](https://eu4.paradoxwikis.com/Religion#Centers_of_reformation).

**„Die Wege des Herrn sind unergründlich...“**  
**Zur Darstellung mittelalterlicher Religiosität**  
**in „Stronghold“ & „Stronghold Crusader“**

*Raphael Zager (Herborn/Wiesbaden)*

Das im Jahr 2001 von Firefly Studios veröffentlichte Mittelalter-Strategiespiel „Stronghold“ sowie seine im Folgejahr erschienene Erweiterung „Stronghold Crusader“ gehört zu den Klassikern unter den Computerspielen und erfreut sich nach wie vor großer Beliebtheit. Eine erst kürzlich (2023) erschienene Überarbeitung „Definitive Edition“ sowie hohe Klickzahlen bei entsprechenden Let’s play-Formaten und Gaming-Streams sprechen für sich.

Stronghold thematisiert die Zeit des Mittelalters, wobei der Ableger „Stronghold Crusader“ sich auf die Kreuzzüge fokussiert. Die Hauptaufgabe des Spielers besteht i.d.R. darin, eine Burg zu errichten, die sich durch eine funktionierende Wirtschaft sowie durch eine möglichst hohe Verteidigungsfähigkeit auszeichnet. Darüber hinaus gilt es, in strategischen Missionen Invasionen erfolgreich durchzuführen bzw. abzuwehren oder aber spezielle Wirtschafts-Missionen zu erfüllen. Aufgrund seiner großen Verbreitung ist davon auszugehen, dass die Stronghold-Spielreihe das Mittelalter-Bild vieler Menschen mitgeprägt hat.

In spezifischer Weise wird in Stronghold auch die Religion als wesentlicher Faktor mittelalterlichen Lebens rezipiert. So ist es dem Spielenden möglich, die Bevölkerung seiner Burg durch das Errichten von Kapellen, Kirchen und Kathedralen in positiver Weise zu beeinflussen: Steigert doch das „Segnen“ der Menschen durch Priester die Beliebtheit des Burgherrn. Darüber hinaus können Mönche ausgebildet werden, die in einer ihnen eigenen religiösen Gehorsamspflicht Befehlen Folge leisten. Sowohl Priester als auch Mönche äußern sich, wenn man sie anwählt oder ihnen Aufträge erteilt, auch zu ihrer Frömmigkeit (der Titel „Die Wege des Herrn sind unergründlich...“ ist z.B. die Aussage eines Mönchs auf den Befehl hin, einen Gegner anzugreifen) – Ähnliches gilt auch für die Bevölkerung. Es wäre eine lohnende Aufgabe, die Tätigkeiten und voicelines der Laien wie der Kleriker zu analysieren und sie auf das Bild von mittelalterlicher Religiosität hin zu befragen, das in diesem Spiel gezeichnet wird.

Während Religion im ersten Stronghold-Teil vor allem als Teil des mittelalterlichen Gesellschaftssystems fungiert, wird sie im Add-on „Crusader“ zu einem die Storyline wesentlich bestimmenden Faktor. Werden doch hier in den verschiedenen Missionen Episoden der Kreuzzugmärsche nachzustellen versucht, bei denen (neben anderen Faktoren) die religiöse Motivation und die kirchliche Sanktionierung von militärischer Gewalt eine große Rolle spielten. Auch treten in Stronghold Crusader erstmals KI-Gegner auf, die historische Vorbilder haben: Richard Löwenherz, Kaiser Friedrich I. oder auch Sultan Saladin. Neben der Frage, inwieweit sich die Darstellung der Kreuzzüge in Stronghold Crusader historisch verifizieren lässt, drängt sich gerade vor dem Hintergrund gegenwärtiger Debatten um eine multireligiöse und multikulturelle Gesellschaft die Frage auf, wie der Konflikt zwischen Christentum und Islam hier aufgegriffen wird. Welches Bild dieser beiden Religionen wird gezeichnet und welche Absichten sind damit eventuell verbunden? Wird die Thematik des religiösen Eifers auch kritisch eingeholt oder zumindest ironisch gebrochen?

[raphael.zager@ekhn.de](mailto:raphael.zager@ekhn.de)

## **Konzil, Mission und Grundbesitz – Kirchengeschichte in der Total War-Reihe**

Jonas Renz (Gießen)

Ein Genre, das sich besonders für die Darstellung kirchenhistorischer Thematiken eignet, ist das der Strategiespiele. Diese Spiele bieten aufgrund des ihnen eigenen Spieltempos, der mitunter komplexen Aufbau- und Planungsphasen und der mit diesen oft verbundenen tieferen Beschäftigung sowohl mit spielinternen Mechanismen als auch mit den (möglicherweise) zugrundeliegenden (kirchen-) historischen Vorbildern die Möglichkeit einer umfangreicheren Darstellung und Betrachtung religiöser, theologischer und kirchenhistorischer Fragestellungen und Thesen. Bereits in das Blickfeld der historischen Game Studies ist die Spielereihe *Total War* vom britischen Entwicklerstudio *Creative Assembly* aufgrund des besonderen Umgangs mit dem beschriebenen Forschungsfeld geraten – so zum Beispiel bei Jan Frode Hatlen „Students of Rome: Total War“ oder bei Daniel Giere: Computerspiele – Medienbildung – historisches Lernen“. Durch die Darstellung ineinandergreifender und sich gegenseitig beeinflussender politischer, kultureller, religiöser und militärischer Faktoren kann in den meisten Ablegern der Reihe ein differenziertes Bild entstehen. Dies wurde im Rahmen eines – leider nicht mehr zur Verfügung stehenden – Projektes der Öffentlichkeitsarbeit des Institutes für Evangelische Theologie an der JLU Gießen aus kirchenhistorischer Perspektive diskutiert und sowohl Chancen als auch Grenzen für Forschung und Lehre untersucht.

Der Vortrag „Konzil, Mission und Grundbesitz – Kirchengeschichte in der *Total War*-Reihe“ widmet sich zwei Titeln der Reihe: *Total War: Attila*, welches sich mit der sogenannten Völkerwanderungszeit befasst und *Total War Saga: Thrones of Britannia*, welches das Frühmittelalter in Britannien thematisiert. Beide Titel sollen nacheinander hinsichtlich der Darstellung kirchenhistorischer Ereignisse und Entwicklungen sowie deren Kontextualisierung im Spielprinzip analysiert werden. In einem Ausblick wird zudem die Frage nach den Chancen und Grenzen vor allem für die Didaktik der Kirchengeschichte und die Religionspädagogik für Schule und Hochschule erörtert.

Für die beiden genannten Titel sprechen mehrere Gründe. Zum einen spielt Religion eine tragende Rolle. In *Attila* ersetzt die religiöse Identifikation der örtlichen Bevölkerung die kulturelle Zuordnung des Vorgängers *Rome*. Damit sind automatisch Fragen der Mission, Konversion und der kirchlichen, beziehungsweise religiösen Erschließung verbunden. In *Britannia* begegnet die Kirche als ordnungsstiftende, wirtschaftliche und politische Komponente, nicht jedoch als Identifikator. Neben diesen bereits differenzierten, konkreten Spielmechanismen werden kirchenhistorische Momente greifbar. So üben in *Attila* historisch stattfindende Konzilien oder auch zufällig auftauchende Wundergeschichten lokale oder globale Effekte aus, während in *Britannia* die Stätten regionaler Heiliger die beschriebenen positiven Effekte kirchlicher Güter potenzieren und tiefe Einblicke in die frühe britannische Kirchengeschichte ermöglichen. Neben diesen Beispielen kommt als dritter Faktor hinzu, dass beide Spiele das Promotionsprojekt des Vortragenden, das sich mit der vorbonifatianischen Mission in Mitteldeutschland befasst, sowohl thematisch als auch die Epoche betreffend tangieren, beziehungsweise teilweise stark thematisieren, weshalb nicht nur sein Interesse hierin begründet liegt, sondern auch eine gewisse Basis die profan- und kirchenhistorischen Kontexte betreffend vorausgesetzt werden kann.

Ziel ist demnach eine beispielhafte Betrachtung der Spielmechaniken, die die genannten, für die Tagung relevanten Fragen berühren, eine kritische Untersuchung explizit behandelte kirchenhistorische Elemente und eine tendenzielle Beurteilung einer sinnvollen Nutzung des Mediums für didaktische Kontexte.

**AC Valhalla: Die Gamifikation des ‚clash of religions‘  
im poströmischen Britannien aus althistorischer-archäologischer Perspektive**

*Hendrik A. Wagner (Kiel)*

*Vater unser, der du bist im Himmel.  
Mutter unser, die du bist in der Erde.  
Bitte... bitte, nehmt diese Gabe an!  
Nehmt mir fort mein Fleisch und Knochen  
und segnet... segnet...  
– letzte Worte des Erntekönigs Cynon.*

Der Vortrag bietet einen faszinierenden Einblick in die Interpretation und Darstellung von Religion und Kultur im populären Videospiel „Assassin's Creed Valhalla“. Der Beitrag führt durch die historischen und popkulturellen Einflüsse auf das Spiel und untersucht die Darstellung religiöser Räume und Figuren im virtuellen Setting. Besonders interessant ist die Analyse der Charaktere und ihre Beziehung zur Religion, sowohl historischer Persönlichkeiten wie Alfred dem Großen als auch fiktiver Figuren. Es wird diskutiert, wie das Spiel Religion als Teil des Storytellings nutzt und welche Rolle sie für die Spielenden einnimmt, sowohl passiv als auch aktiv. Durch die Präsentation von historischen Fakten, künstlerischen Interpretationen und Spielmechaniken bietet der Vortrag einen umfassenden Einblick in die komplexe Beziehung zwischen Religion, Geschichte und Unterhaltung in modernen Videospielen.

Der Vortrag ist über den YouTube-Kanal „Basisportal Alte Geschichte“ bereits abrufbar:

AC Valhalla (Teil 1): <https://youtu.be/FsD99G1TfK0>

AC Valhalla (Teil 2): <https://youtu.be/O7RYCuKyqL8>

AC Valhalla (Teil 3): <https://youtu.be/NQMnsYwV9Y4>

*Dr. Hendrik A. Wagner  
Christian-Albrechts-Universität zu Kiel  
Institut für Klassische Altertumskunde  
Abt. Alte Geschichte  
D-24098 Kiel*

[hendrik-a.wagner@gmx.de](mailto:hendrik-a.wagner@gmx.de)

[hawagner@email.uni-kiel.de](mailto:hawagner@email.uni-kiel.de)

## **Darstellung und interaktive Einbindung der christlichen Religion im mittelalterlichen Computerspiel „Kingdom Come: Deliverance“**

*Sylvio Konkol (Leipzig)*

Das Mittelalter gilt als die am stärksten von Religion durchdrungene Epoche, doch marginalisieren in diesem Zeitalter verortete digitale Spiele die religiöse Sphäre zumeist auf eine Weise, die etwa Carl Heinze von der „Säkularisierung des Mittelalters“ sprechen ließ. Allgemeiner weist auch Oliver Steffen darauf hin, dass die Darstellung realweltlicher Religion für Spieleentwickler ein „riskantes Unterfangen“ ist und deshalb in kostenintensiven Großproduktionen, die sich an ein internationales, religiös und weltanschaulich diverses Publikum richten, in der Regel vermieden wird.

Mit einem Budget von 36,5 Mio. US-Dollar kann das in Tschechien entwickelte, im spätmittelalterlichen Böhmen verortete Computerspiel *Kingdom Come: Deliverance* (2018) dem Bereich solcher Großproduktionen zugerechnet werden, läuft jedoch mit seiner umfassenden Einbindung der christlichen Religion dem allgemeinen Trend entgegen. Zudem zeigt ein Blick in Internetforen, dass das im Spiel vermittelte Bild vom historischen Christentum von seinem Publikum diskutiert, teilweise sehr gegensätzlich bewertet, und zu eigenen Religionsbildern in Bezug gesetzt wird. Zwar wurde *KCD* auch vonseiten der Geschichtswissenschaft bereits unter verschiedenen Gesichtspunkten betrachtet, doch werden die religiösen und kirchengeschichtlichen Aspekte nur vereinzelt überhaupt angesprochen (vgl. Hushegyi; Inderst; Inderwildi). Eine eingehende Untersuchung und systematische Erfassung dieser Inhalte auf den verschiedenen Spielebenen steht bislang in jedem Fall aus.

Der Vortrag soll einen dezidiert religionswissenschaftlichen Blick auf *KCD* werfen, wobei an die von Oliver Steffen entwickelte Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung angeschlossen wird. Im Rahmen einer „spielenden Beobachtung“ erhobene Daten sollen den von Steffen formulierten „Kriterien der Implementierung religiöser Inhalte in digitalen Spielen“ gegenübergestellt werden. Dabei wird es zuerst darum gehen, auf welche Weise die christliche Religion in die spätmittelalterliche Spielwelt und die Hintergrundgeschichte eingebunden ist, und wie dadurch das Bild einer Epoche vermittelt wird, in der es, wie Peter von Moos einst sagte, „radikal verboten war, Nicht-Christ zu sein“. Die Allgegenwärtigkeit der christlichen Religion erstreckt sich jedoch nicht auf die Ebene der Spielmechanik, in der religiöse Verrichtungen als Spielertätigkeit fast vollständig und mutmaßlich bewusst ausgespart werden. Schwerpunkt der Betrachtung ist daher die erklärungsbedürftige Diskrepanz zwischen der außergewöhnlich umfassenden Einbindung christlicher Religion in die Narration und ihrem fast vollständigen Ausschluss aus der Interaktivität.

Am Beispiel von *KCD* soll so das Spannungsverhältnis diskutiert werden, zwischen der Absicht, eine Spielwelt religiös (christlich) zu codieren, sowie Religionsgeschichte als erzählerische Ressource zu gebrauchen, aber zugleich Distanzierungsmöglichkeiten zu schaffen, die gewährleisten, dass der Spieler oder die Spielerin nicht selbst zum „religiösen Handeln“ angewiesen wird.

## **Funktion und Präsentation von Kirchengeschichte im Spiel ‚Rise of the Tomb Raider‘ (2016)**

*Michael Winker (Tübingen)*

Konstantinopel im Jahr 970: Auf dem altherwürdigen Konstantinsforum tritt unvermittelt ein Prophet auf und verkündet Wahrheiten wie „Kein Mensch spricht für Ihn, da Seine Stimme der Himmel, das Wasser und der Lauf der Welt ist“ oder „Kein Mensch hat je die Wahrheit über Gott gesagt, da kein Mensch sie kennen kann.“ Die ‚Kirche des Westens‘ entsendet die Ritter eines Geheimordens, um die neue Lehre im Keim zu ersticken und als im Osten ein neuer Kaiser an die Macht gelangt, treten der Prophet und seine zahlreichen Gefolgsleute einen Exodus an, der sie in ein fernes, verborgenes Land führt, wo sie fernab aller Zivilisation eine neue Gesellschaft im Geist ihres Glaubens errichten...

In ‚Rise of the Tomb Raider‘ folgt die Protagonistin Lara Croft nicht nur der Spur dieser Geschichte, die inzwischen zur Legende verblasst ist, sondern versucht gleichzeitig ein Mysterium zu entschlüsseln, das untrennbar mit ihrer Familie und der Arbeit ihres verstorbenen Vaters verknüpft ist. Das Spiel, das im November 2015 zunächst als Konsolentitel und im Januar 2016 für den PC erschien, ist ein Action-Abenteuer mit den für diese Reihe typischen Geschicklichkeits- und Erkundungspassagen sowie dem Erkunden (und Plündern) verborgener Gräber.

Der kirchenhistorische Bezug ist bereits mit der Hintergrundgeschichte vorgegeben und verdichtet sich im weiteren Spielverlauf zusehends, je tiefer Lara in die weitläufige Stadt des Propheten vordringt und je mehr Sammelobjekte in Form von Relikten und Dokumenten ihr dabei in die Finger fallen. Diese erzählen entweder einzelne Aspekte aus dem Leben des Propheten und seiner Gefolgsleute oder verleiten die Protagonistin zu gelehrten Kommentaren über Form und Funktion bestimmter Artefakte (siehe Beispiele).

Diese immer wiederkehrenden Bezüge sorgen zwar für eine auf weite Strecken dichte und gelungene Atmosphäre, bleiben dabei jedoch i. d. R. auf der Ebene der aparten Dekoration. In keinem Fall werden etwa die auf Wandgemälden und Mosaiken abgebildeten Personen, die eindeutig an Heilige erinnern, näher charakterisiert bzw. durch Symbole identifiziert oder – mit Ausnahme des Propheten – überhaupt zur Kenntnis genommen. Die angesprochenen Sammelobjekte vermitteln zwar Hintergrundwissen, sind für den Fortgang des Spiels jedoch nur insofern interessant, als ihr Auffinden mit Belohnungen verknüpft ist, die sich entweder im Spiel selbst oder auf dem Profil der Spielerin bzw. des Spielers auf der jeweiligen Plattform auswirken. Allgemein christliche bzw. spezifisch theologische oder gar dogmatische Fragestellungen kommen nicht zur Sprache; in diesem Fall verbleibt das Spiel auf der Ebene jener floskelhaften Allgemeinplätze, wie sie eingangs beispielhaft zitiert wurden. Ebenso ist das Fehlen geradezu klassischer Ausprägungen christlichen Glaubens und Lebens markant; so fehlen nicht nur Kultgebäude jeglicher Art sowie Darstellungen Christi, der Trinität, Marias oder bekannter biblischer Szenen, auch vom gerade zu dieser Zeit sonst allgegenwärtigen Mönchtum findet sich nicht die geringste Spur. In beinahe schon erwartbarer Weise wird dagegen das Phänomen des Exorzismus vorgeführt und ebenso plump erscheint die klischeehafte Karikierung des Propheten auf der einen und seiner Widersacher auf der anderen Seite. Während ersterer stets nur das Wahre und Gute im Blick hat, werden seine Gegner in Gestalt der ‚Kirche des Westens‘ und des von ihr entsandten Ordens – bei dem es sich im Wesentlichen um ein Sammelbecken brutaler, fanatischer Psychopathen (ausschließlich Männer) handelt – als überwiegend gesichtslose, machthungrige und bösartige Organisation dargestellt, die seit Jahrhunderten Unschuldige verfolgt und die angebliche ‚Wahrheit‘ unterdrückt.

Dennoch bietet dieses durchgängig abwechslungsreiche und auf hohem Niveau angesiedelte Spiel, das durch die Bank Spitzenwertungen einheimen konnte und für seine Erzählung mit einem Preis ausgezeichnet wurde, einen interessanten Einblick in den Schnittbereich von Kirchengeschichte und digitalen Spielen und liefert eine Antwort auf die Frage, wo erstere in letzteren auftaucht, wie sie präsentiert wird und welche Funktion ihr dabei zukommt.

Allgemeine Literatur:

Byzance. L'art byzantine dans les collections publiques françaises. Musée du Louvre, 3 novembre 1992 – 1<sup>er</sup> février 1993, Paris 1992.

L'art byzantine chez les Slaves II: L'ancienne Russie, les Slaves catholiques (Orient et Byzance 5.2), Paris 1932.

JOHNS, ANDREAS, The Image of Koshchei Bessmertnyi in East Slavic Folktales, in: The Journal of the Slavic and East European Folklore Association 5 (2000), S. 7-24.

KODER, JOHANNES, Die Byzantiner. Kultur und Alltag im Mittelalter, Wien – Köln – Weimar 2016.

MÜNKLER, MARINA, Erfahrung des Fremden. Die Beschreibung Ostasiens in den Augenzeugenberichten des 13. und 14. Jahrhunderts, Berlin 2000.

NORWICH, JOHN J., Byzanz. Auf dem Höhepunkt der Macht, 800 – 1071, Augsburg 2000.

THOMSON, FRANCIS J., The Nature of the Reception of Christian Byzantine Culture in Russia in the Tenth to the Thirteenth Centuries and its Implications for Russian Culture, in: Ders., The Reception of Byzantine Culture in Mediaeval Russia, Aldershot u. a. 1999, S. 107-139.

WAMSER, LUDWIG (Hrsg.), Die Welt von Byzanz – Europas östliches Erbe. Glanz, Krisen und Fortleben einer tausendjährigen Kultur, Darmstadt 2004.

ZABIRKO, OLEKSANDR, The Concept of Holy Rus' in Russian Literary and Cultural Tradition: Between the Third Rome and the City of Kitezh, in: Entangled Religions. Interdisciplinary Journal for the Study of Religious Contact and Transfer 13.8 (2022), S. 11-40 (der Artikel verfügt über keine integrierten Seitenzahlen, sondern ist durch fortlaufend nummerierte Abschnitte gegliedert. Die Angabe der Seitenzahlen bezieht sich auf das pdf-Dokument der Ausgabe).

## **Nichts ist wahr? Alles ist erlaubt?**

### **Die Darstellung des Christentums in „Assassin’s Creed Mirage“**

*Benedict Totsche (Mainz)*

Der jüngste Teil der erfolgreichen Assassin’s Creed Reihe mit dem Namen „Mirage“ spielt im Bagdad des 9. Jahrhunderts n. Chr. In dieser pulsierenden Metropole gab es von Anfang an Christen und so ist es nicht verwunderlich, dass diese auch im Spiel vorkommen. Sie begegnen zwar nicht in der Hauptstory, in Sidequests trifft man aber ebenso auf Christen wie in der offenen Spielwelt zwei Klöster besucht werden können und zudem gibt es Sammelobjekte und Kodexeinträge mit Bezug zum Christentum.

Wie wird das Christentum in diesem Spiel dargestellt? Ist an dieser Darstellung nichts „wahr“? Haben sich die Spieleentwickler:innen alles erlaubt, was ihnen spielimmanent sinnvoll erschien? So einfach ist die Antwort freilich nicht, auch wenn künstlerische Freiheiten und klischeebeladene Darstellungen bei der Interpretation historischer Gegebenheiten durchaus nicht gelehrt werden können. Gleichzeitig finden sich aber Impulse, das Christentum als pluraler und diverser darzustellen, als dies in der westlich geprägten Welt oftmals wahrgenommen wird.

Die Analyse zeigt, dass drei Ebenen unterschieden werden können: In den beiden Sidequests, die den Hauptcharakter Basim in Berührung mit Christen bringen, findet v.a. eine Anknüpfung an Klischees über „die“ Kirche und ihre mitunter zwielichtige Vergangenheit statt: Hier gibt es Christen, die geldgierig und scheinheilig sind, die nicht vor Gewalt zurückschrecken und dies auch noch mit dem Willen Gottes rechtfertigen. In der offenen Spielwelt, v.a. beim Besuch des sog. „Nestorianischen Kloster“ zeigt sich ein wesentlich freundlicheres Christentum, da die dortigen Mönche und Nonnen sich mit Landwirtschaft ihre eigene Existenz ermöglichen und sich zudem ausführlich der Gelehrsamkeit widmen. Damit wird an Vorstellungen angeknüpft, die vom lateinischen Mittelalter geprägt sind. Zugleich finden sich immer wieder Verfremdungseffekte, die deutlich machen, dass man es hier mit einer anderen Form des Christentums zu tun hat. Dies geschieht z.B. durch die Kleidung der Ordensleute, die Architektur des Klosters oder auch der immerhin an einer Stelle auftauchenden Erwähnung von Lehrdifferenzen. Das leitet zur dritten Ebene über, denn in den Kodexeinträgen und bei den Sammelobjekten wird ein vielfältiges Christentum präsentiert, das von Ägypten bis Korea unterschiedliche Formen angenommen hat, und das für viele Spieler:innen neu sein dürfte.

Insgesamt zeigen sich also durchaus Ansätze, historisch plausibles Christentum der Zeit und der Region darzustellen. Allerdings wird dies dadurch gehemmt, dass den Spieleentwickler:innen an einer gefühlten Authentizität gelegen ist, die beim vornehmlich westlich geprägten Zielpublikum auch an westlich geprägte Vorstellungen anknüpft bzw. anknüpfen muss. Dies wiederum deckt ein deutliches Desiderat kirchengeschichtlicher Forschung auf, die zu oft und zu lange das östliche Christentum vernachlässigt hat. Dass die Wissenschaft sich hier in jüngster Zeit stärker engagiert, ist also nicht nur aus fachimmanenten Gründen zu begrüßen, sondern könnte darüber hinaus auch in der populären Darstellung (kirchen-)geschichtlicher Ereignisse auf fruchtbaren Boden fallen.

*Dipl.-Theol. Benedict Totsche*

*Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Seminar für Kirchen- und Dogmengeschichte (Prof. Dr. U. Volp)*

*Evangelisch-Theologische Fakultät, Johannes Gutenberg-Universität Mainz*

[benedict.totsche@uni-mainz.de](mailto:benedict.totsche@uni-mainz.de)

<https://www.ev.theologie.uni-mainz.de/benedict-totsche/>

**„Keine Angst vor Crusader Kings“. Wandel der (hoch-)schulischen  
Lehr-Lern-Kultur in der Kirchengeschichte mithilfe Digitaler Spiele**

*Johann Meyer (Leipzig)*

Digitale Spiele können in kirchengeschichtlicher Hochschullehre auf zweierlei Weisen Verwendung finden. Erstens ist die Nutzung von *Serious Games* möglich, die explizit mit dem Ziel des Einsatzes in Lehr-Lern-Settings programmiert wurden. Da eine solche pädagogische Verzweckung von Spielen von Lernenden jedoch recht schnell durchschaut wird und deren Aufmachung mit kommerziellen Titeln mit Millionenbudget in der Regel nicht mithalten können, plädiere ich für einen zweiten Ansatz, nämlich die gemeinsame Analyse erfolgreicher Digitaler Spiele als populärkulturelle Vergegenwärtigungen von Kirchengeschichte. Mit der konsequenten Untersuchung kirchengeschichtskultureller Repräsentationen ließe sich, so die These, ein überfälliger Wandel der (hoch-)schulischen Lehr-Lern-Kultur im Fach Kirchengeschichte anstoßen, mit dem zum Ersten durch eine Stärkung von Gegenwarts- und Lebensweltbezügen ein stärkeres Interesse der Studierenden an Kirchengeschichte geweckt, zum Zweiten durch Forschendes Lernen wissenschaftspropädeutisches Arbeiten ermöglicht und zum Dritten ein Beitrag zur Ausbildung reflektierter geschichtstheoretischer Vorstellungen durch die Betonung des Konstruktcharakters von Geschichte geleistet würde. Dieser Ansatz soll anhand der an der Theologischen Fakultät Leipzig im WS 2021/22 durchgeführten Übung *Spiele(n) mit Kirchengeschichte* vorgestellt und diskutiert werden (vgl. auch <https://kgspielen.hypotheses.org/> sowie [DOI: 10.3278/HSL2301W](https://doi.org/10.3278/HSL2301W)).

*Johann Meyer  
Universität Leipzig  
Theologische Fakultät  
Institut für Kirchengeschichte  
Lehrstuhl für Neuere und Neueste Kirchengeschichte  
Beethovenstraße 25  
04107 Leipzig  
Tel.: +49 341 97-35433  
[johann.meyer@uni-leipzig.de](mailto:johann.meyer@uni-leipzig.de)  
<https://www.uni-leipzig.de/personenprofil/mitarbeiter/johann-meyer>*

**Ein Hirte verlässt seine Gemeinde nicht –  
pastoraltheologische Beobachtungen zum Pfarrer zu Ravenholm (Half-Life 2)**

*Manuel Stübecke (Leipzig)*

Im Jahr 2003 änderte sich die uns bekannte Geschichte (zumindest bei *Half-Life*): In einer geheimen US-amerikanischen Forschungsbasis in der Wüste von New Mexico, wurde ein Dimensionsportal geöffnet. Durch diesen Unfall in der Basis *Black Mesa* wurde die Welt in ein endzeitliches Chaos gestürzt. Anstatt eines heilvollen Neuanfangs befindet sich die Menschheit circa 20 Jahre später, während der Ereignisse von *Half-Life 2* (also praktisch *jetzt*) unter der diktatorischen Herrschaft einer außerirdischen Spezies. In diesen post-apokalyptische Szenario wird die Spielerin bzw. der Spieler als der Wissenschaftler Gordon Freeman versetzt. Freeman, selbst alles andere als unbeteiligt an den Ereignissen, die im Vorgängerspiel zum besagten Unfall führten, findet sich in einer dystopischen Gegenwart wieder. Während seiner Reise gelangt er in das ehemalige Bergarbeiterdorf Dorf Ravenholm, das von den Auswirkungen der Machenschaften der außerirdischen Machthaber stark gezeichnet und äußerst gefährlich ist. Der einzige menschliche Überlebende Ravenholms, das sich, trotz des anglophonen Namens, offenkundig im östlichen Europa befindet, ist der (mutmaßlich) orthodoxe Priester Grigori (in der Originalfassung mit einem fiktiven osteuropäischen Akzent synchronisiert). Ein Einschub sei hier erlaubt: In frühen Konzeptzeichnungen wirkt Grigori aufgrund seiner Bekleidung eher wie ein katholischer Priester und trägt Collar. Doch zurück nach Ravenholm: Grigori hat sich entschieden, dass er mit einer Schrotflinte bewaffnet und durch allerhand Fallen seine Gemeinde verteidigen will. Während der Begegnung mit diesem Nichtspielercharakter äußert er sich bisweilen in Bibelziten oder durch andere religiöse Aussagen. Schließlich geht es um die Verteidigung der Kirche – gemeint ist das Gebäude, aber könnte das auch metaphorisch sein?

Bereits im Jahr 2014 sprachen sich Heidi A. Campbell und Gregory Price Grieve in *Playing with Religion in Digital Games* dafür aus, dass Game Studies und Theologie/Religionswissenschaften stärker aufeinander achten sollte, da innerhalb der älteren Disziplinen nicht unbeachtet bleiben dürfe, wie der Glaube im Videospiel rezipiert werde. Genau unter diesen Gesichtspunkten soll das skizzierte Pfarrbild, das der Priester Grigori vertritt, genauer untersucht werden. Welchen Pfarrertypus füllt Grigori aus, der auf sich gestellt – ohne Gemeinde – aber dennoch seine Gemeinde verteidigt. Welche Ansätze bieten hier das Weiheverständnis, bleibt man Priester auch ohne Gemeinde, hält man die Strukturen aufrecht, wenn alles wegbricht? Welche Aussagen lässt sich daraus über die *sichtbare Kirche*, die Institution, ableiten, wenn man davon ausgeht, dass Grigori sich mit dem Halten der Stellung in Ravenholm für die *unsichtbare Kirche* einsetzt?

*Manuel Stübecke, M.A., M.Th.St.*

*Promovend bei Prof. Dr. Marco Frenschkowski (Ev. Theol. an der Uni Leipzig)*

*Pfarrer für die Evangelisch-Lutherische Landeskirche Schaumburg-Lippe*

**It's fine poetry. For men. Schwester Illuminatas Kritik am Patriarchat  
in „Pentiment“ vor dem Hintergrund der Figur Dido  
im „Eneasroman“ Heinrichs von Veldeke**

*Alan van Beek (Salzburg)*

Der Vortrag thematisiert die Kritik von Schwester Illuminata am Patriarchat im Spiel ‚Pentiment‘ vor dem Hintergrund der Figur Dido im mittelhochdeutschen ‚Eneasroman‘. Im ersten Teil wird die Rolle von Dido im mittelhochdeutschen Eneasroman analysiert, insbesondere ihr Selbstmord. Im zweiten Teil wird die Adaption von Dido in ‚Pentiment‘ betrachtet, insbesondere die Diskussion zwischen der Figur Schwester Illuminata und dem Protagonisten Andreas Maler. Dabei wird die feministische Kritik der Darstellung von Frauenfiguren in der Literatur beleuchtet. In ‚Pentiment‘ wird die Rolle der Frauen im Mittelalter reflektiert und der begrenzte Handlungsspielraum für Frauen thematisiert. Es werden Parallelen zur aktuellen Forschung gezogen und die feministische Kritik in Dialogoptionen und Bildkompositionen im Vergleich zu mittelalterlichen Handschriften hervorgehoben.

*Triggerwarnung: Gewaltdarstellungen, Frauenfeindlichkeit, Vergewaltigung, Suizid*