

KIRCHENGESCHICHTE UND GAME STUDIES?

ERKUNDUNGEN ZU RELIGION UND GESCHICHTE IN DIGITALEN SPIELEN

04.-06.03.2024 AM THEOLOGISCHEN FACHBEREICH DER
JOHANNES GUTENBERG-UNIVERSITÄT MAINZ

SCREENSHOT AUS ELEX II, MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG VON PIRANHA BYTES

SCREENSHOT AUS ELEX II, MIT FREUNDLICHER GENEHMIGUNG VON PIRANHA BYTES



Website

ORGANISATOR:INNEN
LUKAS BOCH, STEFAN MICHELS,
KATHARINA PULTAR, BENEDICT TOTSCHKE

Kirchengeschichte und Game Studies?
Erkundungen zu Religion und Geschichte in Digitalen Spielen

Interkonfessionelle und interdisziplinäre Fachtagung
am Fachbereich Theologie der Johannes Gutenberg-Universität Mainz,
Raum T1/T2, Wallstraße 7a, 55122 Mainz & im Stream

04.–06. März 2024

<https://kggames.uni-mainz.de/>

*Die Konferenz ist eine Kooperation der Professur für Kirchengeschichte am Fachbereich Evangelische Theologie der Goethe-Universität Frankfurt, des Seminars für Historische Theologie und ihre Didaktik an der Katholisch-Theologischen Fakultät der Westfälischen Wilhelms-Universität Münster, des Lehrstuhls für Kirchengeschichte des Altertums, christliche Archäologie und Patrologie an der Katholisch-Theologischen Fakultät der Julius-Maximilians-Universität Würzburg, des Seminars für Kirchen- und Dogmengeschichte (Alte Kirche) an der Evangelisch-Theologischen Fakultät der Johannes Gutenberg-Universität Mainz, des Arbeitskreises Geisteswissenschaften und Digitale Spiele, des Mittelalterblogs und von Mittelalter.Digital.
Unterstützt wird die Tagung von der Fritz Thyssen Stiftung.*

MONTAG, 04. MÄRZ 2024

13.30–14.00 *Ankommen bei Kaffee*

– **SEKTION I: Orientierungen im Forschungsfeld** –

14.00–14.15 Begrüßung und Organisatorisches

14.15–15.00 LUKAS BOCH (Münster)
Digitale Spiele als Teil populärer Kirchengeschichtskulturen - Ein Ausblick auf Methoden und Potenziale

15.00–15.45 STEFAN PIASECKI (Duisburg)
„Digitale Artefakte aus dem Steinbruch des Herrn?“ Sind religiöse und weltanschauliche Motive und Inhalte in Games mehr als schmückendes Beiwerk?

15.45–16.15 *Kaffeepause*

16.15–17.00 FLORIAN NIESER (Heidelberg) / ANTONIA IMBECK (Berlin)
(Not) playing by the rules. Raumskripte sakral markierter Räume vom Mittelalter bis ins Computerspiel

17.00–17.45 STEFAN KÖHLER (Alt Wallmoden)
Lude et elabora! Spielbasierte Zugänge zu Luthers Leben

18.00 *Abendimbiss vor Ort*

19.30–21.00 ÖFFENTLICHE PODIUMSDISKUSSION (im Erbacher Hof, Grebenstraße 24-26, 55116 Mainz)
MATHIAS HERRMANN (Dresden), NORBERT KÖSTER (Münster), JENNIFER PANKRATZ (Gamedesignerin), KERSTIN RADDE-ANTWEILER (Bremen); Moderation: LUKAS BOCH (Münster)

21.30 *Gelegenheit zum gemeinsamen Abendausklang in der Mainzer Altstadt
(Eisgrub-Bräu, Weißliliegasse 1a, 55116 Mainz)*

– SEKTION II: Fallbeispiele aus dem Bereich Strategiespiele –

- 09.00–09.45 BARBARA MÜLLER / SEBASTIAN RYTERSKI (Hamburg)
„Deus lo vult“. Vom Umgang mit Falsch- und Ungläubigen in „Europa Universalis“ und „Elden Ring“
- 09.45–10.30 ANDREAS WIESER (Innsbruck)
Was soll die Reformation schon groß ändern? Eine Untersuchung zu den Auswirkungen der Reformation in „Europa Universalis IV“
- 10.30–11.15 NATHALIE SCHMIDT (Dresden)
Wirtschaft, Wissen, Wundheilung? Die Funktion von Klöstern in Digitalen Spielen
- 11.15–11.45 *Kaffeepause*
- 11.45–12.30 RAPHAEL ZAGER (Herborn/Wiesbaden)
„Die Wege des Herrn sind unergründlich...“. Zur Darstellung mittelalterlicher Religiosität in „Stronghold“ & „Stronghold Crusader“
- 12.30–13.15 JONAS RENZ (Gießen)
Konzil, Mission und Grundbesitz – Kirchengeschichte in der „Total War“-Reihe
- 13.15–14.30 *Individuelle Mittagspause*

– SEKTION III: Fallbeispiele aus dem Bereich Rollenspiele –

- 14.30–15.15 BENEDICT TOTSCHKE (Mainz)
Nichts ist wahr? Alles ist erlaubt? – Die Darstellung des Christentums in „Assassin's Creed Mirage“
- 15.15–16.00 HENDRIK A. WAGNER (Kiel)
„Assassin's Creed Valhalla“. Die Gamifikation des „Clash of Religions“ im poströmischen Britannien aus althistorisch-archäologischer Perspektive
- 16.00–16.30 *Kaffeepause*
- 16.30–17.15 SYLVIO KONKOL (Leipzig)
Darstellung und interaktive Einbindung der christlichen Religion im mittelalterlichen Computerspiel „Kingdom Come: Deliverance“
- 17.15–18.00 MICHAEL WINKER (Tübingen)
Funktion und Präsentation von Kirchengeschichte im Spiel „Rise of the Tomb Raider“ (2016)
- 18.30 *Gelegenheit zum gemeinsamen Abendessen
(Zenz Wirtshaus, Bahnhofplatz 4, 55116 Mainz)*

MITTWOCH, 06. MÄRZ 2024

– SEKTION IV: Didaktische Anwendungsmöglichkeiten und Ausblicke –

- 09.00–09.45 JOHANN MEYER (LEIPZIG)
„Keine Angst vor Crusader Kings!“ Wandel der (hoch-)schulischen Lehr-Lern-Kultur in der Kirchengeschichte mithilfe Digitaler Spiele
- 09.45–10.30 DISKUSSIONSFORUM „DIDAKTIK“
- 10.30–11.00 *Kaffeepause*
- 11.00–11.45 MANUEL STÜBECKE (Leipzig)
Ein Hirte verlässt seine Gemeinde nicht – pastoraltheologische Beobachtungen zum Pfarrer zu Ravenholm („Half-Life 2“)
- 11.45–12.30 ALAN VAN BEEK (Salzburg)
It's fine poetry. For men. Schwester Illuminatas Kritik am Patriarchat in „Pentiment“ vor dem Hintergrund der Figur Dido im „Eneasroman“ Heinrichs von Veldeke
- 12.30–13.15 ABSCHLUSSDISKUSSION UND TAGUNGSFAZIT