

THEOLOGISCHE REVUE

122. Jahrgang

– Juli 2026 –

Totsche, Benedict/Pultar, Katharina/Michels, Stefan/Boch, Lukas (Hg.): Kirchengeschichte und Digitale Spiele. Perspektiven auf ein Phänomen populärer Kirchengeschichtskulturen. Stuttgart: Kohlhammer 2025. 264 S., brosch. € 49,00 ISBN: 978-3-17-045736-2

Das vorliegende Werk versammelt 14 Beiträge der wissenschaftlichen Tagung „Kirchengeschichte und Game Studies? Erkundungen zu Religion und Geschichte in Digitalen Spielen“ sowie zwei zusätzliche Texte. Die Hg.:innen haben den Anspruch „diese erste größere Sammlung wissenschaftlicher Beiträge“ (9) zur Umsetzung der Kirchengeschichte „im Medium des Digitalen Spiels“ (9) vorzulegen. Neben „wichtigen Perspektiven“ (10) aus der Analyse von Spielen sollen „Desiderata in [...] Forschung und [...] Wissenschaftskommunikation“ (10) verdeutlicht und die „kirchengeschichtlich fundierte[] Auseinandersetzung mit Digitalen Spielen“ (10) angestoßen werden.

Nach dem Inhaltsverzeichnis (5–7) und dem Vorwort (9f), in dem über die Tagung und die Motivation zu dem Sammelbd. berichtet wird, ist dieser in vier Sektionen eingeteilt. „Sektion I – Orientierungen im Forschungsfeld“ (11–59) besteht aus drei Aufsätzen. Der erste von *Lukas Boch* (13–26) führt inhaltlich in die Thematik ein, indem er zunächst anhand von Geschichtskultur die Kirchengeschichtskultur und Games als eine Sonderform von ihr erklärt (14–20). Anschließend schlägt er sieben Fragen für die Forschung (20–22) und Games als möglichen Zugang zur Auseinandersetzung mit der Kirchengeschichte (22f) vor. Im Aufsatz zwei (27–44) startet *Stefan Piasecki* mit Überlegungen zu religiösen Symbolen (27–30), um anschließend ihre Rolle in Spielen zu thematisieren (31–38) und abschließend auf den Zusammenhang von Spielen und menschlichen Geisteswelten (38–42) einzugehen. Mit verschiedenen Aspekten sakraler Räume (45–52) und der Ausübung von Gewalt in ihnen (52–56) beschäftigen sich *Florian Nieser* und *Antonia Imbeck* im dritten Artikel (45–59).

Die Beispiele aus „Sektion II – Fallbeispiele aus dem Bereich Strategiespiele“ (61–106) beginnt *Jonas Renz* in Kap. vier (63–77), indem er fachdidaktische Chancen und Herausforderungen der Reihe *Total War* anhand zweier Beispiele darstellt. Fortgeführt wird dieser Bereich von *Raphael Zager* in Aufsatz fünf (78–90), in dem er verschiedene Aspekte der Darstellung von mittelalterlicher Religiosität in *Stronghold* und *Stronghold Crusader* (SC) positiv hervorhebt, andere negativ, wie z. B. die ahistorische Verwendung von „in der populären Erinnerungskultur präsent[e] Inhalte[n]“ (88), das Fehlen von muslimischer Religion in den muslimischen Fraktionen in SC oder die Nutzung religiöser Eiferer ohne ihre Problematisierung. Zum Abschluss fragt *Andreas Wieser* in Kap. sechs (91–106) nach der Authentizität von *Europa Universalis IV* (92f), stellt das Spiel dar (94–103) und zieht ein

vernichtendes Fazit für „ein ‚historisches‘ Spiel wie EUIV“ (105) zugunsten anderer Arten von Spielen (104f).

Mit sechs Aufsätzen ist „Sektion III – Fallbeispiele aus dem Bereich Rollenspiele“ (107–203) die umfangreichste. Sie beginnt mit zwei Artikeln zur *Assassin's Creed*-Reihe (AC). Zunächst stellt *Benedict Totsche* einen differenzierten Blick zwischen Klischees und Vielfältigkeit in *AC Mirage* dar (109–124). Dann zeigt *Hendrik A. Wagner*, wie in *AC Valhalla* „durch die gezielte Verwebung historischer Anachronismen, popkultureller Klischees und wissenschaftlicher Erkenntnisse [...] ein selbstreferentielles System“ (135) entsteht, das bezüglich des Christentums „zu Reflexionen über das Spannungsverhältnis von Macht, Religion und Geschlechtergerechtigkeit“ (136) einlädt, indem es sich an modernen Ansichten orientiert und historische Grundlagen im Blick behält (125–140). *Silvio Konkol* stellt in Kap. neun (147–156) heraus, dass das Christentum in *Kingdom Come: Deliverance* auf den ersten Blick stark ins Spiel integriert sei, in den Spielmechaniken allerdings möglichst vermieden wird. Im darauffolgenden Kap. zehn (157–171) stellen *Barbara Müller* und *Sebastian Ryterski* heraus, dass *Shadow of the Erdtree* Kreuzzugsmotive aufnimmt, um u. a. „blinde[] Gefolgschaft und religiöse[n] Eifer“ (168) zu kritisieren. Zur Kirchengeschichte in *Rise of the Tomb Raider* stellt *Michael Winkler* in Kap. elf (172–187) fest, dass „die kastrierte Darstellung der christlichen Religion“ (185) „eine frische und abwechslungsreiche Kulisse [...] mit manchen bedenklichen Schönheitsfehlern“ (186) bietet. Den Abschluss von Sektion III bildet *Manuel Stübeckes* Analyse des Pfarrers von Ravenholm aus *Half-Life 2* unter pastoraltheologischen Aspekten (188–203).

Die letzten vier Kap. bilden Sektion IV zu Möglichkeiten didaktischer Anwendungen (205–263). Den Auftakt bildet *Johann Meyers* Bericht über eine Übung zu digitalen Spielen, die Interesse an Kirchengeschichte weckte, die Einstellung zu ihr im positiven Sinne änderte und deren Ergebnisse digital publiziert wurden (207–228). Auf diesen Bericht über eine durchgeführte Übung folgen *Frank A. Kurzmanns* theoretische Überlegungen zu einem Seminar, in dem protestantische Kirchenbauten mit Hilfe von *BLOCKALOT* oder *Minetest* auch mit Blick auf die pastorale Praxis erschlossen werden sollten (229–237). In Beitrag 15 (238–245) arbeitet *Stefan Köhler* anhand von drei digitalen Spielen zu Luther „vier Modi spielbasierter Zugänge zu einem (kirchengeschichtlichen) Thema“ (244) heraus. Zum Abschluss reflektiert *Eva-Maria Leven* unter den Aspekten Themenauswahl, Perspektive der Lernenden und Lehrenden sowie Zielsetzungen kritisch über den Einsatz digitaler Spiele im schulischen Religionsunterricht (246–263). Ein Verzeichnis mit Informationen zu den Vf.:innen fehlt.

Zunächst ist festzuhalten, dass sich die Hg. der Herausforderung stellen, ein Thema in den Fokus zu nehmen, das bislang wenig behandelt wurde, obwohl es die Lebenswelt einer wachsenden Zahl von Menschen betrifft. Die Beiträge zeigen eine große Bandbreite der verschiedenen Aspekte der Thematik.

In Bezug auf die behandelten digitalen Spiele fällt auf, dass nur in wenigen Beiträgen Spiele behandelt werden, die vor 2000 veröffentlicht wurden. In Kap. drei von *Nieser und Imbeck* über die Verwendung von sakralen Räumen trübt dieser Umstand auch die Qualität des Beitrags. Während in ihrer Auswahl an Spielen sakrale Räume hauptsächlich in Verbindung mit Gewalt betrachtet werden, hätte eine Ausweitung auf sog. Retro-Games eine deutlich weitere Bandbreite ermöglicht. So wird z. B. in *The Legend of Zelda – A Link to the Past* (1991 für den Super Nintendo erschienen) die Kirche als Ort des Kirchenasyls gezeigt, während in *Lufia – Rise of the Sinistrals* (1995 ebenfalls für den Super Nintendo) in Kirchen das Spiel gespeichert und Charaktere wiederbelebt werden können, also ein eher friedlicher Kontext gezeigt wird. Hier besteht also noch weiterer Forschungsbedarf.

Hervorzuheben sind die Beiträge in Sektion IV, in denen – zum Teil mit praktischen Beispielen – Perspektiven, aber auch Grenzen aufgezeigt werden, inwiefern digitale Spiele verschiedene Zugänge für Schüler:innen und Studierende zur Kirchengeschichte bieten können. Auch hier sind Anknüpfungspunkte für weitere Forschungen gegeben.

Insgesamt ist das Werk aufgrund seiner vielfältigen Thematik, aber auch wegen der hohen Qualität der Beiträge für jede theologische Fakultät, insbes. solche, deren Schwerpunkte auf der Lehre und der Lehrer:innenausbildung liegen, sowie für die Mediatheken der verschiedenen Bistümer sehr zu empfehlen.

Über den Autor:

Adrian Schütte, Dr., Verband Katholischer Männergemeinschaften (adrian.schuette@web.de)