

Das wissenschaftlich- religionspädagogische Lexikon im Internet

(WiReLex)

Jahrgang 2016

Digitale Spiele – kirchengeschichtsdidaktisch

Jens Palkowitsch-Kühl

erstellt: Februar 2017

Permanenter Link zum Artikel:
<http://www.bibelwissenschaft.de/stichwort/200210/>



DEUTSCHE
BIBEL
GESELLSCHAFT

Digitale Spiele – kirchengeschichtsdidaktisch

Jens Palkowitsch-Kühl

1. (Kirchen-)Geschichte in digitalen Spielen

In mannigfaltigen Spielegenres sind Ereignisse der Kirchengeschichte oder kirchengeschichtlich bedeutsamer Personen vertreten. In den Jahren 2006 bis 2011 sind nach Schwarz (2012, 13) 2009 digitale Spiele mit historischem Inhalt publiziert worden. Der Großteil dieser Spiele, 6 von 10, wendet sich dem 19. und 20. Jahrhundert, neben der Antike (11,8 %), dem Mittelalter (8,6 %) und der Frühen Neuzeit (8,5 %) zu (Schwarz, 2012, 14). Damit sind „historisierende Videospiele“ (Kerschbaumer/Winnerling, 2014b, 14), die fremdartige Zeiten (re-)produzieren keine Seltenheit in der digitalen Unterhaltungsbranche. Kerschbaumer und Winnerling (2014b) bezeichnen diese digitalen Spiele als „Mechanismen zur dynamischen Produktion mehr oder weniger kohärenter Repräsentationsprozesse von Vergangenheitsbildern“ (Kerschbaumer/Winnerling, 2014b, 14), bei denen aber in Frage steht, ob diese produzierten Zeiten mit den akademisch produzierten Zeiten-Bildern korrespondieren“ (Kerschbaumer/Winnerling, 2014b, 14).

Bei der Thematisierung kirchengeschichtsrelevanter Motive bieten sich vor allem Gamedesigns an, welche hohen Wert auf den Faktor „Fiction“ und „Narration“ legen: Rollenspiele, Abenteuerspiele, Strategiespiele oder eine Mischform dieser Genres, da die Spielenden hierbei in die Spielwelt eintauchen und diese erleben sollen, obgleich als *historisierende Spiele*, alle Spiele miteingeschlossen werden, „die in irgendeiner Form historische Inhalte aufgreifen, verarbeiten und darstellen“ (Kerschbaumer/Winnerling, 2014b, 14). Für sie stellt sich bei der Darstellung von Geschichte in digitalen Spielen vor allem die Frage danach, wie historisiert wird (z.B. durch Spielmechaniken, Interaktionsmöglichkeiten, Videosequenzen) und was historisiert wird (z.B. Funktion und Beschaffenheit der digital im Spiel repräsentierten Architektur) (Kerschbaumer/Winnerling, 2014b, 18-21).

Ein solches Unterscheidungskriterium erscheint für die explizite Betrachtung

kirchengeschichtlicher Darstellungen in digitalen Spielen als ertragreich, da man hierbei zum einen die Prozesshaftigkeit in den Blick bekommt und andererseits die Inhalte.

2. Kreuzzüge in unterhaltungsorientierten digitalen Spielen

Die Thematik der mittelalterlichen → [Kreuzzüge](#) wird in zahlreichen unterhaltungsorientierten Spielen aufgegriffen. In dem Action-Adventure *Dante's Inferno* (2010), basierend auf dem ersten Buch von Dante Alighieris Göttlicher Komödie (1321), unternimmt die spielende Person als Veteran der Kreuzzüge eine Reise durch die Hölle, bei der sie mit ihrer Vergangenheit und insbesondere ihren Kriegsverbrechen konfrontiert wird. Das rundenbasierte Strategie- und Echtzeittaktikspiel *Medieval II: Total War* (2006) befasst sich mit dem Aufbau einer Dynastie in Europa, Nordafrika und dem Mittleren Osten zwischen 1087 und 1453. Dabei spielen sowohl die unterschiedliche religiöse Zugehörigkeit als auch insbesondere der Papst und seine Machtverhältnisse eine große Rolle. *Crusader Kings II* (2012), als Echtzeit-Globalstrategiespiel, spielt vor allem im Hoch- und Spätmittelalter und lässt dieses durch seine Erweiterungen wie *Schwert des Islam* (2012) aus muslimischer Perspektive und *Sons of Abraham* (2013) aus der Sicht der abrahamitischen Religionen erleben. Pilgerreisen, die Papstwahl und das Königreich Israel sind hierbei zentrale Themen. Zusätzliche Erweiterungen fügen andere Religionen und Epochen hinzu. Im Echtzeit-Aufbaustrategiespiel *Stronghold Crusader* (2002) bzw. *Stronghold Crusader 2* (2014) kämpft man als arabischer oder europäischer Fürst in mittelalterlichen Kreuzzugskampagnen, die teils als historisch belegt gelten. Beim Action-Adventure *Assassin's Creed* (2007) spielt man den Assassinen Altaïr Ibn-La'Ahad im Jahr 1191 an zahlreichen religiös geschichtsträchtigen Orten (→ [Orte, historische](#)) wie Akkon, Damaskus und Jerusalem.

3. Herausforderungen und Chancen kirchengeschichtlicher Darstellungen in digitalen Spielen

Allgemein gesehen ist ein digitales Spiel immer nur ein einfaches Modell bzw. eine vereinfachte künstliche Abbildung der Perspektive auf die Realität seitens der Entwickler (Pöppinghege, 2011). Alleine schon dadurch ist sie inhaltlichen und technischen Einschränkungen unterworfen. Die gängige Kritik an digitalen

Spielen sind die Vereinfachung der Zusammenhänge, eine fehlerhafte oder fehlende Darstellung von Fakten und eine eindimensionale Darstellung. Einzelne Epochen und Situationen werden etwa nur schemenhaft skizziert, wie etwa die Reformation in *Die Gilde 2* (2006), die vom Stadtschreiber zum Jahreswechsel für 1517 folgend angekündigt wird und keine weiteren Konsequenzen für den Spielverlauf hat:

„Ein Mann namens Martin Luther hat die Kirche herausgefordert und den Usus des Ablasses angeprangert. In 95 Thesen, die er an das Tor einer Kirche zu Wittenberge genagelt, klagt er die katholische Kirche allerlei Verbrechen und Missetaten an“ (Heinze, 2011, 179).

Kritisch zu sehen ist der Standpunkt, nach dem Spieleentwickler ähnliche historiographische Methoden wie Geschichtswissenschaftler nutzen, insofern die (Re-)Konstruktion von Geschichte in Spielen ähnlich der in der Geschichtsschreibung sei (Chapmans, 2013, 316).

Versteht man Kirchengeschichte als das Ergebnis eines historiographischen Prozesses vorliegender Quellen (→ [Quellenarbeit, kirchengeschichtsdidaktisch](#)), also als eine perspektivische (Re-)Konstruktion geschichtlicher Ereignissen (Rüsen, 2004), so können diese Ereignisse durch digitale Spiele als eine Interpretation der Entwicklerinnen und Entwickler wahrgenommen werden, aber auch von den Rezipienten und Rezipientinnen der Spiele selbst, nach ihren eigenen Methoden der Quelleninterpretationen, im Spiel rekonstruiert werden.

Zu bedenken ist hierbei, dass Spieleentwickler eher kommerziellen Interessen nachgehen und eine historische Authentizität negieren (Testa, 2014, 267-268).

Auf die Besonderheiten des Umgangs mit (kirchen-)geschichtlichen Themen in digitalen Spielen weist Schwarz (2012, 16-28) hin, indem sie vier Perspektiven der Darstellung von Geschichte in digitalen Spielen skizziert:

- Linearität bzw. Determinismus versus Offenheit: Handlungsabläufe in digitalen Spielen folgen meist einem klaren Ablauf und suggerieren dadurch eine gewisse Linearität des Geschehens sowie eine logische Abfolge. Ein Eingriff durch die Spielenden durchbricht, je nach Spielmechanik, diese Linearität und ermöglicht den Spielenden die Geschichte neu bzw. umzuschreiben oder gar nachträglich zu verändern. Wissenschaftlich gesehen ist dies erst einmal bedenklich, auch wenn die prinzipielle Offenheit von Geschichte deutlich wird. Schwarz verweist hierbei auf Spiele, die etwa den korrekten historischen Ablauf als Ziel

voraussetzen, den Weg dorthin aber den Spielenden überlassen (Schwarz, 2012, 28).

- Die machtvolle Position des Subjekts: Spielende sind in der Lage den Ablauf des Spiels zu beeinflussen und stehen somit im Zentrum des Spiels. Das führt zu Situationen, die weder der Lebenserfahrung von Menschen noch der Realität historischer Strukturen entsprechen, wenn etwa über eine Epoche von 6000 Jahren über ein Reich geherrscht wird. Andererseits ermöglicht dies einen Perspektivwechsel vom täglich Erlebten hin zum Außeralltäglichen (Schwarz, 2012, 16-17).
- Grad der Genauigkeit und Differenziertheit: Spiele werben mit historischer Authentizität und detailgetreuer Abbildung historischer Situationen und Gegenstände, die jedoch oft nur der „wahrgenommenen Geschichte“, dem Geschichtsbild der Öffentlichkeit, entspricht (Schüler/Schmitz/Lehmann, 2012, 249-251). Eine differenzierte Geschichtsdarstellung vermittelt nun nicht nur Fakten, sondern nimmt „Personen und Strukturen ebenso wie ihr Verhältnis zueinander in der Entwicklung eines historischen Prozesses“ (Schwarz, 2012, 17) wahr.
- Gleichzeitigkeit des Ungleichzeitigen: In Simulationsspielen, wie Empire Earth (2001), kann man sich in einer anderen Zeitepoche als die übrigen Mitspielenden befinden, dies führt zu komischen und vor allem ahistorischen Situationen, in etwa, dass Steinzeitkrieger Soldaten der Renaissance in Schlachten gegenüberreten. Dabei verweist das Nebeneinander von Erscheinungen, die man nicht in der gleichen Epoche erwarten würde, auf ein bekanntes Phänomen der Geschichte (Schwarz, 2012, 17).

Simulationsspiele wie etwa Empire: Total War (2009) stellen „keine akkurate und umfassende Darstellung historischer Ereignisse da, wie sie Fachliteratur bietet, sondern simuliert hingegen vor allem Zusammenhänge und gegenseitige Abhängigkeiten verschiedener Aspekte“ (Schröder, 2012).

Die Interaktivität in digitalen Spielen ist in der Lage etwas zu schaffen, dass einer engen Bestimmung von Erinnerungskultur (Pandel, 2009, 31) nahekommt, nämlich das Erleben von Geschichte und die daraus resultierende individuelle Erinnerung.

4. Impulse für den Einsatz digitaler Spiele im Horizont von Kirchengeschichte

Für den Einsatz und die Thematisierung digitaler Spiele ist zunächst zu prüfen,

welche kirchen- und religionsgeschichtlichen Wissensbestände bei der Beschäftigung mit diesen vorausgesetzt werden und welche diese zu vermitteln vermögen. Schröder (2011) betont in geschichtlichen Lernprozessen die Herausbildung von (religiösen) Kompetenzen (→ [Kompetenzen, religionspädagogische](#)) und weniger die reine Vermittlung von Wissensinhalten. Es stellt sich demnach die Frage, welche Kompetenzen sich gegenüber kirchengeschichtlich relevanten Themengebieten positionieren und sich darüber mit diesem Medium aneignen lassen.

Nach Köhler-Goigofski/Scholtz (2006, 303) können digitale Spiele wie folgt in (religiösen) Bildungsprozessen eingesetzt werden: A) Thema, mit Software B) Thema, ohne Software, C) Medium, mit Software und D) Medium, ohne Software, die auch in Mischformen aufgehen können. Die Betrachtung als Thema stellt das Spiel inhaltlich und gestalterisch mit seinen eigenen Implikationen in den Mittelpunkt; die Betrachtung als Medium nutzt das Spiel für die Thematisierung externer Inhalte (Köhler-Goigofski/Scholtz, 2006, 304-307). Die Modelle A) und C) forcieren die direkte Auseinandersetzung mit dem digitalen Spiel im Lernarrangement, wohingegen B) und D) sich sekundärer Quellen (z.B. Let's Play-Videos, Screenshots, Gesprächstranskripten oder didaktischen Materialien) bedienen. Für einen kirchengeschichtsdidaktischen Zugang lassen sich alle vier Modelle verwenden. Einige Ideen seien kurz benannt:

- Wirtschaftssimulationen episodisch betrachten und zum einen auf die Rolle der Kirche hin hinterfragen (Wirkung) und zum anderen ihre Darstellung reflektieren (Architektur, Kleidung, Geschichtsverlauf).
- Bibelbasierende Spiele (z.B. *P@ulus*, 1999) lassen sich gut vergleichen, indem man mehrere Medien nebeneinanderstellt. Was erfahren die Lernenden durch das Spiel und was nicht?
- Spiele basierend auf kirchengeschichtlichen Ereignissen spezifischer Religionsgruppen lassen sich auf ihre jeweilige Intention untersuchen (z.B. den Calvinismus in *Destination 2064*, 2008).
- Charaktere, die kirchengeschichtlich einen besonderen Stellenwert haben, können crossmedial analysiert werden, das heißt Film neben Spiel neben Buch.
- Illustrationen aus digitalen Spielen (z.B. Karte der Kreuzzugsstationen) können genutzt werden, um Geschichtswissen zu rekonstruieren, aber auch (etwa durch kreatives Schreiben) eine neue Gestalt zu geben.
- Simulationsspiele lassen sich für *Was-wäre-wenn-Szenarien* nutzbar machen, indem geschichtliche Wendungen bewusst anders gespielt

werden und sich deren Folgen über mehrere Jahrhunderte simulieren lassen (z.B. in *Crusader Kings 2*, 2012).

- Zusatzmaterial bei der inhaltlichen Betrachtung digitaler Spiele miteinbeziehen (z.B. die Entwicklertagebücher zur Erweiterung von *Crusader Kings 2 – Sons of Abraham*, 2013).

5. Ausblick

Das Feld digitaler Spiele mit religiösen (und auch kirchengeschichtsrelevanten) Bezügen expandiert. Religion als eine Facette der Gesellschaft spielt in vielen zeitgenössischen digitalen Spielen eine gewichtige Rolle, indem sie zum einen Inhalte von Spielen in Form narrativer Rahmungen der Inszenierung (z.B. in Kreuzzugspielen) prägt und zum anderen wichtige spielrelevante Funktionen innerhalb des Spielprozesses wahrnimmt (z.B. gemeinschaftsstiftend). Unter kirchengeschichtsdidaktischen Gesichtspunkten lässt sich dies, nicht nur auf der Ebene der faktischen Historizität, sondern auch aus der Perspektive der Bedeutung der Kirche für die Spielwelt bzw. Lebenswelt als auch der Perspektive auf Kirche und kirchlichen Handelns im Geschichtsverlauf nachbilden. Nicht zuletzt steht die Vergewisserung hinsichtlich der eigenen religiösen Weltansicht und damit auch die Ausbildung der eigenen religiösen Identität damit stark im Zusammenhang.

In der empirischen Forschung (→ [Empirie](#)) sind die kirchengeschichtlichen Implikationen digitaler Spiele noch wenig berücksichtigt, wohingegen traditionelle (Bildungs-)Medien wie Artefakte, Bilder, Textquellen etc. seit längerem im Fokus stehen. Daher ist aktuell ein Blick auf die benachbarten Disziplinen wie etwa Geschichtswissenschaften oder Germanistik zu werfen, die bereits eine didaktische „Verwertbarkeit“ digitaler Spiele prüfen (Grosch, 2002; Schwarz, 2012 und Heinze, 2012).

Gerade bei der Erforschung der Rezeption digitaler Medien, die noch am Anfang steht (Waltemathe, 2014), könnte die kirchengeschichtsdidaktische Forschung Anschluss finden und erforschen, wie digitale Spiele mit explizitem Bezug zu kirchengeschichtlichen Themen die Wahrnehmung, die Auffassung und die Reflexion von Kirchengeschichte verändert.

[Angaben zu Autor / Autorin finden Sie hier](#)

Empfohlene Zitierweise

Palkowitsch-Kühl, Jens, Art. Digitale Spiele – kirchengeschichtsdidaktisch, in: Wissenschaftlich Religionspädagogisches Lexikon im Internet (www.wirelex.de), 2017

Literaturverzeichnis

- Chapman, Adam, Is Sid Meier's Civilization history?, in: Rethinking History 17 (2013) 3, 312-332.
- Grosch, Waldemar, Computerspiele im Geschichtsunterricht, Schwalbach 2002.
- **Heinze, Carl, Simulierte Geschichte. Zur Mittelalterdarstellung im Computerspiel, in: Buck, Thomas Martin/Eisele-Brauch, Nicola (Hg.), Das Mittelalter zwischen Vorstellung und Wirklichkeit. Probleme, Perspektiven und Anstöße für die Unterrichtspraxis, Münster 2011, 171-182.**
- Heinze, Carl, Mittelalter Computer Spiele. Zur Darstellung und Modellierung von Geschichte im populären Computerspiel, Bielefeld 2012.
- **Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias (Hg.), Early Modernity and Video Games, Cambridge 2014a.**
- Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias, Einleitung. Postmoderne Visionen des Vor-Modernen, in: Kerschbaumer, Florian/Winnerling, Tobias (Hg.), Frühe Neuzeit im Videospiel. Geschichtswissenschaftliche Perspektiven, Bielefeld 2014b.
- **Köhler-Goigofski, Klaus-Dieter/Scholtz, Christopher P., Computerspiele im Religionsunterricht. Rahmenbedingungen, Ziele und Methoden für den Einsatz eines neuen Mediums, in: Theo-Web. Zeitschrift für Religionspädagogik 5 (2006) 2, 295-308.**
- Pandel, Hans-Jürgen, Geschichtskultur als Aufgabe der Geschichtsdidaktik: Viel zu wissen ist zu wenig, in: Oswald, Vadim/Pandel, Hans-Jürgen (Hg.), Geschichtskultur. Die Anwesenheit von Vergangenheit in der Gegenwart, Schwalbach/Ts. 2009, 19-33.
- Pöppinghege, Rainer, Pedanterie im Cyberspace. Zum Geschichtsbewusstsein von Computerspielen, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 62 (2011) 7/8, 459-468.
- **Rüsen, Jörn, Was ist Geschichtskultur? Überlegungen zu einer neuen Art, über Geschichte nachzudenken, in: Fußmann, Klaus/Grütter, Heinrich Theodor/Rüsen, Jörn (Hg), Historische Faszination. Geschichtskultur heute, Köln 1994, 3-26.**
- Rüsen, Jörn, Faktizität und Fiktionalität der Geschichte – Was ist Wirklichkeit im historischen Denken?, in: Schröter, Jens/Eddelbüttel, Antje (Hg.), Konstruktion von Wirklichkeit. Beiträge aus geschichtstheoretischer, philosophischer und theologischer Perspektive, Berlin u.a. 2004, 19-32.
- Schröder, Bernd, Geschichtliches im Religionsunterricht, in: Geschichte in Wissenschaft und Unterricht 62 (2011), 422-432.
- Schröder, Lutz, Computerspiele als ein neuer Zugang zu Geschichtsthemen? Das Beispiel Empire: Total War, in: Spielbar, 13.06.2012, <http://www.spielbar.de/neu/2012/06/computerspiele-als-ein-neuer-zugang-zu-geschichtsthemen/>; abgerufen am 17.12.2016.

- Schüler, Benedikt/Schmitz, Christopher/Lehmann, Karsten, Historische Inhalte in Computerspielen aus der Sicht der Softwarebranche, in: Schwarz, Angela (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012, 245-262.
- Schwarz, Angela: „Wollen Sie wirklich nicht weiter versuchen, diese Welt zu dominieren“ Geschichte im Computerspiel, in: Korte, Barbara/Paletschek, Sylvia: History goes Pop. Zur Repräsentation von Geschichte in populären Medien und Genres, Bielefeld 2009, 313-340.
- Schwarz, Angela, Computerspiele – ein Thema für die Geschichtswissenschaft?, in: Schwarz, Angela (Hg.), „Wollten Sie auch immer schon einmal pestverseuchte Kühe auf ihre Gegner werfen?“. Eine fachwissenschaftliche Annäherung an Geschichte im Computerspiel, Münster 2012, 7-28.
- Testa, Alessandro, Religions(s) in Videogames – Historical and Anthropological Observations, in: Heidebring, Simone/Knoll, Tobias (Hg.), online. Heidelberg Journal of Religion on the Internet (2014) 5, 249-278, <http://nbn-resolving.de/urn:nbn:de:bsz:16-rel-121814>; abgerufen am 17.12.2016.
- Waltemathe, Michael, Religion spielen. Zur Konstruktion von virtuellen Lernumgebungen, in: Büttner, Gerhard (Hg.), Lernwege im Religionsunterricht. Konstruktivistische Perspektiven, Stuttgart 2006, 145-159.
- Waltemathe, Michael, Die Taufe in „Bioshock Infinite“, in: Kirchenamt der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD) (Hg.), Kommunikation des Evangeliums in der digitalen Gesellschaft. Lesebuch zur Tagung der EKD-Synode vom 9. bis 12. November 2014 in Dresden, Frankfurt/M. 2014, 99-101.

Spieleverzeichnis

- Assassin's Creed, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2007.
- CivilizationEdu, 2K Games/GlassLab Games, 2017.
- Crusader Kings II, Paradox Development Studio, Paradox Interactive, 2012.
- Dante's Inferno, Visceral Games, Electronic Arts, 2010.
- Destination 2064, Terno, Christoph/Waltemathe, Michael, Evangelische Kirche in Deutschland, 2008.
- Die Gilde 2, 4HEAD Studios, JoWood, 2006.
- Empire Earth, Stainless Steel Studios, Sierra Entertainment, 2001.
- Empire: Total War, Creative Assembly/Feral Interactive, Sega, 2009.
- Martin Luthers Abenteuer, Vernetzte Kirche, Vernetzte Kirche, 2015.
- Medieval II: Total War, Creative Assembly, Sega, 2006.
- Minecraft: Education Edition (MinecraftEdu), Mojang/Microsoft Studios, Mojang/Microsoft Studios, 2016.
- Minecraft, Mojang/4J Studios/Microsoft Studios, Mojang/Minecraft, Mojang/4J Studios/Microsoft Studios, Mojang/Sony Computer Entertainment, 2011.
- P@ulus Online Spiel, Rainer Holwegerm, Evangelische Kirche in Deutschland, 1999.
- Sid Meier's Civilization V, Firaxis Games, 2K Games/Aspyr, 2010.
- Sons of Abraham, Paradox, Development Studio, Paradox Interactive, 2013.
- Stronghold Crusader, Firefly Studios, Take 2 Interactive/Gathering of Developers, 2002.

- Stronghold Crusader 2, Firefly Studios, Firefly Studios, 2014.
- Sword of Islam, Paradox Development Studio, Paradox Interactive, 2012.

Impressum

Hauptherausgeberinnen:

Prof. Dr. Mirjam Zimmermann (Universität Siegen)

Prof. Dr. Heike Lindner (Universität Köln)

„WiReLex“ ist ein Projekt der Deutschen Bibelgesellschaft

Deutsche Bibelgesellschaft

Balinger Straße 31 A

70567 Stuttgart

Deutschland

www.bibelwissenschaft.de