

# THEOLOGISCHE REVUE

121. Jahrgang

– Januar 2025 –

---

**Von bierbrauenden Mönchen und kriegerischen Nonnen.** Klöster und Klerus in analogen und digitalen Spielen, hg. v. Lukas BOCH / Anna Klara FALKE / Yvonne PÜTTMANN. – Stuttgart: Kohlhammer 2024. 260 S., geb. € 28,00 ISBN: 978-3-17-042666-5

Der Sammelbd. vereint 15 Beiträge aus unterschiedlichen Perspektiven, die sich alle mit Formen der Erscheinung von Klöstern und Kirchenpersonal in Spielen beschäftigen. Der Ausgangspunkt desselben war die Sonderausstellung „Mönch ärgere dich nicht – Kriegerische Nonnen, trinkfeste Brüder und geheimnisvolle Klöster im Spiel“, die 2022 im Museum Abtei Liesborn gezeigt wurde. Berücksichtigt werden Kirchen als Organisationen wie auch als sakrale Gebäude, Personen als Geistliche oder kirchlich beschäftigtes Personal. Als Spiele werden digitale und analoge Spiele betrachtet; Computer- und Videospiele sowie Brettspiele. Überraschend ist aus Sicht des einschlägig Forschenden nicht, dass entsprechende religiöse Motive vorzufinden sind, sondern vielmehr, dass es diesbezüglich noch wenige Publikationen gibt.

Zwar sind zumindest digitale Spiele in ihren Facetten, Motiven und Regelsystemen aus verschiedenen Blickwinkeln heraus gut beforscht. Doch die Forschung zu analogen Spielen generell und die spezifische Fragestellung des Sammelbd.s wurde bisher vernachlässigt. Der Sammelbd. möchte daher begründet eine Lücke schließen und bettet das Thema in den theoretischen Kontext einer Kirchengeschichtskultur ein.

Das Buch bietet vier Abschnitte: ein erster begründet einen theoretischen Ansatz zu Games und ihre Bezüge zur Kirchen- und Geschichtskultur. Hier erfahren ehemalige Klöster als christl. Kulturerbe eine Würdigung als Spielräume. Schon dieser Aufsatz von *Norbert Köster* überrascht positiv, denn Klöster müssen nicht nur Stätten der Besinnung, Anbetung oder für Ausstellungen sein. Auch als Spielstätten sind sie durchaus vorstellbar, denn so könnten sich Spielende aktiv in Klosterthemen und -leben hineinversetzen (16). Moderne Spiele greifen kirchengeschichtliche Sujets auf und werden so ein Bestandteil populärer Kirchengeschichtskulturen, so die These von *Lukas Boch* in seinem Abschnitt. Dies sei nicht ihre zentrale Intention, denn sie sollten unterhalten und verkaufbar sein (33), gleichwohl prägten sie aber die Vorstellung Spielender von den jeweils dargestellten Kontexten und erzeugten hypothetisches Wissen. Weitere Abschnitte widmen sich dem spielerischen religiösen Lernen (*Yvonne Püttmann*), dessen realweltlichem Bedeutungsverlust interessanterweise eine starke Zunahme an Spielen mit religiöser Motivik (54) oder der Ausstellung analoger Spiele (*Anna Klara Falke*) gegenübersteht.

Der zweite Abschnitt konzentriert sich auf Brettspiele. Solche, die Klosterleben und dessen Aspekte aufgreifen und spielerisch erfahrbar machen (Boch) oder Spiele, die zeitgenössisch im Kloster selbst gespielt wurden (*Björn Reich*). Spannend auch das Interview mit einem praktizierenden Erfinder

von Brettspielen (Boch und *Miriam Görtz*). Einige der hier abgebildeten Darstellungen lassen das Potenzial historischer Brettspiele auch für die traditionelle Geschichtswissenschaft erkennen (bspw. 74).

Abschnitt drei beleuchtet, was wohl landläufig am ehesten unter dem Begriff des „Gesellschaftsspiels“ gefasst würde. Der Begriff erfährt hier jedoch eine Erweiterung. Gespielt werden Spiele ja nicht nur in Gesellschaft, sondern diese Spiele sind über die Gesellschaft. Zunächst aber geht es um populärreligiöse Motive in Publikumsspielen, denen keine besondere religiöse Aussagekraft zugeschrieben werden muss. Wie auch viele Computerspiele nutzen sie Sujets und Begriffe aus dem kirchlichen und klösterlichen Kosmos, um Abenteuergeschichten zu erzählen. Pen & Paper Spiele, Kartenspiele, Tabletop-Strategiespiele und auch die innovative Verbindung von Star Wars und Dungeon & Dragons mittels der Figurentypologie „Mönche und Nonne“ werden also in dem Aufsatz von *Jonas Renz* präsentiert (110–134). Um Figuren mit Anlehnung an Mönche und Nonnen im Star Wars- und um D&D-Universum geht es in dem Beitrag von *Michael Blume* (135–146). Nach einer längeren theoretischen und zeitgeschichtlichen Einführung gelangt der Vf. zu den Star Wars-Welten, die zwar kohärente Informationen liefern, die aber den meisten Freunden von Science-Fiction bekannt sein dürften, ebenso wie die Ausführungen zu D&D. Gleichwohl ist der Aufsatz informativ und warum soll man nicht einmal die Kürze bedauern, anstatt wie so oft Länge langweilig zu finden? Die Kap. von *Eugen Pfister / Tobias Winnerling, Jens Reiffenberger* sowie *Daniel Klages-Saxler, Tobias Hees* und *Jonas Alexander* runden den dritten Abschnitt ab, indem sie konkrete Spiele und ein Praxisprojekt vorstellen.

In Abschnitt vier kommt es (letzt-) endlich zu digitalen Spielen. Da diese insbes. in den dt. *Game Studies* häufig im Vordergrund von Diskursen zu „Games“ stehen (28), erscheint es fast begrüßenswert, dass sie (historisch auch korrekt) einmal nicht an erster Stelle stehen. Die Themenwahl umfasst hier die Darstellung und Repräsentanz von Klöstern im Videospiele, geistlichen Frauen und Religion und Magie in demselben. *Nicole Hanisch* sieht sich „The Abbey“ und „La abadia del Crimen“, zwei Spiele mit Klöstern als Motiven, entwickelt 2008 und 1987 und somit aus unterschiedlichen Jahrzehnten, an. Beide sind nicht breit bekannt. *Aurelia Brandenburg* versucht Frauenrollen in Spielen nachzuspüren. Sie konstatiert aber, dass sie vielleicht Teil einer Authentizitätskonstruktion sein sollen, v. a. jedoch Versatzstücke aus vielen tradierten Bildern und Kolportagen auf sich vereinen. Es fließen dann zusammen Keuschheitserwartungen, Distanziertheit aber auch eine Umkehr der klassischen Erwartungen, wenn sie bspw. im Spiel kämpfen (212). *Peter Färberböck* zeichnet im abschließenden Aufsatz die enge Verwandtschaft von Magie und Religion in Spielen nach (232–247). Das Buch wird, neben erwartbaren Anhängen wie einem Abbildungs- und Autorenverzeichnis, von einer kommentierten Bibliografie abgeschlossen.

Das Buch ist nicht nur gut geschrieben und gesetzt, es bietet farbige Abbildungen und den Interessierten eine Fülle an Spielideen und Anregungen, selbst einer der gelegten Fährten zu folgen. Sowohl jene, die bislang entweder analoge oder digitale Spiele weniger beachtet haben, können von hier aus wohlinformiert neue Ufer erreichen.

#### Über den Autor:

*Stefan Piasecki*, Dr. Dr., Professor für Soziologie und Politikwissenschaft im Fachbereich Polizei an der Hochschule für Polizei und öffentliche Verwaltung NRW ([stefan.piasecki@hspv.nrw.de](mailto:stefan.piasecki@hspv.nrw.de))