

Vorwort

Seit 2020 lässt sich im deutschsprachigen Raum eine vermehrte Forschung zu analogen Spielen, insbesondere Brettspielen, feststellen. Teil dieser neuen Forschung ist das Projekt „Boardgame Historian“. Dann kam die Ausstellung: Vom 28. August bis zum 20. November 2022 zeigte das Museum Abtei Liesborn des Kreises Warendorf die Sonderausstellung „Mönch ärgere dich nicht – Kriegerische Nonnen, trinkfeste Brüder und geheimnisvolle Klöster im Spiel“. Die Ausstellung entstand in enger Kooperation mit dem Projekt „Boardgame Historian“ und dem Seminar für Historische Theologie und ihre Didaktik der Universität Münster. Das Konzept stellte ein Novum dar: Über das populärkulturelle Medium Spiel sollten kirchenhistorische Themen vermittelt und ihre Präsenz in der Alltagskultur einer breiten Öffentlichkeit aufgezeigt werden. Dabei standen analoge Spiele im Zentrum. Das große Potenzial des Themas zeigte sich auch darin, dass mit der Ausstellung vor allem junge Personen angesprochen werden konnten.

Schon bei der vorausgegangenen Literatur- und Exponatrecherche war den Beteiligten schnell klar geworden, dass eine Beschränkung auf analoge Brett- und (Sammel-)Kartenspiele zu kurz greifen würde und die wissenschaftliche Definition von Theorien und Methoden für die Untersuchung analoger Spiele noch deutliche Defizite aufwies. Hinzu kam der Umstand, dass die Frage nach der Gegenwart von Kirchengeschichte in der Populärkultur bisher stark vernachlässigt worden war. Aus diesen Überlegungen entstand die Idee, das Thema Kirche und Klerus in analogen und digitalen Spielen zum zentralen Inhalt eines Sammelbandes zu machen. Das Ziel war es, der Komplexität des Untersuchungsgegenstandes Rechnung zu tragen sowie die Vielfalt der Spielinhalte und Spielmechaniken anhand eines konkreten Gegenstands (Kloster- und Kirchengeschichte) zu analysieren. Auch Neulingen auf dem Gebiet der Spieleforschung – um keinen bereits definierten Begriff wie Game Studies oder Ludologie zu verwenden – soll anhand der hier versammelten Beiträge ein Einstieg in diese junge Wissenschaftsdisziplin ermöglicht werden.

Der Sammelband versteht sich zudem als Aufruf zu einer intensiveren Beschäftigung mit analogen Spielen als Teil populärkultureller (Kirchen-)Geschichtskulturen. Hierin besteht eine Chance (nicht nur) für die ausstellungsdiaktische und museumspädagogische Vermittlungsarbeit in Museen.

Es ist nicht zuletzt dem Untersuchungsgegenstand geschuldet, dass sich die heterogene Gruppe der Autor:innen aus Theoretiker:innen und Praktiker:innen zusammensetzt: Zu ihnen zählen an Universitäten forschende Wissenschaftler:innen unterschiedlicher Disziplinen wie Theologie, Archäologie, Geschichte oder Public History ebenso wie Mitarbeiter:innen in Museen, Beschäftigte in der

Wirtschaft oder Hobbyist:innen. Neben den eigentlichen Beiträgen erlauben zwei Exkurse – das Interview mit dem Spieleautor Uwe Rosenberg und der Blick in die Werkstatt des Tabletop-Spieler-Kollektivs *Dies Irae 795* – einen Einblick in die Praxis der Spieleentwicklung. Hierdurch entsteht ein breites Spektrum an Blickwinkeln auf denselben Untersuchungsgegenstand. Eine Forschung zu analogen Spielen kann nicht nur über das Medium erfolgen, sondern braucht einen Austausch aller Akteur:innen.

Die redaktionelle Betreuung und Überarbeitung der Beiträge wurden von Anna Klara Falke und Lukas Boch übernommen. Die Suche nach Autor:innen erfolgte dabei weitestgehend über den „Arbeitskreis Geschichtswissenschaft und Digitale Spiele“ (AKGWDS) sowie das Projekt „Boardgame Historian“. Über diese beiden Kanäle konnten Netzwerke unterschiedlicher Wissenschaftler:innen im deutschsprachigen Raum genutzt werden.

Miriam Görtz und Theresa Bayer leisteten beim Lektorat wertvolle Unterstützung, ohne die der Band nicht hätte erscheinen können – hierfür sei den beiden herzlich gedankt! Zuletzt möchten wir der Sparkasse Münsterland Ost und dem „Asmodee GameInLab“, welches das Projekt „Boardgame Historian“ unterstützt, für die Finanzierung dieses Bandes danken.

Lukas Boch – Anna Klara Falke – Yvonne Püttmann– Sebastian Steinbach



BOARDGAME
HISTORIAN



Arbeitskreis
Geschichtswissenschaft
und Digitale Spiele



Museum
Abtei Liesborn



WWU
MÜNSTER