

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
---------------	---

I. Theorie: Games und (Kirchen-)Geschichtskultur

Norbert Köster

Spielräume im Museum – Ehemalige Klöster als christliches Kulturerbe ...	12
--	----

Lukas Boch

Moderne Spiele als Teil populärer Kirchengeschichtskulturen	28
---	----

Anna Klara Falke

Moderne analoge Spiele ausstellen – ein reflektierter Erfahrungsbericht ..	41
--	----

Yvonne Püttmann

Religiöses Lernen auf spielerische Weise	54
--	----

II. Brettspiele

Lukas Boch

„Woven together like a spectacular medieval tapestry“ – Klosterkultur im modernen Brettspiel	70
---	----

Lukas Boch unter Mitarbeit von Miriam Görtz

„Mich hat zum Beispiel das Dormitorium begeistert, ein Ort, wo man einfach nur schläft.“ – Interview mit Uwe Rosenberg über <i>Ora et Labora</i>	90
--	----

Björn Reich

„Wenn der Abt die Würfel trägt ...“	97
---	----

III. Tabletops, Sammelkartenspiele und Pen-and-Paper-Rollenspiele

Jonas Renz

Mit Stift, Papier und Würfel im Skriptorium 110

Michael Blume

Spiele mit dem Zölibat –

Mönche und Nonnen in den Welten von *Star Wars* und „Faerun“ (D&D) 135

Eugen Pfister und Tobias Winnerling

Von Aysen nach Osten –

Eine Chronik des Monastischen in *Magic: The Gathering* 147

Jens Reiffersberger

„Deus vult!“ Glaubenskrieger im Tabletop Saga – Ära der Kreuzzüge 166

Daniel Klages-Saxler, Tobias Hees und Jonas Alexander

Dies irae 795: Wikingerüberfall auf ein irisches Kloster –

ein Werkstattbericht 182

IV. Digitale Spiele

Nicole Hanisch

„Pray and Click“ – Klöster in Videospielen 196

Aurelia Brandenburg

Von Päpstin und Killernonnen – Geistliche Frauen im Digitalen Spiel .. 209

Peter Färberböck

„Die Goldene Ordnung“ –

Abtrünnige Magie und die ordnende Religion in digitalen Spielen 232

V. *Anhang*

Kommentierte Bibliografie	248
Verzeichnis der Autor:innen	249
Abbildungsverzeichnis	252
Register	254