

Maya ritual discourse, and is even attested in Classic period hieroglyphic texts. In addition, Vico extensively employed the traditional Maya poetics reserved for ritual and ceremonial occasions, including different kinds of parallelisms, thus creating what Sparks calls a “Mayanized Catholicism” (21). Yet, there also several examples of how Vico sought to alter Maya religious concepts, thus the underworld realm of Xib’alb’a was converted into an image of hell, following a pattern among the mendicant authors to align the Mesoamerican underworld (which originally had multiple and complementary meanings) with the biblical place of eternal suffering. Worth mentioning is also the explicit introduction of a Euro-Christian multilayered model of the cosmos with nine heavenly layers (120 f., 222 f.). The “Theologia,” in other words, was written for Maya readers, not for Vico’s fellow members of the order, such as Sahagún’s “Historia General” and Diego de Landa’s “Relación,” both of which were conceptualized partly as compilations of heathen practices that should be extirpated.

The volume is organized in three main sections, following an introduction which contains a useful description of the intellectual background and divide between the Dominicans and Franciscans, and how this affected their approach to the indigenous peoples of Mesoamerica and their most effective conversion. Section 1 introduces Domingo de Vico, his background in the Salamanca school and the intellectual humanism promoted also by Las Casas, as well as to some of his K’iche’ Maya collaborators, including Diego Reynoso, who also worked on the “Popol Wuj.” Having arrived to Guatemala in 1544, Vico’s work spanned an intensive ten-year period, being killed by Ch’ol Maya during an expedition to the lowlands in 1555. Next, the twelve translated chapters of “Theologia” constitute the major part of the section. Section 2 provides translations of two other important works by Dominicans that have gone unnoticed, a selection of the *coplas* (hymns) by Friar Luis de Cáncer, written in Q’eqchi’ Maya, and a “Doctrina Cristiana” in K’iche’ by Friar Damián Delgado. Both texts are shown to have a relationship with Vico’s “Theologia,” and they both contain several references to objects, animals and plants foreign to a European context, once again suggesting an interest in communicating with the Maya on – and in – their own terms. Section 3 contains eight excerpts from K’iche’ and Kaqchikel texts from the mid-16th century that further illustrate the intertextual relationship to the “Theologia.” For example, we are shown that although the authors of the “Popol Wuj” were acting against the wishes of Vico, they, in fact, were influenced by the “Theologia,” and there are several examples of phrases that are repeated in the “Popol Wuj,” which was written in the years just after Vico finished his first volume. Other Maya scribes opted for an “autonomous Mayanizations of a Christianity” (24), drawing on “both biblical and Maya cosmogonic stories” (216). For example, the K’iche’ scribes rewrote their ancient migra-

tion narratives, so to merge the mythical place of origin, Tulan and the first K’iche’ clans, with Babylon and the Israelites.

Turning to a few points of critique, the way Vico’s text is re-structured and reproduced, the “strophic presentation” should have been (better) explained: How do the translators and editors get from the original text to the visually pleasing poetic layout? For the uninitiated it is difficult to follow this process, which so fundamentally alters the arrangement of the source. A surprising error occurs twice, when it is stated that the Classic Maya had a logographic writing system (92, 206), when it is, of course, a logophonetic script. Dealing with many of the same aspects of a hybrid, colonial production of images and texts, a reference to Ana Diaz’ edited volume “Cielos e inframundos. Una revisión de las cosmologías mesoamericanas” (México 2015) is unfortunately absent. A final editing and checking of the manuscript would have been welcome, since there are several missing words, typos, etc. Finally, it may be that the authors and publisher have reserved a title for a future full translation that will highlight Vico’s name as well as the title of his *opus magnum*, but it does seem odd that neither appears in the title of the present work. However, these minor deficiencies should in no way defer any researcher or institution involved in the study of early colonial Mesoamerica or the history of religion from acquiring a copy of “The Americas’ First Theologies”. Hopefully the book will also be read and reflected upon by scholars who tend to view 16th-century sources mainly as a window to the religion and mythology of the pre-Columbian past. As shown by Sparks, Sachse, and Romero these “windows” were already in the 1550s a result of the intense intercultural exchange of language, ideas, and beliefs that occurred immediately after the conquest. As Sparks states: “Highland Maya leaders ‘corrected’ and further contextualized it [Christianity] from their own perspective for their own highly local constituencies” (218). While we wait for the full translation of Vico’s “Theologia,” we should welcome this important contribution to the field, which will be seminal to any future discussion of 16th-century highland Maya literature.

Jesper Nielsen

**Steffen, Oliver:** Level Up Religion. Einführung in die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung. Stuttgart: Verlag W. Kohlhammer, 2017. 380 pp. ISBN 978-3-17-032513-5. (Religionswissenschaft heute, 11) Preis: € 45,00

Die deutschsprachige Religionswissenschaft ist in ihrer Gesamtheit weniger dafür bekannt, sich übermäßig mit den allerneuesten technischen Entwicklungen im Bereich von Medien zu beschäftigen. Doch auch an dieser Disziplin gehen Prozesse der Gegenwart nicht spurlos vorbei. Immer wieder flackert der Wille auf, sich mit moderner Medienkultur auseinanderzusetzen. Die Analyse von Schnittmengen zwischen beispielsweise Film

und Religion aber auch Internet und Religion wird mittlerweile als Bereich legitimen religionswissenschaftlichen Forschens betrachtet. Auch Oliver Steffens Monografie "Level Up Religion" kann als ein solches Aufblenden von Interesse für ein mediales Feld der Gegenwart verstanden werden. Programmatisch soll sie dem Fachpublikum vorstellen, wie eine Erforschung von digitalen Spielen – also unterschiedlichsten Video- oder Computerspielen – aus einer religionswissenschaftlichen Perspektive heraus geschehen kann.

Allen voran sei erwähnt, dass es sich bei Steffens Werk um die erste systematische Bearbeitung des Themas in einer Monografie handelt. Es existieren zwar zahlreiche Artikel, die sich mit theoretischen Aspekten religionswissenschaftlicher Arbeit an digitalen Spielen befassen oder auch erste religionswissenschaftliche Analysen zu Spielen liefern. Einen umfassenden Überblick über diesen neuen Forschungsbereich hat es jedoch in dieser Form bis jetzt nicht gegeben – weder als deutschsprachige noch als englische Publikation.

Wie viele Werke, die ihre Heimatdisziplin über einen neuen Gegenstandsbereich aufklären wollen, so ist auch "Level Up Religion" getragen von dem Wunsch, das besagte Forschungsthema adäquat zu legitimieren. Steffen muss dieses Unterfangen wohl zumindest gegenüber den Verlegern gelungen sein, was daran ersichtlich wird, in welcher Reihe das Werk erschienen ist. Die Religionswissenschaftler Christoph Bochinger und Jörg Rüpke nahmen Steffens Beitrag in ihre Reihe "Religionswissenschaft heute" auf. Damit gesellt sich das Buch zu vielbeachteten Publikationen wie Gladigows "Religionswissenschaft als Kulturwissenschaft" (Stuttgart 2005) oder auch Bochinger, Engelbrecht und Gebhardt "Die unsichtbare Religion in der sichtbaren Religion" (Stuttgart 2009). "Level Up Religion" wird also kein Nischendasein fristen müssen, sondern erhält einen angemessenen Platz in der neuesten religionswissenschaftlichen Literaturlandschaft.

Der Autor macht sich viel Mühe, um das Medium digitaler Spiele in seiner Komplexität für ein religionswissenschaftliches Fachpublikum verständlich aufzubereiten. Er stellt digitale Spiele neben Aspekten von Gegenwart wie Populärkultur und Medien allgemein und schlägt so Brücken zu religionswissenschaftlichen Studien, die diese Ebenen bereits zu verstehen versuchen. Eine seiner Thesen dabei ist, dass sich die Untersuchung des neuen Mediums digitaler Spiele für die Religionswissenschaft auf organische Weise ergeben kann, da die beiden Themen Religion und Spiel schon seit langer Zeit in unterschiedlichsten Debatten, seien es religiöse oder auch wissenschaftliche, miteinander in Verbindung gebracht werden. Digitale Spiele seien dabei eine neuere Permutation des bereits einschlägigen Themas.

Der Forschungsstand wird aber nicht nur im Hinblick auf religionswissenschaftliche Perspektiven entfaltet. Auch das Fach der Game Studies, die Wissenschaft von Spielen, wird in seinen Grundzügen dargestellt. Das ist für eine eingehende Beschäftigung mit dem Medium

unerlässlich, da erst durch das Spezialwissen der Spielwissenschaft sich das Medium auch für religionswissenschaftliche Analysen in seinen Eigenheiten adäquat erschließen lässt. Auch hier ist die tiefgehende Beschäftigung mit und Darstellung von bereits angestoßener Forschung von verschiedenen Fachkollegen positiv hervorzuheben (beispielsweise Campbell and Grieve, *Playing with Religion in Digital Games*. Bloomington 2014; Heidbrink, Knoll, and Wysocki, *Theorizing Religion in Digital Games. Perspectives and Approaches*. online – *Heidelberg Journal of Religions on the Internet* 5.2014; Radde-Antweiler, Waltemathe, and Zeiler, *Video Gaming, Let's Plays, and Religion. The Relevance of Researching Gameenvironments*. *gameenvironments* 1.2014: 1–36). Steffen schafft ebenso einen soliden ersten Einblick in die historische Entstehung des Mediums und die dahinterliegende Industrie sowie ihre Stellung in der Gegenwart und wie das Medium von der Öffentlichkeit wahrgenommen wird.

Den Kern seiner Arbeit machen jedoch die Abschnitte "II – Die Religionen in digitalen Spielen" und "III – Digitale Spiele in den Religionen" aus. Hier nutzt Steffen einen Ansatz, den schon Oliver Krüger in seinem Standardwerk "Die mediale Religion" (Bielefeld 2012) verwendet hat. Krüger stellt dar, dass sich religionswissenschaftliche Fragen zum Themengeflecht von Religion und Medien in zwei Positionen gliedern lassen. Einerseits soll die Verwendung von Religion in Medien untersucht werden und andererseits die Nutzung von Medien durch religiöse Akteure. Dieses bekannte Konzept übernimmt Steffen und appliziert es auf den medialen Spezialfall von digitalen Spielen. Dabei stellt er dar, welche Arten von unterschiedlichsten Zeichen, Erzählungen oder anderen Elementen aus der Religionsgeschichte sich in diesen Medienprodukten finden lassen. Neben den eigentlichen Inhalten werden jedoch auch die Produzenten und Rezipienten von digitalen Spielen bzw. der religiös konnotierten Zeichen in den Spielen in den Blick genommen. Steffen geht es also auch um eine religionswissenschaftliche Digitalspielforschung, die sich sozialwissenschaftlich und ethnologisch betätigen kann, wenn sie nach den Einstellungen und Aussagen von Spielenden in Bezug auf deren Wahrnehmung und Interpretation von religiösen Zeichen fragt. Auch Überlegungen zu wirtschaftlichen Aspekten kommen auf, wenn es um die Frage geht, ob professionelle Spielentwickler das Thema Religion als kontroverses und risikoreiches Diskursfeld umschiffen oder sich im Gegenteil bereitwillig religiösen Elementen annehmen, um ihre Medienprodukte in einem kommerziellen Markt besser zu platzieren.

Auf der anderen Seite entfaltet der Autor, wie religiöse Institutionen, Kommentatoren oder sonstige Akteure auf das Thema digitale Spiele reagiert haben. Hier konzentriert sich Steffen aufgrund seiner gesammelten Datenlage auf Beiträge von westlich-christlichen Gruppen. Es wird ersichtlich, wie sich christliche Kommentatoren kritisch und ablehnend mit dem Medium auseinandergesetzt haben. Dies geschieht vor allem aus dem Blick-

winkel heraus, junge Menschen vor einem befürchteten moralischen Verfall schützen zu wollen. Demgegenüber stehen christliche Akteure, die das Medium als sprichwörtlichen Vermittler nutzen wollen, um die eigene Botschaft in einer stark medialisierten Welt weiterzutragen. Dies geschieht beispielsweise dadurch, dass in Online-Spielen aktiv missioniert wird oder eigens Spiele mit religiösen Botschaften entwickelt werden. Aber auch die niedrigschwellige Nutzung von und Diskussion über Spielinhalte in der Gemeindefarbeit ist ein Weg, den manche christliche Gruppen als Reaktion auf das neue Medium einschlagen. Man könnte Steffens Überblickswerk den starken Fokus auf den Umgang christlicher Gruppen mit digitalen Spielen als Schwäche vorhalten. Verflechtungen anderer religiöser Institutionen oder Einzelpersonen mit dem Medium werden nur vereinzelt angerissen. Hier ergibt sich also die Möglichkeit zusätzlicher religionswissenschaftlicher Arbeit für die Zukunft.

Mit zu den letzten Kapiteln der Arbeit zählt Steffens Analyse von sogenannten technomonistischen Reaktionen auf digitale Spiele. Hier gibt der Autor viele verschiedene Meinungen von Wissenschaftlern, Entwicklern, dezidiert religiösen Akteuren oder sonstigen Kommentatoren wieder, die das Medium aus religiöser Perspektive interpretieren. Dazu gehören beispielsweise Äußerungen, bei denen das Spielen von digitalen Spielen als transzendente Erfahrung betrachtet wird. Hier eröffnet Steffen, wie das Medium für religiöse Diskurse vereinnahmt werden kann und reflektiert dabei auch die religiösen Elemente mancher intellektuellen Debatten über digitale Medien, was beispielsweise in transhumanistischen Bereichen der Fall sein kann.

Insgesamt betrachtet, stellt sich "Level Up Religion" als würdige "Einführung in die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung" dar, wie der Untertitel schon verspricht. Dem Autor gelingt es durch ein breites Wissen spielwissenschaftlicher Topoi diese fruchtbar mit religionswissenschaftlichen Fragestellungen zu verknüpfen und so aufzuzeigen, wie sich das Fach dem Medium nähern kann. Es muss gleichzeitig festgestellt werden, dass das Werk an sich keinen radikalen Quantensprung für die momentane Forschung darstellt. Steffens Beitrag besteht vor allem darin, viele bereits bestehende Gedanken zur Analyse von Religion und digitalen Spielen detailliert aufzugreifen und miteinander in Beziehung zu setzen. Ebenso appliziert er Krügers Fragestellung des Religionsprofils von Medien und des Medienprofils von Religionen fruchtbar auf den neuen Gegenstandsbe- reich. So stellt das Werk nichts weniger als einen tiefgehenden, systematischen Überblick für ein religionswissenschaftliches Fachpublikum dar und zeigt die Potenziale auf, die eine Digitalspielforschung für die Disziplin haben kann.

Dem Autor gebührt Respekt, mit seiner Arbeit diesen noch jungen Forschungszweig in der deutschsprachigen Religionswissenschaft weiter zu bewerben und diese für Populär-, Medien- und Technikkultur, also einen prägenden Teil unserer Gegenwart, zu sensibilisieren. Die-

ses Risiko wurde mit der Publikation in der wichtigen Reihe "Religionswissenschaft heute" belohnt und wird hoffentlich noch weitere Früchte tragen und mehr Interessierte im deutschsprachigen Raum für das Thema gewinnen.

Jan Wysocki

**Suleman, Fahmida:** *Textiles of the Middle East and Central Asia. The Fabric of Life.* London: Thames & Hudson, 2017. 232 pp. ISBN 978-0-500-51991-2. Price: £ 29.95

This beautifully illustrated book pursues the goal to present the textile collections of the British Museum coming from areas as Middle East and Central Asia. The first chapter starts with a short description of the collection containing about three thousand textiles and dresses, stored by countries of the Middle East, Arabian Peninsula, Central Asia, and dating mainly from the 19th century. The collection involves as well a group of archaeological textiles (Egypt), all originating from different donors or collectors. In the beginning, the author tries to familiarize the reader with selected essential issues of dress/textile history as the pertinence of actual dress questions in the cultures represented by the collection. For this purpose, the author refers to the term of modest dress (Reina Lewis) in order to highlight different cultural approaches and discourses about body and covering and also mentions the still existing problem of Eurocentric prejudices about oriental culture seen as static. Concerning female textile and cloth, the author seems to defend the idea of an autonomous oriental beauty and body culture.

The introduction refers to museums in the related area, however, as reviewer I would like to note that Tashkent has no particular museum of national dress, instead museums of fine arts and applied arts, and a state museum, which indeed house remarkable textile and dress collections.

The following chapters are organized according to different subjects of the life cycle and value system of traditional cultures as, e. g., childhood, marriage and ceremony, status and identity, religion and belief, house and homestead, politics and conflict. Depending on the topics of each section, some areas are represented and discussed more intensely than others. Religion, for example, is exemplified by Islamic textiles mainly of the Arabian Peninsula, whereas home textiles focus the areas of Central Asia.

All chapters provide general information about the meaning and practices of the artefacts in question, arguing mostly in an exemplary way. "Status and Identity" are well illustrated by examples of Ottoman garments, "Marriage and Ceremony" are explained by examples of dowries, e. g., that of a Jewish bride in Cairo about 1140 (44) and some outstanding textile as the Central Asian wall carpet *sūzanī*. The chapter about childhood tells about the signification of textiles concerning birth, fertility, and protection.