

Inhalt

Danksagung und Hinweise	8
-------------------------------	---

I Einführung

1. Grundzüge der religionswissenschaftlichen Digitalspieelforschung ...	10
1.1 Anknüpfungspunkte an religionswissenschaftliche Forschungen	13
1.1.1 Spiele und Religion	13
1.1.2 Medien, Populärkultur und Religion	18
1.1.3 Internet und virtuelle Welten	24
1.2 Methoden und Forschungsstand	27
1.3 Level Up Religion: Forschungsfelder und Fragestellungen	54
1.3.1 Die Religionen in digitalen Spielen	56
1.3.2 Digitale Spiele in den Religionen	58
2. Das Medium und seine Kontexte	61
2.1 Digitale Spiele	61
2.2 Historischer Kontext	66
2.2.1 Chronologie der Entwicklung digitaler Spiele	68
2.2.2 Digitale Spiele im kulturhistorischen Blick	81
2.3 Die Spielenden	91
2.3.1 Spieleraktivitäten und die Industrie	91
2.3.2 Digitalspielkultur	101
2.4 Öffentlichkeit	112
2.4.1 Regulierung	114
2.4.2 Förderung	149
2.4.3 Instrumentalisierung	156

II Die Religionen in digitalen Spielen

3. Religiöse Inhalte in digitalen Spielen	174
3.1 Marginalität religiöser Inhalte?	174
3.2 Professionelle Unterhaltungsspiele	179
3.3 Independent-Unterhaltungsspiele	181
3.4 Casual- und Social-Spiele	183
3.5 Serious-Spiele – Lern-, Kunst-, Propagandaspiele	186

6	Inhalt
3.6	„Religiöse digitale Spiele“ 190
3.7	Eine Typologie digitaler Spiele mit religiösen Inhalten 196
4.	Die Spielenden 200
4.1	Über das Verhältnis der Spielenden zur Religion 200
4.2	Die Rezeption religiöser Digitalspielinhalte durch die Spielenden 209
4.3	Produktion religiöser Spielinhalte 215
5.	Die Entwickler 223
5.1	Religiöse Inhalte als Problem in der Digitalspielentwicklung 223
5.2	Religiöse Inhalte als Chance für die Entwicklung digitaler Spiele 227
III Digitale Spiele in den Religionen	
6.	Technophobische Reaktionen: Kontroversen 236
7.	Technomediatorische Reaktionen: Regulierung, Instrumentalisierung, Entwicklung 243
7.1	Regulierung 243
7.2	Instrumentalisierung 248
7.3	Die Entwicklung religiöser Spiele 252
8.	Technomonistische Reaktionen und darüber hinaus – Interpretationen 267
8.1	Digitale Spiele als Orte der religiösen Verwirklichung 268
8.1.1	Digitalspielentwicklung als göttlich-schöpferische Tätigkeit 269
8.1.2	Digitalspielwelten als Träger christlicher Teleologie, Prädestination und Ethik 271
8.1.3	Die Identifikation mit dem Avatar als Ausbildung der religiösen Identität 275
8.1.4	Digitale Spiele als Vermittler von „Transzendenz“ 279
8.2	Religiös relevante Konzepte in der Deutung digitaler Spiele 289
8.2.1	Digitale Spiele und Mythen 290
8.2.2	Digitale Spiele und Rituale 297
8.2.3	Digitale Spiele und veränderte Bewusstseinszustände 307

IV Zusammenfassung und Fazit

9. Prolegomena zur religionswissenschaftlichen Digitalspielforschung	330
9.1 Religionen in digitalen Spielen	331
9.1.1 Religiöse Inhalte in digitalen Spielen	331
9.1.2 Die Spielenden	334
9.1.3 Die Entwickler	337
9.2 Digitale Spiele in den Religionen	338
9.2.1 Technophobische Reaktionen: Kontroversen	338
9.2.2 Technomediatorische Reaktionen: Regulierung, Instrumentalisierung, Entwicklung	339
9.2.3 Technomonistische Reaktionen: Interpretationen	341
9.3 Schlussbetrachtung: Religionswissenschaftliche Digitalspielforschung <i>back to the roots?</i>	344
Index	349
Bibliografie und Ludografie	359
Literatur	359
Digitale Spiele	375