

Inhalt

Danksagung und Hinweise.....	9
Teil I: Einführung	
1 Einführung.....	12
1.1 Rahmenbedingungen der kulturwissenschaftlichen Erforschung digitaler Spiele.....	14
1.2 Forschungsstand.....	22
1.2.1 Game Studies.....	22
1.2.2 Studien zum Verhältnis von digitalen Spielen und Religion.....	25
1.3 Studienziele und Theorie.....	30
1.3.1 Religionsästhetik.....	31
1.3.2 Alltagsverständnis von Religion und polythetischer Religionsbegriff.....	34
1.3.3 „Angewandte Ludologie“.....	37
2 Definitionen und Begriffe.....	39
2.1 Spiel.....	39
2.2 Digitales Spiel, Computerspiel, Videospiel, Bildschirmspiel.....	45
2.3 Simulation – Repräsentation – Imitation.....	48
2.4 Interaktivität – Ergodik – <i>agency</i>	50
2.5 Diegetisch/extradiegetisch – Interface – Avatar.....	53
2.6 Virtuelle Realität – Cyberspace – Immersion – (Tele)Präsenz.....	55
2.7 Klassifikationen, Genres.....	58
3 Digitale Spiele, Digitalspielkultur und Religion.....	60
3.1 Geschichte des Mediums.....	60
3.2 Digitalspielkultur.....	62
3.3 Religiöse Aspekte digitaler Spiele und der Digitalspielkultur.....	63
3.4 Beispiele <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	66
3.4.1 <i>Anno 1404</i>	66
3.4.2 <i>Risen</i>	72
3.5 Hypothesen.....	78

Teil II: Methodik

4	Zugänge zu <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	82
4.1	Die „spielende Beobachtung“	82
4.2	Die Spielenden	86
4.2.1	Die Communities.....	87
4.2.2	Die Spielenden im Spiegel der Umfrage	94
4.3	Entwickler.....	113
4.3.1	Related Designs und Piranha Bytes.....	114
4.3.2	Interview mit Mattias Filler von Piranha Bytes.....	116
4.3.3	Kontextualisierung des Interviews.....	121
4.4	Zusammenfassung.....	124
5	Erfassung religiöser Inhalte.....	126
5.1	Entwicklung einer Methode zur Erfassung von religiösen Inhalten in digitalen Spielen.....	126
5.1.1	Theorie der Spielelemente	127
5.1.2	Das Zeichensystem und weitere religiöse Faktoren als Fokus.....	133
5.2	Fallbeispiele: Erfassung der religiösen Inhalte in <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	140
5.2.1	<i>Anno 1404</i>	140
5.2.2	<i>Risen</i>	146
5.2.3	Zusammenfassung der Resultate.....	149
5.3	Fazit	150
6	Analyse religiöser Inhalte.....	152
6.1	Entwicklung einer Methode für die Analyse religiöser Inhalte in digitalen Spielen.....	152
6.1.1	Semiotik: Digitale Spiele als Zeichensysteme	152
6.1.2	Ästhetik: Digitale Spiele, Körper und Sinnlichkeit.....	157
6.1.3	Ludologie: Digitale Spiele als Spielsysteme.....	168
6.1.4	Analyseinstrument für die Erfassung der ästhetischen, ludologischen und semiotischen Aspekte relevanter Digitalspielzeichen.....	172
6.2	Fallbeispiele: Analyse der religiösen Zeichen in <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	174
6.2.1	<i>Anno 1404</i>	175
6.2.2	<i>Risen</i>	206
6.3	Fazit	246
6.3.1	Rekapitulation des Analyseinstruments vor dem Hintergrund der analysierten religiösen Zeichen.....	246
6.3.2	Möglichkeiten und Grenzen des Analyseinstruments.....	250

Teil III: Interpretation und Fazit

7	Bedeutung von <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i> als digitale Spiele mit religiösen Inhalten	254
7.1	Die mediale Darstellung der religiösen Inhalte	254
7.1.1	Drei Bedeutungsebenen religiöser Digitalspielzeichen	255
7.1.2	Performative und räumliche Darstellung von Religion	259
7.1.3	Kontrafaktische und mythisierende Religionsdarstellung.....	262
7.1.4	Objektivierung in der Religionsdarstellung.....	266
7.1.5	„Apologetische“ und kritische Religionsdarstellung.....	270
7.2	Die Rezeption der religiösen Inhalte	272
7.2.1	Die Bedeutung der religiösen Inhalte für <i>Anno-/Risen</i> -Spielende.....	275
7.2.2	<i>Anno 1404</i> , <i>Risen</i> und die religiösen Spielerprofile	280
7.3	Fazit – <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i> als Artefakte für die religiös relevante Kommunikation.....	292
8	Fazit.....	296
8.1	Zugang zu den Spielen.....	297
8.1.1	Die „spielende Beobachtung“.....	297
8.1.2	Befragung der Spielenden	300
8.2	Erfassung der religiösen Inhalte	301
8.3	Analyse der religiösen Inhalte	303
8.4	Interpretation von <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	305
8.5	Just ... one ... more ... turn: Ein Epilog.....	307
	Glossar	311
	Bibliografie und Ludografie.....	320