

1. Einleitung	13
1.1 Hinführung zum Thema	16
1.1.1 Inhaltliche Übersicht anhand zentraler Begriffe.....	21
1.1.1.1 Videospiele und ihre Akzeptanz	22
1.1.1.2 Arbeit, Freizeit, Kommunikation, Sozialisation	25
1.1.1.3 Gesellschaft, Moral, Spiel und Kampf.....	31
1.1.1.4 Spiel und Gewalt.....	33
1.1.1.5 Spiel und Religion	35
1.1.1.6 Unterhaltungstechnologie und Emotion.....	40
1.2 Persönlicher Zugang zum Thema	42
1.3 Grundüberlegungen zu Fragestellungen und dem methodischem Vorgehen	46
1.4 Geisteswissenschaftliche Verortung der Arbeit	53
1.5 Relevanz für Religionspädagogik, Kommunikations- und Sozialwissenschaften	58
1.6 Überblick über den Aufbau der Arbeit	69
2. Thematische Klärung 1: Videospiele	71
2.1 Begriffliche Klärung „Bildschirmunterhaltung“	73
2.2 Geschichte der Videospiele	80
2.2.1 Videospiele als internationales Unterhaltungsgeschäft: Hintergründe	91
2.2.2 Visionen und Visionäre: Produzenten hinter dem Bildschirm	97
2.2.3 Kinderzimmer, Großraumbüro, Hollywood-Boulevard: Ein Markt wächst.....	104
2.3 Wissenschaftliche Theorieansätze und Forschungsbefunde: Das menschliche Spiel, die Technik, das Medium in Geist und Verstand in den Betrachtungen von Huizinga, Caillois und Weizenbaum	114
2.3.1 Johan Huizinga	115
2.3.2 Roger Caillois	116
2.3.3 Joseph Weizenbaum	117
2.3.4 Der Beitrag von Huizinga, Caillois und Weizenbaum und seine Relevanz für Game Studies und Religionspädagogik	118
2.3.5 Religiöses Gefühl und Phänomen des Spiels.....	121
2.3.6 Regeln, Konventionen und Symbole als Hilfsmittel zur Identifikation und Bearbeitung von Inhalten	125
2.3.7 Struktur, Kontrolle und Spannung des Spiels.....	131
2.3.8 Technikgläubigkeit, Technikbewusstsein und Technikerwartung.....	134
2.3.9 Computer-Lernen und Wirksamkeitserwartungen im realweltlichen Kontext	144
2.3.10 Technikfolgen, Interaktivität und die Frage nach Sinn und Kontinuität	148
2.4 Moderne Ansätze der Game Studies: Game Based Learning, „Gamification“, „Serious Gaming“ und andere	153
2.4.1 Game-Based-Learning – Spielen & Lernen, Lernen durch Spielen	154
2.4.2 Spielen als Kommunikationsprozess	158
2.4.3 Serious Games	159
2.4.4 Gamification	162
2.4.5 Wer spielt?	165
2.4.6. Was wird gespielt?.....	171
2.5 Zusammenfassung und Würdigung	175
3. Thematische Klärung 2: Zur Wirkung und Bedeutung von Videospiele	181
3.1 Konsum und Propaganda: Videospiele im Werbeeinsatz – Beispiele	182
3.2 Bildsprache und Ikonologie	191
3.3 Storytelling und interaktives Erleben	201
3.4 Mensch fühlt Maschine: Spielen so echt wie nie zuvor	215
3.4.1 Kognitive Transferprozesse	221
3.4.2 Emotionen und Motivationen	238
3.4.3 Transfer, Interpretation und Nachhaltigkeit von Medieneindrücken.....	249
3.4.4 Leistungserleben und Leistungsempfinden	258
3.5 Zur Wirkung von Videospiele: Erkenntnisse des Forschungsfeldes der „Game Studies“	276

3.5.1 Narration und Rhetorik: Was erzählen Videospiele?	284
3.5.2 Grundzüge der Medienwirkungs- und Mediensozialisationsforschung	295
3.5.2.1 Der reale und der „Scheinraum“: Aneignung und Adaption sozialökologischer und virtueller Lebenswelten	313
3.5.2.2 Aktive und kognitive Beeinflussung von Nutzern durch Videospiele	320
3.5.2.3 Global & virtuell statt lokal & real: „Server-Games“ degradieren Spielkonsole und Computer zum User-Interface und den Spieler zum Zuträger von Informationen	327
3.5.2.4 Kulturelle Einflüsse – Spiele(n) als Teil, Fortsetzung und Inkubator von Alltagskultur und Alltagsleben	341
3.5.3 Medienpädagogische Exkurse: Medien, Gewalt und Sucht	348
3.5.3.1 Gewalt: Excessive TV in childhood linked to long-term antisocial behaviour (02/2013)	352
3.5.3.2 Sucht: Internet Addictive Behaviours (01/2013)	354
3.5.3.3 Würdigung der Exkurse	357
3.6 Zusammenfassung.....	358
4. Thematische Klärung 3: Religion	363
4.1 Begriffliche Klärung „Religiosität“	365
4.2 Zur wissenschaftlichen Erforschung von Religion in der (Spät-) Moderne: Theorieansätze und Forschungsbefunde	382
4.3 Religiöse Sozialisation im gesellschaftlichen Kontext	387
4.4 Zusammenfassung.....	398
5. Thematische Klärung 4: Religion und Videospiele – Bezüge und Wechselwirkungen	401
5.1 Religion und Medienkultur	406
5.1.1 Medienschaffende und ihr Verhältnis zu Religion	412
5.2 Religion und Videospiele: Dimensionen & Symbolik	423
Erlösung	428
Vernichtung	433
Opfer und Erlösung durch Vernichtung im Spiel	439
5.2.1 Religion, Moral und Mythos in ausgewählten Videospiele.....	440
Afterlife (LucasArts, 1996).....	441
Age of Empires – Serie (Microsoft, Serie, seit 1997)	442
Alter Ego (Activision, 1985)	442
Assassin’s Creed (Ubi-Soft, Serie, seit 2007).....	442
Black & White (Lionhead, Serie, seit 2001).....	443
Dante’s Inferno (Electronic Arts, 2010)	443
Deus Ex (Eidos, Serie, seit 2000)	443
Dragon Age: Origins (Electronic Arts, Serie, seit 2009)	444
Mass Effect (BioWare / Electronic Arts, Serie, seit 2007)	444
Populous – Serie (Electronic Arts, 1989)	445
Second Life (Linden Lab, Online-Spiel, seit 2003)	445
Raiders of the Lost Ark (Atari, 1982).....	446
Resident Evil-Serie (Capcom / Virgin Games, Serie, seit 1996)	447
Syndicate (Electronic Arts, Serie, ab 1993).....	447
The Sims (Electronic Arts, Serie, seit 2000).....	448
Ultima (Origin / Electronic Arts, Serie, seit 1980)	449
World of Warcraft (Blizzard / Activision / Vivendi, Onlinespiel, seit 2004)	451
5.2.2 Zusammenfassung: Religion, Moral und Mythos im Videospiele	451
5.2.3 Welt, Raum und Zeit im Videospiele	467
5.3 Zusammenfassung und Würdigung	480
6. Videospiele in religionspädagogischer Perspektive – Forschungs- und Diskussionsstand.....	489
6.1 Religiöse Mediensozialisation – Erkenntnisse und Befunde als religionspädagogische Herausforderung.....	494
6.1.1 Der Ansatz einer <i>medienweltorientierten Religionspädagogik (MWR)</i>	504
6.1.2 Mediengeprägtes Handeln und Denken.....	508
6.1.3 Sozialisationserfahrungen sind Medienerfahrungen.....	512
6.2 Populäre Medienkultur in theologisch-religionspädagogischer Perspektive	519

6.3 Populäre Videospieldkultur in (medien-) pädagogischer Perspektive	530
6.4 Computer in der religionspädagogischen Forschung	539
6.5 Videospiele in der religionspädagogischen Forschung	544
6.6 Zusammenfassung: Religion als Spielelement?!	554
7. Die empirische Studie: Befragung von Spieleentwicklern.....	557
7.1 Zum Forschungsstand: Warum sind Erschaffer und Produzenten wichtige Quellen?... 560	
7.1.1 Kommunikatorforschung in Unterhaltungsmedien – Ein Desideratum.....	561
7.1.2 Spieleentwickler im Fokus: Der IGDA Game Developer Demographics Report (2005)..	567
7.1.3 Autorenforschung im Kinder- und Jugendbuchbereich.....	572
7.1.4 Zwischenstand Kommunikatorforschung	579
7.2 Entwicklung der Fragestellung.....	582
7.3 Methodik und Instrument.....	587
7.4 Fragebogenentwurf.....	589
7.5 Sample „Spieleentwickler“.....	592
7.6 Herausforderungen im Prozess der Datenerhebung	600
7.7 Ergebnisse.....	603
7.8 Auswertung und Zusammenfassung: Bedeutung von Religion als Element im Videospiele aus Sicht von Spieleentwicklern.....	704
8. Diskussion der Ergebnisse im theologisch-religionspädagogischen Kontext.....	711
8.1 Schlussfolgerungen für Religionspädagogik, Kirche, Schule und Gemeinde.....	712
8.2 Gesellschaftlich-konfessionelle Bedeutungszusammenhänge	715
9. Fazit und Ausblick	727
9.1 Gesamtzusammenfassung zentraler Ergebnisse der Arbeit.....	727
9.2 Forschungsdesiderata und offene Fragen: Ansätze für eine Neubewertung des Videospiele für Religionspädagogik und Bildung.....	734
10. Literaturverzeichnis.....	741
10.1 Bücher	741
10.2 Artikel & Aufsätze	783
10.3 Internet-Links	813
10.4 Bildnachweise.....	818
10.5 Glossar und Abkürzungen	825
11. Kino als Missionswerk: Durch Filmblockbuster über Gott ins Gespräch kommen (Habitationsvortrag)	829
11.1 Einleitung: Schilderung eines Filmeinsatzes im Religionsunterricht.....	829
11.2 Vorrede: Filmbilder und Weltbilder.....	831
11.3 Theologie und Religionspädagogik: Stellenwert in Schule und Gesellschaft	833
11.4 Inhalte identifizieren - Filmelemente mit Individualbezug und religiösem Gehalt	834
11.5 Filmanalyse – Von Zeichencodes, Sinncodierungen und Lebensbildern	836
11.6 „Chappie“ – Action aus religionspädagogischer Sicht	840
11.7 Abschluss: Mit Menschen durch Filme über Gott ins Gespräch kommen.....	846
11.8 Quellen	848
12. Redemption through Annihilation?! – Game Designer’s views on religion, culture and society and its influences on digital games – An English language summary of this state doctorate.....	853
Abstract:	853
12.1 Religion in video games: Field of existential questions, mission or a contentless pit?	853
12.2 A cue: The Capcom-incident and "Moschee Baba"	855
12.3 Short overview on the games market	857
12.4 Industrial field, job market and content spectrum: Who are game developers and what is going through their mind? The IGDA-survey (2005).....	858
12.5 Why care about developers ? Aspects of author research.....	861
12.6 Field of research: Game designers at the Games Academy in Berlin and Frankfurt.....	864

12.7 Developers and their world view	865
12.8 Questions and hypothesis / methodology and instrument	867
12.9 Overview on results, evaluation and summary: Meaning of Religion as an Element of Video Games - the Developers' views.....	869
12.10 Conclusion	873
12.11 References:.....	876
13. Anhang – Fragebogen und Antworten.....	881