

Inhalt

Vorwort	7
1 Games – das Massenphänomen	11
Was ist überhaupt ein Computerspiel?	11
Zur Geschichte der Games	13
Computerspielkultur	17
Öffentliche Kritik und Regulierung	20
Sucht	21
Gewalt	22
Förderung	25
Instrumentalisierung	27
2 Religion in Games	31
Spiele und Religion in der Geschichte	31
Die Sicht der Entwickler	36
Gamer als Produzenten religiöser Inhalte	47
Religion in Games – Charakteristiken und Beispiele	54
Mainstream-Games	55
Independent-Unterhaltungsspiele	58
Casual- und Social-Spiele	60
Serious-Spiele: Lern-, Kunst-, Propagandaspiele	62
3 Religiöse Games	67
Beispiele religiöser Games	68
Religiöse Computerspiele – ein Widerspruch in sich?	74

4 Die Bedeutung von Religion in Games	83
Beispiele <i>Anno 1404</i> und <i>Risen</i>	84
Häufige Darstellungsweisen von Religion in Computerspielen.....	90
5 Religiös beim Computerspielen?	99
Das Gamen als Transzendenzerfahrung, Mythos, Ritual und Bewusstseinsveränderung	100
Gamer – wie habt ihr’s mit der Religion?	114
Das Spielen als religiöse Handlung?	119
Religiöse Kommunikation beim Gamen	128
6 Religiöse Antworten auf Games	135
Kritik	136
Regulierung	143
Einsatz von Games für religiöse Zwecke	148
Epilog: Gamen mit Gott.....	153
Informationen und Literatur.....	161
Alterskennzeichnung.....	161
Pädagogische Beurteilung von Games	161
Christliche Beurteilung von Games (in Englisch)	162
Medienkompetenz	162
Literatur	162