

Inhalt

Vom Unbehagen an digitalen Spielen (Jürgen Fritz)	13
Zum Geleit (Ingo Reuter)	21
Rhythmus, Abstraktion und Realität (Martin Lorber)	25
1. Einleitung	29
1.1 Hinführung zum Thema	33
1.1.1 Inhaltliche Übersicht anhand zentraler Begriffe	37
1.1.2 <i>Game Studies</i> als Wissenschaft	38
1.1.1.1 Videospiele und ihre Akzeptanz	41
1.1.1.2 Arbeit, Freizeit, Kommunikation, Sozialisation	45
1.1.1.3 Gesellschaft, Moral, Spiel und Kampf	52
1.1.1.4 Spiel und Gewalt	54
1.1.1.5 Videospiele und Religion	57
1.1.1.6 Unterhaltungstechnologie und Emotion	63
1.2 Geisteswissenschaftliche Verortung der Thematik	66
1.3 Relevanz für Religionspädagogik, Kommunikations- und Sozialwissenschaften	71
1.4 Medienpädagogische Erwägungen	78
1.5 Überblick über den Aufbau des Buches	86
2. Thematische Klärung 1: Videospiele	87
2.1 Begriffliche Klärung „Bildschirmunterhaltung“	91
2.2 Geschichte der Videospiele	100
2.2.1 Videospiele als internationales Unterhaltungsgeschäft: Hintergründe	114
2.2.2 Visionen und Visionäre: Produzenten hinter dem Bildschirm	121
2.2.3 Kinderzimmer, Großraumbüro, Hollywood-Boulevard: Ein Markt wächst	130
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	141

2.3.1 Johan Huizinga	143
2.3.2 Roger Caillois	143
2.3.3 Joseph Weizenbaum	145
2.3.4 Die Beiträge von Huizinga, Caillois und Weizenbaum und ihre Relevanz für <i>Game Studies</i> und Religionspädagogik	146
2.3.5 Religiöses Gefühl und Phänomen des Spiels	150
2.3.6 Regeln, Konventionen und Symbole als Hilfsmittel zur Identifikation und Bearbeitung von Inhalten	155
2.3.7 Struktur, Kontrolle und Spannung des Spiels	161
2.3.8 Technikgläubigkeit, Technikbewusstsein und Technikerwartung	165
2.3.9 Computer-Lernen und Wirksamkeitserwartungen im realweltlichen Kontext	177
2.3.10 Technikfolgen, Interaktivität und die Frage nach Sinn und Kontinuität	181
2.4 Moderne Ansätze der Game Studies: Game Based Learning, „Gamification“, „Serious Gaming“ und andere	188
2.4.1 Game-Based-Learning – Spielen & Lernen, Lernen durch Spielen	189
2.4.2 Spielen als Kommunikationsprozess	193
2.4.3 Serious Games	195
2.4.4 Gamification	199
2.4.5 Wer spielt?	202
2.4.6. Was wird gespielt?	209
2.5 Zusammenfassung und Bewertung	214
3. Thematische Klärung 2: Zur Wirkung und Bedeutung von Videospielen	221
3.1 Konsum und Propaganda: Videospiele im Werbeeinsatz – Beispiele	224
3.2 Bildsprache und Ikonologie	235
3.3 Storytelling und interaktives Erleben	247
3.4 Mensch fühlt Maschine: Spielen so echt wie nie zuvor	264
3.4.1 Kognitive Transferprozesse	270
3.4.2 Emotionen und Motivationen	290
3.4.3 Transfer, Interpretation und Nachhaltigkeit von Medieneindrücken	304
3.4.4 Leistungserleben und Leistungsempfinden	315

3.5 Zur Wirkung von Videospielen: Erkenntnisse des Forschungsfeldes der Game Studies	338
3.5.1 Narration und Rhetorik / Sender und Empfänger: Was erzählen Videospiele und wer erzählt sie?	344
3.5.2 Grundzüge der Medienwirkungs- und Mediensozialisationsforschung	367
3.5.2.1 Der reale und der „Scheinraum“: Aneignung und Adaption sozialökologischer und virtueller Lebenswelten	388
3.5.2.2 Aktive und kognitive Beeinflussung von Nutzern durch Videospiele	396
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	404
3.5.2.4 Kulturelle Einflüsse – Spiele(n) als Teil, Fortsetzung und Inkubator von Alltagskultur und Alltagserleben	421
3.6 Zusammenfassung	430
4. Thematische Klärung 3: Religion	435
4.1 Begriffliche Klärung „Religiosität“	439
4.2 Zur wissenschaftlichen Erforschung von Religion in der (Spät-) Moderne: Theorieansätze und Forschungsbefunde	459
4.3 Religiöse Sozialisation im gesellschaftlichen Kontext	465
4.4 Zusammenfassung	478
5. Thematische Klärung 4: Religion und Videospiele – Bezüge und Wechselwirkungen	481
5.1 Religion und Medienkultur	487
5.2 Religion und Videospiele: Dimensionen & Symbolik	497
5.2.1 Religionen, ein Themenbaukasten für Spieleentwickler?	500
5.2.2 Religion, Moral und Mythos in ausgewählten Videospiele(n)	521
Afterlife (LucasArts, 1996)	522
Age of Empires (Microsoft, Serie, seit 1997)	523
Alter Ego (Activision, 1985)	523
Assassin's Creed (Ubi-Soft, Serie, seit 2007)	524
Black & White (Lionhead, Serie, seit 2001)	524
Civilization-Serie (versch. Publisher, seit 1991)	525
Dante's Inferno (Electronic Arts, 2010)	526

Deus Ex (Eidos, Serie, seit 2000)	526
Dragon Age: Origins (Electronic Arts, Serie, seit 2009)	527
Mass Effect (BioWare / Electronic Arts, Serie, seit 2007)	527
Populous (Electronic Arts, Serie, 1989)	528
Raiders of the Lost Ark (Atari, 1982)	529
Red Sea Crossing (Steve Stack Inc., 1983)	530
Second Life (Linden Lab, Online-Spiel, seit 2003)	531
Resident Evil (Capcom / Virgin Games, Serie, seit 1996)	532
Syndicate (Electronic Arts, Serie, ab 1993)	533
The Sims (Electronic Arts, Serie, seit 2000)	534
Ultima (Origin / Electronic Arts, Serie, seit 1980)	535
World of Warcraft (Blizzard / Activision / Vivendi, Onlinespiel, seit 2004)	537
5.2.3 Zusammenfassung: Religion, Moral und Mythos im Videospiel	538
5.2.4 Existenz, Welt, Raum und Zeit im Videospiel	557
5.3 Zusammenfassung und Würdigung	572
6. Videospiele in religionspädagogischer Perspektive	583
6.1 Religiöse Mediensozialisation – Erkenntnisse und Befunde als religionspädagogische Herausforderung	589
6.1.1 Der Ansatz einer <i>medienweltorientierten Religionspädagogik (MWR)</i>	602
6.1.2 Mediengeprägtes Handeln und Denken	606
6.1.3 Sozialisationserfahrungen sind Medienerfahrungen	611
6.2 Populäre Medienkultur in theologisch-religionspädagogischer Perspektive	620
6.3 Populäre Videospieldkultur in (medien-) pädagogischer Perspektive	632
6.4 Computer in der religionspädagogischen Forschung	643
6.5 Videospiele in der religionspädagogischen Forschung	649
6.6 Zusammenfassung: Religion als Spielelement?!	661
7. Diskussion der Ergebnisse im theologisch-religionspädagogischen Kontext	675
7.1 Videospiele fördern ein funktionales Religionsverständnis	676
7.2 Gesellschaftlich-konfessionelle Bedeutungszusammenhänge	679

8. Literaturverzeichnis	691
8.1 Bücher	691
8.2 Artikel & Aufsätze	732
8.3 Internet-Links	762
8.4 Bildnachweise	767
8.5 Glossar und Abkürzungen	774
Autoreninformationen	778