

# Inhalt

A.	Einleitung.....	11
1.	Hinführung und Herangehensweise .....	11
2.	Forschungsstand .....	19
3.	Thesenhafter Vorausblick: Zehn Argumente ‚Pro‘ und ‚Contra‘ Computerspiele im Religionsunterricht .....	27
3.1.	Contra-Argumente.....	28
3.2.	Pro-Argumente.....	34
B.	Computerspiele – Das Medium im Zentrum .....	39
1.	Definition der zu betrachtenden Phänomene: Spiel; Spielen; Computerspiel.....	39
1.1.	Spiel .....	39
1.2.	Spiele.....	42
1.3.	Computerspiel.....	45
2.	Beschreibungsebenen des Mediums Computerspiel .....	47
2.1.	Technische Grundlagen: Hard- und Software .....	47
2.2.	Genres und Genrekonventionen.....	50
2.3.	Narrativistische Analyse.....	59
2.4.	Filmanalytische Perspektive .....	63
2.5.	Ludologische Perspektive .....	64
2.6.	Architektonische Perspektive.....	66
2.7.	Lernbezogene Perspektive.....	66
3.	Computerspieler und Spielen als kulturelle Praxis .....	69
3.1.	Faszinationskraft und strukturelle Kopplung .....	70
3.2.	Typologisierung von SpielerInnen .....	75
3.3.	Mods.....	82
3.4.	E-Sport.....	84

3.5. Fan-Kultur.....	85
4. (Computer-)Spiele als Ritual und Religion .....	92
C. Mediensozialisation .....	103
1. Jugendmedienstudien .....	103
1.1. Die JIM-Studie.....	104
1.2. Ergänzende Mediennutzungsstudien.....	120
1.3. Zusammenfassende Reflexionen.....	134
2. Studien zum Zusammenhang von Mediennutzung und religiösen Einstellungen .....	136
2.1. Astrid Dinter: „Adoleszenz und Computer“ .....	137
2.2. Astrid Haack: „Computerspiele als Teil der Jugendkultur“.....	155
2.3. Manfred L. Pirner: „Religiöse Mediensozialisation?“ .....	163
2.4. Zusammenfassende Reflexionen.....	168
D. Religion in und mit Computerspielen? .....	173
1. Religionsverständnis .....	173
1.1. Religion in funktionalistischer Perspektive.....	175
1.2. Religion in substanzieller Perspektive .....	179
1.3. Religion aus katholisch-kirchlicher Perspektive.....	182
1.4. Religion aus der Perspektive Jugendlicher.....	185
1.5. Medienreligion .....	196
1.5.1. Genese des Begriffs ‚Medienreligion‘ .....	198
1.5.2. Thomas‘ Verständnis von ‚Impliziter Religion‘ .....	199
1.5.3. Thomas‘ Religionsdefinition .....	200
1.5.4. Medienreligion auf vier Ebenen .....	209
1.5.5. Kritische Reflexion .....	213
1.6. Zusammenfassende Reflexionen und religionspädagogische Konsequenzen .....	220

2.	Religion in und mit Computerspielen – Exemplarische Analysen....	223
2.1.	Zur Auswahl der Beispiele.....	224
2.2.	Zur Herangehensweise.....	227
2.3.	Typ 1: Religiöses als zentraler Inhalt .....	229
2.3.1.	Vatican Wars/PriestVille.....	232
2.3.2.	Journey of Jesus: The Calling.....	234
2.3.3.	Big Bible Town/Kirche Entdecken etc. ....	237
2.3.4.	Geheimakte Jesus /Das Jesus-Pergament /Das Grab des Mose .....	238
2.3.5.	Deepak Chopra’s Leela.....	243
2.3.6.	Dragon Age: Inquisition.....	245
2.3.7.	Left Behind: Eternal Forces.....	251
2.3.8.	Quraish .....	254
2.3.9.	Devtheism .....	256
2.3.10.	Faith Fighter/Operation: Pedopriest/Run Jesus Run .....	259
2.3.11.	„God-Games“: Populous, Afterlife, Doshin the Giant, Black&White 1/2, From Dust, Spore, Pocket God, Reus, Godus, The Universim.....	263
2.3.12.	El Shaddai: Ascension of the Metatron .....	270
2.3.13.	Asura’s Wrath.....	273
2.3.14.	Okami .....	276
2.3.15.	Bioshock: Infinite .....	279
2.3.16.	Dante’s Inferno, Darksiders I&II, Hellgate: London .....	287
2.3.17.	Zusammenfassung und Zwischenfazit .....	296
2.4.	Typ 2: Religiöse Motive, Symbole, Themen und Bilder.....	300
2.4.1.	Erlöser- und Messiasfiguren .....	301
2.4.2.	Formen und Persistenz des Bösen.....	316

2.4.3.	Konfrontationen zwischen Gut und Böse .....	324
2.4.4.	Pantokrator-Motive .....	330
2.4.5.	Paradiesmotive .....	332
2.4.6.	Sünde, Schuld und Lebenserneuerung.....	334
2.4.7.	Vergänglichkeitsmotive.....	343
2.4.8.	Versöhnung, Erlösung und Möglichkeit des Neuanfangs .....	360
2.4.9.	Apokalyptische Szenarien und Weltuntergang .....	361
2.4.10.	Exodusmotive .....	368
2.4.11.	Funktionen von Religion.....	375
2.4.12.	Moral- und Tugendsysteme .....	384
2.4.13.	Panthea .....	394
2.4.14.	Religionskritik.....	404
2.4.15.	Schöpfungsmotive .....	419
2.4.16.	Spiritualität .....	425
2.4.17.	Tod und ein Leben danach .....	429
2.4.18.	Zusammenfassung und Zwischenfazit .....	435
2.5.	Typ 3: Genres und Spielformen mit Ähnlichkeitsbeziehungen zu religiös-rituellen Vollzügen ....	437
2.5.1.	Initiationsriten .....	438
2.5.2.	Kontingenzbewältigung.....	441
2.5.3.	Kosmologisierung.....	449
2.5.4.	Meditatives Spielen .....	452
2.5.5.	Narrative Identitätsbildung .....	457
2.5.6.	„Seelsorge“ und „Predigt“ .....	460
2.5.7.	Schwellenerfahrungen moderieren .....	465
2.5.8.	Zusammenfassung und Zwischenfazit .....	469

2.6.	Typ 4: Strukturelle, formale und funktionale Analogien des Mediums zu Religion.....	473
2.6.1.	Benennung und Bewältigung von Unrecht.....	473
2.6.2.	Große Transendenzen .....	476
2.6.3.	Identitätssimulation und -gestaltung .....	482
2.6.4.	Interaktionssysteme und Organisationsformen .....	484
2.6.5.	Interpretierende Metakommunikation und ‚die Wirklichkeit‘ .....	486
2.6.6.	Normative Selbstbeschreibungen und Vergemeinschaftungen .....	493
2.6.7.	Spiel und Spiritualität .....	495
2.6.8.	Zusammenfassung und Zwischenfazit .....	497
2.7.	Resümee.....	500
E.	Bausteine zum Arbeiten an und mit Computerspielen.....	509
1.	Religionspädagogische Standortbestimmung.....	509
1.1.	Lebenswelt und Medienwelt.....	510
1.2.	Möglichkeiten des Dialogs.....	519
1.3.	Religiöse Medienkompetenz .....	538
2.	Konkrete Bausteine .....	549
2.1.	Praktische Vorüberlegungen .....	549
2.1.1.	Allgemeine methodisch-didaktische Reflexion.....	550
2.1.2.	Kriterien zum erkennen geeigneter Computerspiele .....	557
2.1.3.	Inhaltlich-didaktische Landkarte.....	561
2.1.4.	Methodische Möglichkeiten im Überblick .....	565
2.2.	Exemplarische Bausteine .....	572
2.2.1.	Baustein zu Typ 1: Religionen im Spiel – Symbiose von Religion und Medium oder Steinbruch-artige Versatzstücke? .....	572

2.2.2.	Baustein zu Typ 2: Religion in Motiven etc. – Die Schüler als ‚Schöpfer‘ in Die Sims und Minecraft .....	580
2.2.3.	Baustein zu Typ 3: Spiel und Ritual – Eine Medien-Meditation .....	587
2.2.4.	Baustein zu Typ 4: Spiel und religiöse Struktur – Life is Strange, oder: Blessed are the Geek .....	593
F.	Ausblick.....	603
	Ludographie .....	609
	Bibliographie .....	615
1.	Beitrag .....	615
2.	Buch (Monographie).....	638
3.	Buch (Sammelwerk).....	648
4.	Graue Literatur /Bericht /Report.....	655
5.	Hochschulschrift .....	655
6.	Internetdokument .....	655
7.	Persönliche Mitteilung.....	684
8.	Software (ohne Spiele) .....	684
9.	Sonderheft, Beiheft.....	684
10.	Ton- oder Filmdokument.....	684
11.	Zeitschriftenaufsatz .....	684

# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:	Elements of a game definition nach Salen/Zimmerman.....	40
Abbildung 2:	Schechners Model des Spielens .....	43
Abbildung 3:	Modi der Involvierung nach Neitzel .....	59
Abbildung 4:	Motivationsprozesse in virtuellen Spielen nach Fritz.....	73
Abbildung 5:	Spieler-Typologie nach Bartle.....	76
Abbildung 6:	Spieler-Typologie nach Yee.....	78
Abbildung 7:	Prozent spielender Jugendlicher nach JIM 2010 .....	109
Abbildung 8:	Liebste Computerspiele nach JIM 2010.....	110
Abbildung 9:	Nutzungsfrequenz digitaler Spiele nach JIM 2015.....	114
Abbildung 10:	Liebste digitale Spiele nach JIM 2015.....	115
Abbildung 11:	Liebste Computerspielgenres nach JIM 2009 .....	117
Abbildung 12:	Freizeitbudget eines Neuntklässlers nach Geschlecht im Tagesdurchschnitt in Minuten nach Rehbein u. a.....	122
Abbildung 13:	Aufteilung der Jungen und Mädchen auf die Nutzergruppen (Nicht- bis Exzessiv-Spieler) nach Rehbein u. a. ....	123
Abbildung 14:	Fächer-, Themen- und Spielvorschläge von Befragten nach Haack.....	161
Abbildung 15:	Bedeutungskomplexe von Religion nach Ziebertz u. a.....	195
Abbildung 16:	Screenshot aus <i>Dante's Inferno</i> .....	292
Abbildung 17:	Screenshot aus <i>Dante's Inferno</i> .....	293
Abbildung 18:	Bildschirmhintergrund von <i>Mass Effect 2</i> .....	303
Abbildung 19:	Screenshot zu <i>Final Fantasy X</i> .....	325
Abbildung 20:	Screenshot zu <i>Gods Will Be Watching</i> .....	338
Abbildung 21:	Screenshot zu <i>The Long Dark</i> .....	352
Abbildung 22:	Screenshot zu <i>Passage</i> .....	353
Abbildung 23:	Screenshot zu <i>Die Sims 4</i> .....	355
Abbildung 24:	Screenshot zu <i>Die Sims 4</i> .....	356
Abbildung 25:	Screenshots zu <i>Die Sims 4</i> .....	358
Abbildung 26:	Screenshot aus einem Trailer zu <i>ArcheAge</i> .....	370
Abbildung 27:	Screenshot aus einem Trailer zu <i>Beyond Earth</i> .....	371
Abbildung 28:	Screenshot zu <i>Journey</i> .....	373
Abbildung 29:	Screenshot zu <i>Morrowind</i> .....	373

Abbildung 30:	Screenshot des digitalen Handbuchs zu <i>Civilization IV</i> ....	377
Abbildung 31:	Screenshot zu <i>Civilization IV</i> .....	378
Abbildung 32:	Screenshots zu <i>Democracy 3</i> .....	383
Abbildung 33:	Screenshot zu <i>Mass Effect</i> .....	386
Abbildung 34:	Visualisierungen des Karma-Systems in <i>Fallout 3</i> .....	387
Abbildung 35:	Screenshot zu <i>The Witcher 3</i> .....	391
Abbildung 36:	Screenshot zu <i>The Witcher 3</i> .....	392
Abbildung 37:	Screenshot zu <i>Final Fantasy XIII</i> .....	397
Abbildung 38:	Screenshot zu <i>Final Fantasy XIII</i> .....	398
Abbildung 39:	Screenshots zu <i>Final Fantasy XIII</i> .....	399
Abbildung 40:	Screenshot zu <i>Dead Space</i> .....	408
Abbildung 41:	Screenshot zu <i>Dead Space</i> .....	410
Abbildung 42:	Screenshot zu <i>The Binding of Isaac</i> .....	412
Abbildung 43:	Screenshot zu <i>The Binding of Isaac</i> .....	413
Abbildung 44:	Titelbild zu <i>The Shivab</i> .....	417
Abbildung 45:	Screenshots aus einem Trailer zu <i>Deus Ex: Human Revolution</i> .....	421
Abbildung 46:	Screenshot aus einem Abspann zu <i>Deus Ex: Human Revolution</i> .....	422
Abbildung 47:	Screenshots zu <i>Journey</i> .....	423
Abbildung 48:	Screenshot zu <i>Journey</i> .....	423
Abbildung 49:	Screenshot zu <i>Minecraft</i> .....	424
Abbildung 50:	Screenshot zu <i>Final Fantasy X</i> .....	425
Abbildung 51:	Screenshots zu <i>Final Fantasy X</i> .....	426
Abbildung 52:	Screenshot zu <i>Never Alone</i> .....	427
Abbildung 53:	Screenshot zu <i>Beyond: Two Souls</i> .....	429
Abbildung 54:	Screenshot zu <i>Beyond: Two Souls</i> .....	430
Abbildung 55:	Screenshot zu <i>Beyond: Two Souls</i> .....	431
Abbildung 56:	Titelscreen zu <i>Grim Fandango</i> .....	432
Abbildung 57:	Screenshots zu <i>The End</i> .....	433
Abbildung 58:	Screenshot zu <i>The End</i> .....	434
Abbildung 59:	Screenshots zu <i>The End</i> .....	435
Abbildung 60:	Screenshots zum Badeverein Recruitment Trailer .....	440
Abbildung 61:	Screenshots zum WoW Trauermarsch .....	443
Abbildung 62:	Screenshots zu Hochzeiten in <i>Shayia</i> .....	445



Abbildung 63: Screenshot zu <i>Shaiya</i> .....	446
Abbildung 64: Screenshots zu Hochzeiten in <i>World of Warcraft</i> .....	447
Abbildung 65: Screenshot zu <i>World of Warcraft</i> .....	447
Abbildung 66: Titelbild zu <i>Proteus</i> .....	455
Abbildung 67: Bild zum Achievement "Meditation" in <i>Journey</i> .....	456
Abbildung 68: Screenshot aus <i>World of Warcraft</i> .....	459
Abbildung 69: Screenshots zu <i>No Man's Sky</i> .....	479
Abbildung 70: Emblem der fiktiven <i>Video Game Highschool</i> .....	485
Abbildung 71: Screenshot zu <i>The Stanley Parable</i> .....	489
Abbildung 72: Screenshot zu <i>The Stanley Parable</i> .....	491
Abbildung 73: Foto eines MOBA-Turniers.....	499
Abbildung 74: Computerspiele im Kontext (Erweiterung zu Salen/ Zimmerman).....	504
Abbildung 75: Medienpädagogische Kompetenz nach Aßmann und Herzig.....	541
Abbildung 76: Arbeiten mit Computerspielen nach Köhler-Goigofski und Scholtz .....	552
Abbildung 77: Didaktische Landkarte zum Umgang mit Computerspielen nach Hessische Landesanstalt für privaten Rundfunk und neue Medien.....	561