

Oliver Steffen

Religion in Games

Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung

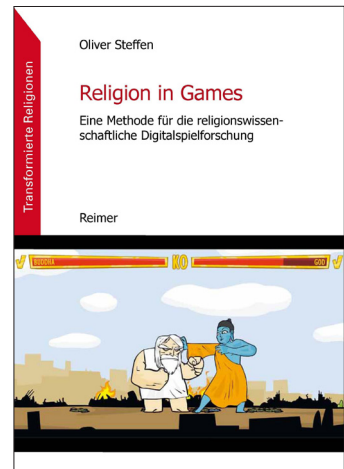
Transformierte Religionen, Band 2

Digitale Spiele sind fester Bestandteil der Populärkultur und der Lebensrealität vieler Menschen. Dabei ist uns selten bewusst, dass in Computerspielen auch Vorstellungen von Religion transportiert, neu interpretiert und interaktiv verhandelt werden.

Oliver Steffen stellt in seinem Buch eine Methode vor, die es erlaubt, digitale Spiele und die Spielpraxis unter religionswissenschaftlichen Gesichtspunkten zu untersuchen – ohne dabei die besonderen Eigenschaften des Mediums zu vernachlässigen. Dabei sind sowohl die „spielende Beobachtung“ als auch die Befragung der Spielenden selbst von zentraler Bedeutung.

So bietet die Studie einen Einblick in den Zusammenhang von digitalen Spielen und Religion.

Oliver Steffen promovierte an der Universität Bern mit einer Arbeit über die Zusammenhänge von digitalen Spielen und Religion. Als freischaffender Religionswissenschaftler forscht er gegenwärtig in diesem Bereich.



334 Seiten

10 Farb- und 13 s/w-Abbildungen

17 × 24 cm, Broschur

€ 45,- (D)

ISBN 978-3-496-01576-5