

Steffen

Religion in Games

Eine Methode für die religionswissenschaftliche Digitalspielforschung

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 untersucht den Zusammenhang von digitalen Spielen und Religion anhand zweier Beispiele: Anno 1404 und Risen. In seiner Studie entwickelt er eine Methode, die es erlaubt, digitale Spiele und die Spielpraxis unter religionswissenschaftlichen Gesichtspunkten zu untersuchen – ohne dabei die besonderen Eigenschaften des Mediums zu vernachlässigen. Dabei ist sowohl die 'spielende Beobachtung' als auch die Befragung der Spieler selbst von zentraler Bedeutung. Ein wichtiger Beitrag für Religionswissenschaft und Game Studies gleichermaßen.



45,00 €

42,06 € (zzgl. MwSt.)

Lieferfrist: bis zu 10 Tage

Artikelnummer: 9783496015765

Medium: Buch

ISBN: 978-3-496-01576-5

Verlag: Dietrich Reimer

Erscheinungstermin: 26.03.2017

Sprache(n): Deutsch

Auflage: 1. Auflage 2017

Serie: Transformierte Religionen

Produktform: Kartoniert

Gewicht: 818 g

Seiten: 334

Format (B x H): 170 x 240 mm

