

Between 'God Mode' and 'God Mood'. Religion in Computerspielen und die Bedeutung der Religion für Gamers

Kurzbeschreibung

Das junge Medium der Computerspiele beinhaltet meist audiovisuell vermittelte Spielgeschichten, von denen ein beträchtlicher Teil durch die Vorstellungswelten historischer Religionen inspiriert ist. Das Projekt "Between 'God Mode' and 'God Mood'" erforscht einerseits diese digitalisierten religiösen Inhalte am Beispiel von zwei PC-Computerspielen. Andererseits interessiert die Bedeutung, die die Gamer den religiösen Inhalten zusprechen, sowohl im Kontext der Beispielcomputerspiele als auch vor dem Hintergrund ihrer individuellen Biografien.

Für die Datenerhebung und -analyse kommen sowohl eine modifizierte teilnehmende Beobachtung, als auch quantitative wie qualitative soziologische Methoden zur Anwendung. Der Religionsbegriff folgt der neueren Religionssoziologie und wird multifaktoriell bestimmt. Durch die Online-Befragung werden die Spielerinnen und Spieler in die Definition einbezogen: ihre Ansicht von Religion gewichtet die besagten definitorischen Faktoren/Funktionen und hilft "religiöse" Zeichen in den Beispielcomputerspielen festzustellen. Die Bedeutung der betreffenden Spiele und des Spielens allgemein im Kontext der individuellen Lebensentwürfe wird durch biografisch-narrative Interviews in Erfahrung gebracht.

Computerspiele stellen ein gesellschafts-, bildungs- und kulturpolitisch aktuelles Thema dar. In dieser Ausgangslage soll das Projekt ein religionswissenschaftlicher Beitrag zu einer notwendigen und differenzierteren gesellschaftlichen Debatte sein. Darüber hinaus können die Ergebnisse für anwendungsorientiertere Bereiche wie Psychologie/Psychiatrie, Suchtprävention, Pädagogik, Religionspädagogik/Katechese und Computerspieldesign relevant sein. Von gesellschaftspolitischer Relevanz sind zudem die in der Untersuchung aufgegriffenen Themen Mythos und Ritual, die bei Prozessen wie Identitätsbildung, Gruppenbildung und interkultureller Begegnung/Konflikte eine prominente Rolle spielen. Ihre Erörterung im Kontext der Studie wirft neues Licht auf das Potential der Computerspiele in solchen sozialen Vorgängen.

Projektteam

Lic. phil. Oliver Steffen

Prof. Dr. Jens Schlieter (PL)

Projektdauer

04.2010 - 03.2013

Indexbegriffe

Computerspiel, Videospiele, Games, Medien, Religion, Ritual, Mythos, Game Studies, Religionsästhetik, Religionssoziologie

Center for Global Studies

Universität Bern – Phil.-hist. Fakultät
Länggasstrasse 49
3000 Bern 9
www.cgs.unibe.ch