

<b>Vorwort</b>	3
Simone Heidbrink, Tobias Knoll <b>„Battleground of the Gods“?</b> Religion(en) in digitalen Spielen	7
Elke Hemminger <b>Neugestaltung der Wirklichkeit?</b> Virtuelle Welten als Herausforderung für Mensch und Gesellschaft	41
Stefan Piasecki <b>Cyber-Narrative des Schreckens</b>	53
Rudolf Inderst <b>Auch auf (religiöse) Gefühle achten</b> Was macht ein Community-Manager?	91
Heiko Ehrhardt <b>„Diese Welt hat nur auf Sie gewartet“</b> World of Warcraft: Spiel oder mehr?	99
Nadja Alexandra Mayer <b>Spiel der Throne – Kampf der Götter</b> Multi-Religiosität und Erlösungsthematik bei „Game of Thrones“	107
Michael Waltemathe <b>Neue Kreatur zwischen Himmelreich und fiktionaler Welt</b>	119
<b>Die Autorinnen und Autoren</b>	132