

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