

Vorwort	3
Christian Ruch	
„Well, look, I have succeeded!“	
Ein medienästhetischer Streifzug durch die Welt der virtuellen Realität	5
Keine Wirklichkeit hinter dem Schein	6
Hyperrealität als Signum des Posthistoire	8
Exkurs I: Digital Love	10
Exkurs II: Alles Porno oder was?!	13
„Tribes“ und „communities“	19
Narzisstische Selbstamputation	22
Elke Hemminger	
„Gelobt sei Elune!“	
Religion im Computerspiel	24
Kategorisierung von Computerspielen	25
Religiöse Elemente im Computerspiel	30
Ein neuer Zugang: Kriterien zur Einordnung von Computerspielen und religiösen Elementen	35
Spiel oder Lebenswelt?	38
Religion und Gewalt im Computerspiel	41
Virtuelle Welten als Spiegelbild der Gesellschaft	42
Christian Ruch	
„Freunde als ob“	
Das Phänomen Facebook	46
Wie funktioniert Facebook?	46
Virtuelle Freundschaften	49
Kommunikation jenseits von Raum und Zeit	50
... und die Kirchen?	51
Die Autorin und der Autor	55