

Jan Wysocki

Apotheose der Populärkultur

**Untersuchungen der Konstruktion
polytheistischer Gottesvorstellungen
in digitalen Spielen**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

J. Wysocki: Apotheose der Populärkultur

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

[Zugleich: Diss., Universität Heidelberg, 2024]

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2024



Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch, Glückstadt
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-201-2

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung zu Gottesvorstellungen in digitalen Spielen	11
2	Religionswissenschaft und Populärkultur	19
2.1	Bestimmung der Verhältnisse von Religion, Kultur und Populärkultur	19
2.2	Medien als Träger von Alltagskultur	22
2.3	Die religionswissenschaftliche Analyse von Populärkultur und Medien	25
2.4	Skizzen einer religionswissenschaftlichen Spieleforschung	28
2.4.1	Digitale Spiele als mediale Artefakte und als kulturelle Praxis	28
2.4.2	Ebenen der religionswissenschaftlichen Spieleanalyse	29
3	Reflexionen zu Gottesvorstellungen	33
3.1	Begriffsprobleme	34
3.1.1	Arbeit mit und an leeren Signifikanten	34
3.1.2	Begriffsgeschichte und Namensgeschichte	35
3.1.3	Vorverständnisse als Herausforderung an eine Genealogie von Namen und an eine Begriffsgeschichte	39
3.2	Geschichtliche Skizzen zum Gottesbegriff	42
3.2.1	Heuristische Begriffsanalyse	42
3.2.2	Die Begriffe Gott und Götter in der rezenten wissenschaftlichen Debatte	43
3.2.3	Gottesvorstellungen der Antike als Schablone der Auseinandersetzung mit außereuropäischen Kulturen	47
3.2.3.1	Zugänge der Altertumswissenschaft und der frühen Anthropologie	47
3.2.3.2	Theorien der Evolution und Degeneration der Gottesidee	50
3.2.4	Veränderte Blickwinkel auf den Gottesbegriff in der Theologie	52
3.2.5	Schlussfolgerungen im Licht von Monotheismus und Polytheismus	54
4	Theorie und Methode der Untersuchung	61
4.1	Die Erforschung von Spielen	61
4.1.1	Bedeutungsfülle und Konzeptualisierung von Spiel	62
4.1.2	Huizingas Auseinandersetzung mit dem Spiel in der Kultur	64
4.1.3	Geschichtlicher Exkurs: Die Auseinandersetzung mit spielerischen Handlungen in Antike und Mittelalter	66
4.1.4	Bereiche der Spieleforschung	69

4.2	Die Erforschung von digitalen Spielen	70
4.2.1	Kurze Einblicke in die Videospiegelgeschichte	70
4.2.2	Entwicklung und Grundfragen der Game Studies	74
4.3	Die Erforschung von Religion und digitalen Spielen	78
4.3.1	Forschungsstand	78
4.3.2	Bereiche der Untersuchung von Religion und digitalen Spielen	81
4.3.2.1	Ansätze von Heidbrink, Knoll und Wysocki	81
4.3.2.2	Alternative Zugänge von Steffen und Radde-Antweiler	84
4.3.2.3	Medienanalyse im Verhältnis zu akteurszentrierter Analyse	86
4.4	Die Untersuchung von Gottesvorstellungen	89
4.4.1	Gottesvorstellungen als Zeichen: semiotische Zugänge	90
4.4.2	Strukturierte Methode	91
4.4.2.1	Auswahl des Korpus	92
4.4.2.2	Das Material besehen und spielen	94
4.4.2.3	Notieren	95
4.4.2.4	Die Frage nach der Gliederung	96
4.4.2.5	Erfassen der Zeichen im Analyseraster	97
5	Nachhall der Antike – Gottesvorstellungen in <i>God of War</i>	103
5.1	Digitale Spiele als weitere Stufe von Antikenrezeption	103
5.2	Destillierte Antike – destillierte Götter	107
5.2.1	Die Rolle antiker Motive in der europäischen Geisteswelt seit dem Klassizismus	108
5.2.2	Destillate antiker Religion in <i>God of War</i>	113
5.2.2.1	Prägende Antikenmotive	113
5.2.2.2	Die Götter im Spiegel klassizistischer Reinheitsbilder	115
5.3	Erweiterte Antike – erweiterte Götter	120
5.3.1	Antike aus der Perspektive der Populärkultur	120
5.3.2	Erweiterungen antiker Gottesvorstellungen durch Populärkultur	124
5.3.2.1	Athena – zwischen hilfeschender und manipulativer Weiblichkeit	125
5.3.2.2	Heavy-Metal-Bilderwelten und übersteigerte Männlichkeit	128
5.3.2.3	Ares als mephistophelischer Antagonist	131
5.3.3	Die fortlaufende Mythisierung antiker Götter	133
6	Auf der Suche nach der nostalgischen Welt – Gottesvorstellungen in <i>Ōkami</i>	137
6.1	Die verspielte Seite der „acht Millionen Götter“	137
6.2	Dichte Netze der Japan-Anspielungen	141

6.3	Amaterasu als Tor zur japanischen Mythologie	144
6.3.1	Amaterasu als Blick-lenkender Avatar	144
6.3.2	Ästhetische und interaktive Qualitäten Amaterasus	145
6.4	Götter in der japanischen Geschichte und Populärkultur	152
6.4.1	Imperiale Mythen	153
6.4.2	Die Erschaffung des „Wegs der Götter“	154
6.4.3	Populäre Blicke auf Gottesvorstellungen	156
6.4.4	Gottesvorstellungen zwischen Nation und Naturschutz	159
6.5	<i>Ōkamis</i> Gottesvorstellungen als Aufarbeitung und Neuausrichtung japanischer Selbstverständnisse	162
7	Globalisierte Mythen – Gottesvorstellungen in <i>Smite</i>	167
7.1	Die E-Sport-Olympiade der Götter	167
7.2	Das Hyperpantheon von <i>Smite</i> – Verschmelzung verschiedener Götterwelten	172
7.2.1	Das griechische Pantheon	178
	7.2.1.1 Athena	178
	7.2.1.2 Ares	181
7.2.2	Das hinduistische Pantheon	184
	7.2.2.1 Rama	185
	7.2.2.2 Ravana	190
7.3	Reaktionen religiöser Akteure und Positionen der EntwicklerInnen zum Thema Gottesvorstellungen	193
7.4	Öffnung, Neuordnung und Vergegenwärtigung der mythischen Götterwelten	197
8	Mythisierung, Vergegenwärtigung, Apotheose – Gottesvorstellungen als Vehikel der Populärkultur	203
8.1	Zusammenfassung der Analysen	203
8.2	Mythisierung geschichtlicher Gottesvorstellungen	206
8.3	Gottesvorstellungen im Austausch mit der Populärkultur der Gegenwart	210
8.4	Gottesvorstellungen als Scharniere – Verschränkungen von Religion und Populärkultur	214
8.5	Konstruktion fiktiver Gottesvorstellungen und Ausblicke für die weitere Forschung	218

Quellenverzeichnis	225
Literatur	225
Digitale Spiele	245
Filme, Videos und Serien	246