Inhalt

Preface
Program Board of the *Clash of Realities Conference* | 11

I KEYNOTES

Clash at *Clash of Realities*
Eric Zimmerman | 19

How Close Are We to the Holodeck?
Janet H. Murray | 29

The Potential of Procedurally-Generated Narrative in Video Games
Mark J. P. Wolf | 45

Cinema and Game Spaces. Contingency as Our New Casuality
Thomas Elsaesser | 57

More About EVERYTHING
David OReilly | 77

Play, Games, and the Good Life
Miguel Sicart | 83

II.1 GAME STUDIES SUMMIT

Introduction
Benjamin Beil, Gundolf S. Freyermuth, Hanns Christian Schmidt | 93

Transmedia. Twelve Postulates
Gundolf S. Freyermuth | 97

Worlds Apart? Game Worlds Versus Other Imaginary Worlds
Mark J. P. Wolf | 127

https://doi.org/10.14361/9783839440315-toc - Generiert durch IP 216.73.216.170, am 14.02.2026, 11:54:50. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Playing (with) Star Wars
James Newman | 143

Time, Memory, and Longing in Transmedial Storytelling
Susana Tosca | 159

**Playing with Stories, Playing in Worlds.
Transmedia(l) Approaches to Video Games**
Hanns Christian Schmidt | 175

**A Game of Playful Art. Transmedia Auteurs,
Genre Settings, and the Cineludic Form**
Andreas Rauscher | 195

Marshmallows and Bullets
Federico Igarzábal Alvarez | 217

**Teaching Game Studies.
Experiences and Lessons from Tampere**
Frans Mäyrä | 235

II.2 Media Pedagogy and Media Ethics Summit

Introduction
Angela Tillmann, André Weßel | 245

**Not Just a Game. Media Activity in Digital Gaming Worlds
as a Preliminary Stage of Participation**
Angelika Beranek, Sebastian Ring | 249

**This Moral of Mine.
Reflecting Ethical Decision-Making with Digital Games**
André Weßel | 267

Making Ethical Decisions in Serious Games
Sonja Gabriel | 291

Moral Dilemmas in Digital Games
Jeffrey Wimmer | 311

https://doi.org/10.14361/9783839440315-toc - Generiert durch IP 216.73.216.170, am 14.02.2026, 11:54:50. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

The Good, the Bad, and the Inbetween.
Using Digital Games for Ethics Education
André Weßel, Maike Groen | 323

Bioethics and Biofacts in Digital Games
Arno Görgen | 339

Pokémon Go. User-Created
Social Environments in a Single Player Game
Christian Toth | 365

Spaces of Possibility?
Aspects of Spatiality in Online Role-Playing Games
Arne Schröder | 377

Beyond the Multi-Player.
Exploring Sociality in Single Player Videogames
Kelly Boudreau | 387

Camping N00b-Tuber and Other Annoying Players.
Unfairness and Its Regulation
Thomas West | 401

Bodies That Matter in the Pursuit of Esports
Emma Witkowski | 417

Gamers(') *Talk*. A Conversation Analytic Approach
to Let's Play Videos
Ute Barbara Schilly | 441

II.3 Film and Games Summit

Introduction
Lisa Gotto | 461

Serial Games. On the Philosophy
of Difference and Repetition in Moving Images
Lorenz Engell | 465

https://doi.org/10.14361/9783839440315-toc - Generiert durch IP 216.73.216.170, am 14.02.2026, 11:54:50. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Games That Play People.
The Facts in the Case of D. Cronenberg
Bernd Herzogenrath | 481

Abu Goat
Rembert Hueser | 489

II.4 Game Development Summit

Introduction
Björn Bartholdy | 507

The Aesthetics of Choice.
A Question from the Outside
Klaus Gasteier | 509

Games as a Source of Future Memory.
A Typology
Daniela Kuka | 523

My Hyperideal Self.
Identification and Objectification in Digital Games
Nina Kiel | 547

Play It Again, Sam
Michael Erlhoff | 559

Open Development as Disruptive Game Design Practice
Ortwin Freyermuth | 565

II.5 Games Preservation Summit

Introduction
Martin Lorber | 593

Play, Things and Playthings.
Approaches to Videogame Preservation
James Newman | 595

https://doi.org/10.14361/9783839440315-toc - Generiert durch IP 216.73.216.170, am 14.02.2026, 11:54:50. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

Preserving Games from Concept to Creation.
A Perspective from the Business Side
Stefan Serbicki | 611

Contributors | 625

https://doi.org/10.14361/9783839440315-toc - Generiert durch IP 216.73.216.170, am 14.02.2026, 11:54:50. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.

https://doi.org/10.14361/9783839440315-toc - Generiert durch IP 216.73.216.170, am 14.02.2026, 11:54:50. © Urheberrechtlich geschützter Inhalt. Ohne gesonderte Erlaubnis ist jede urheberrechtliche Nutzung untersagt, insbesondere die Nutzung des Inhalts im Zusammenhang mit, für oder in KI-Systemen, KI-Modellen oder Generativen Sprachmodellen.