

Inhalt

Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus

Eine Topografie

Arno Görgen & Tobias Unterhuber 9

Analysen

Computerrollenspiele

Ein Missbrauch von Forschungsgerät

Manuel Günther 49

Wie dem Spielen das Töten beigebracht wurde

Instrumentalisierung von der Sattelzeit bis zur Killerspielzeit

Tobias Unterhuber 69

»Neue Bedingungen für den Zufall«

Spiel als politische Praxis bei den Situationist*innen um Guy Debord

Regine Strätling 85

»Nintendo What Nintendon't«

Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate

Laura Laabs 103

»Historiker analysieren«

Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus

Aurelia Brandenburg 121

Game Over?

Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen

Peter Färberböck und Mathias Herrmann 137

»Are you an Idiot? It's a freaking videogame!«

Diskursive (Ent)politisierung des Zweiten Weltkriegs in der ›Gaming-Community‹

Benjamin Kirchengast 153

Regulationen des Computerspielens in Internetcafés um 2000

Stefan Udelhofen 167

Spuren auf Papier

Spielerisches Erinnern an vergessene Opfer des Nationalsozialismus

Christian Günther und Robert Parzer 183

»Do you have a moment to increase world awesome?«

Game-basiertes Engagement für Sozialen Wandel

Lobna Hassan & Elysabeth Leigh 203

Miszellen

8 Minuten, 46 Sekunden

Awareness-Politik und toxische »Rockstars« beim amerikanischen Entwicklerstudio Bungie

Martin Göllnitz 223

Politiken der Spielwirkung

Computerspiele und Indizierung in der Bonner Republik

Nils Bühler 239

Verschwören, Verwirren, Verleumden

Rechtsextreme Strategien gegen digitale antifaschistische Arbeit und deren Möglichkeit zur
Gegenwehr am Beispiel des antifaschistischen Netzwerks »Keinen Pixel dem Faschismus!«

Pascal Marc Wagner 249

PROJEKT CH+ Spielerische Demokratieförderung

Sophie Walker 261

Part of the Game

Österreichische Indie-Spiele als politische Kommentare

Lorenz Prager und Alexander Preisinger 269

Überwachen und Strafen im Online-Gaming?

Überwachungs- und Strafreime im Online-Gaming und ihre Potenziale für interdisziplinäre
Regulierungsforschung

Simon Schrör, Ferdinand Müller und Finn Schädlich 279

The Special Sauce of Total Refusal

In der Triangel Spiel, Kapitalismus und Krieg

Leonhard Müllner 291

Werkstattbericht zu »Spuren auf Papier«

Wie ein Spiel zur Aufarbeitung der Krankenmorde in der NS-Zeit entsteht

Anne Sauer 299

Interviews

»Ich bin überrascht, dass ich überlebt habe«

Ein Gespräch über Sexismus in der Videospielbranche

Nora Beyer, Natalie Lawhead 313

Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt

Zwischen Pauschalisierungen, Polemik und existierenden Verbindungslinien

Mick Prinz, Arno Görger 323

»Unsere Vision ist eine Gesellschaft, die alle Potenziale von Games nicht nur kennt, sondern auch einsetzt«

Stiftungsarbeit für digitale Spiele

Çiğdem Uzunoğlu, Arno Görger 329

»Ihr wisst schon, dass ihr Künstler seid?«

Digitale Spiele im Deutschen Kulturrat

Olaf Zimmermann, Arno Görger 335

»Wenn ein Medium erwachsen wird, muss man auch diskutieren, wie es wirkt«

Digitale Spiele und Politische Bildung

Matthias Thanos, Arno Görger 345

Die Autor*innen 353

