

# 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 Strafbregime 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 Görge* ..... 323

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

Stiftungsarbeit für digitale Spiele

*Çiğdem Uzunoğlu, Arno Görge* ..... 329

### **»Ihr wisst schon, dass ihr Künstler seid?«**

Digitale Spiele im Deutschen Kulturrat

*Olaf Zimmermann, Arno Görge* ..... 335

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

Digitale Spiele und Politische Bildung

*Matthias Thanos, Arno Görge* ..... 345

**Die Autor\*innen** ..... 353

