

# Inhalt

---

## **Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus**

Eine Topografie <i>Arno Görzen &amp; Tobias Unterhuber</i> .....	9
---	---

## **Analysen**

### **Computerrollenspiele**

Ein Missbrauch von Forschungsgerät <i>Manuel Günther</i> .....	49
---	----

### **Wie dem Spielen das Töten beigebracht wurde**

Instrumentalisierung von der Sattelzeit bis zur Killerspielzeit <i>Tobias Unterhuber</i> .....	69
---	----

### **»Neue Bedingungen für den Zufall«**

Spiel als politische Praxis bei den Situationist*innen um Guy Debord <i>Regine Strätlings</i> .....	85
--	----

### **»Nintendo What Nintendon't«**

Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate <i>Laura Laabs</i> .....	103
---	-----

### **»Historiker analysieren«**

Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus <i>Aurelia Brandenburg</i> .....	121
--	-----

### **Game Over?**

Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen <i>Peter Färberböck und Mathias Herrmann</i> .....	137
---	-----

<b>»Are you an Idiot? It's a freaking videogame!«</b>	
Diskursive (Ent)politisierung des Zweiten Weltkriegs in der ›Gaming-Community‹	
<i>Benjamin Kirchengast</i> .....	153
<b>Regulationen des Computerspielens in Internetcafés um 2000</b>	
<i>Stefan Udelhofen</i> .....	167
<b>Spuren auf Papier</b>	
Spielerisches Erinnern an vergessene Opfer des Nationalsozialismus	
<i>Christian Günther und Robert Parzer</i> .....	183
<b>»Do you have a moment to increase world awesome?«</b>	
Game-basiertes Engagement für Sozialen Wandel	
<i>Lobna Hassan &amp; Elyssebeth Leigh</i> .....	203
<b>Miszellen</b>	
<b>8 Minuten, 46 Sekunden</b>	
Awareness-Politik und toxische »Rockstars« beim amerikanischen Entwicklerstudio Bungie	
<i>Martin Göllnitz</i> .....	223
<b>Politiken der Spielwirkung</b>	
Computerspiele und Indizierung in der Bonner Republik	
<i>Nils Bühler</i> .....	239
<b>Verschwören, Verwirren, Verleumden</b>	
Rechtsextreme Strategien gegen digitale antifaschistische Arbeit und deren Möglichkeit zur Gegenwehr am Beispiel des antifaschistischen Netzwerks »Keinen Pixel dem Faschismus!«	
<i>Pascal Marc Wagner</i> .....	249
<b>PROJEKT CH+ Spielerische Demokratieförderung</b>	
<i>Sophie Walker</i> .....	261
<b>Part of the Game</b>	
Österreichische Indie-Spiele als politische Kommentare	
<i>Lorenz Prager und Alexander Preisinger</i> .....	269
<b>Überwachen und Strafen im Online-Gaming?</b>	
Überwachungs- und Strafregime im Online-Gaming und ihre Potenziale für interdisziplinäre Regulierungsforschung	
<i>Simon Schrör, Ferdinand Müller und Finn Schädlich</i> .....	279

<b>The Special Sauce of Total Refusal</b>	
In der Triangel Spiel, Kapitalismus und Krieg	
Leonhard Müllner .....	291
<b>Werkstattbericht zu »Spuren auf Papier«</b>	
Wie ein Spiel zur Aufarbeitung der Krankenmorde in der NS-Zeit entsteht	
Anne Sauer .....	299
<b>Interviews</b>	
<b>»Ich bin überrascht, dass ich überlebt habe«</b>	
Ein Gespräch über Sexismus in der Videospielbranche	
Nora Beyer, Natalie Lawhead .....	313
<b>Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt</b>	
Zwischen Pauschalisierungen, Polemik und existierenden Verbindungslien	
Mick Prinz, Arno Görgen .....	323
<b>»Unsere Vision ist eine Gesellschaft, die alle Potenziale von Games nicht nur kennt, sondern auch einsetzt«</b>	
Stiftungsarbeit für digitale Spiele	
Çiğdem Uzunoğlu, Arno Görgen .....	329
<b>»Ihr wisst schon, dass ihr Künstler seid?«</b>	
Digitale Spiele im Deutschen Kulturrat	
Olaf Zimmermann, Arno Görgen .....	335
<b>»Wenn ein Medium erwachsen wird, muss man auch diskutieren, wie es wirkt«</b>	
Digitale Spiele und Politische Bildung	
Matthias Thanos, Arno Görgen .....	345
<b>Die Autor*innen</b> .....	353

