

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‹	
<i>Benjamin Kirchengast</i>	153
Regulationen des Computerspielens in Internetcafés um 2000	
<i>Stefan Udelhofen</i>	167
Spuren auf Papier	
Spielerisches Erinnern an vergessene Opfer des Nationalsozialismus	
<i>Christian Günther und Robert Parzer</i>	183
»Do you have a moment to increase world awesome?«	
Game-basiertes Engagement für Sozialen Wandel	
<i>Lobna Hassan & Elysabeth Leigh</i>	203
Miszellen	
8 Minuten, 46 Sekunden	
Awareness-Politik und toxische »Rockstars« beim amerikanischen Entwicklerstudio Bungie	
<i>Martin Göllnitz</i>	223
Politiken der Spielwirkung	
Computerspiele und Indizierung in der Bonner Republik	
<i>Nils Bühler</i>	239
Verschwören, Verwirren, Verleumden	
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
PROJEKT CH+ Spielerische Demokratieförderung	
<i>Sophie Walker</i>	261
Part of the Game	
Österreichische Indie-Spiele als politische Kommentare	
<i>Lorenz Prager und Alexander Preisinger</i>	269
Überwachen und Strafen im Online-Gaming?	
Überwachungs- und Strafreime im Online-Gaming und ihre Potenziale für interdisziplinäre Regulierungsforschung	
<i>Simon Schrör, Ferdinand Müller und Finn Schädlich</i>	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 Videospelbranche

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

