

Inhalt

Danksagung	9
------------------	---

Prolog: Eindenken

»Denken in einer schlechten Welt«

Von der Notwendigkeit einer kritischen Videospielforschung <i>Holger Pötzsch, Thomas Spies, Şeyda Kurt</i>	13
---	----

Sektion 1: Erinnern

Von Lara Croft zu »Deus Vult!«

Spielgeschichte, Männlichkeit und Mittelalter <i>Aurelia Brandenburg</i>	49
---	----

Geschichte im Computerspiel

Eine machtkritische Analyse von Historienspielen am Beispiel von <i>Call of Duty: Black Ops Cold War</i> <i>Daria Gordeeva</i>	69
---	----

Wie analysiert man die Geschichte politischer Ideen in digitalen Spielen?

Erste Erfahrungen aus vier Jahren Forschung mit der <i>Horror-Game-Politics</i> -Methode <i>Eugen Pfister und Arno Görzen</i>	87
--	----

Das ewige neue Medium	
Die Geschichtslosigkeit der Computerspielgeschichte	
<i>Tobias Unterhuber</i>	107

Sektion 2: Arbeiten

Notiz über Ökonomie in Computerspielen	
<i>Jens Schröter</i>	125

Pay-to-Skip statt Pay-to-Win	
Wie Entwickler:innen von Free-to-Play-Spielen Monetarisierungsmechanismen beurteilen und rechtfertigen	
<i>Lies van Roessel</i>	133

»You're so handsome I might just give you a discount«	
Die Darstellung von Sexarbeit im digitalen Spiel	
<i>Nina Kiel und Fabienne Freymadl</i>	153

Die Blue Wall of Silence in Polizei-Simulatoren	
Das Unsichtbarmachen von Polizeigewalt als virtuelle <i>Copaganda</i>	
<i>Thomas Spies</i>	169

Sektion 3: Ermächtigen

Cosplaying Agency	
Videospiele als Selbstermächtigungsutopien	
<i>Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf (Total Refusal)</i>	193

Reicht uns Sichtbarkeit?	
Wie Gaming meinen Blick auf queere Lebensrealitäten geprägt hat	
<i>Sara Grzybek</i>	211

Waiting for the ›Momification of Games‹?	
Repräsentation von Mutterschaft im Videospiel	
<i>Natalie Berner</i>	225

Das politische Potenzial der <i>Folk Mechanic</i> in indigenen Videospielen	
Astrid Ensslin	249

Sektion 4: Agi(ti)eren

Open Source Tool – Prototyp : Playtest

SpielRäume Partizipativer Kunst:multiverse*+~	
Sarah Fartuun Heinze	271

Grundlagen der Pokémonologie

Laura Laabs	279
-------------------	-----

Grenzen des Spielfelds

SimCity und die Frage der gerechten Stadt	
Sinthujan Varatharajah	297

Spielend bilden?

Kritische Betrachtungen zu Videospielen vor deren Einsatz im Unterricht	
Holger Pötzsch	307

Anhang

Die Autor:innen	325
------------------------------	------------

