

Inhalt

Danksagung 9

Prolog: Eindenken

»Denken in einer schlechten Welt«

Von der Notwendigkeit einer kritischen Videospieforschung

Holger Pätzsch, Thomas Spies, Şeyda Kurt 13

Sektion 1: Erinnern

Von Lara Croft zu »Deus Vult!«

Spielgeschichte, Männlichkeit und Mittelalter

Aurelia Brandenburg 49

Geschichte im Computerspiel

Eine machtkritische Analyse von Historienspielen am Beispiel von *Call of Duty: Black Ops Cold War*

Daria Gordeeva 69

Wie analysiert man die Geschichte politischer Ideen in digitalen Spielen?

Erste Erfahrungen aus vier Jahren Forschung mit der *Horror-Game-Politics-Methode*

Eugen Pfister und Arno Görden 87

Das ewige neue Medium

Die Geschichtslosigkeit der Computerspielgeschichte

Tobias Unterhuber 107

Sektion 2: Arbeiten

Notiz über Ökonomie in Computerspielen

Jens Schröter 125

Pay-to-Skip statt Pay-to-Win

Wie Entwickler:innen von *Free-to-Play*-Spielen Monetarisierungsmechanismen beurteilen und rechtfertigen

Lies van Roessel 133

»You're so handsome I might just give you a discount«

Die Darstellung von Sexarbeit im digitalen Spiel

Nina Kiel und Fabienne Freymadl 153

Die Blue Wall of Silence in Polizei-Simulatoren

Das Unsichtbarmachen von Polizeigewalt als virtuelle *Copaganda*

Thomas Spies 169

Sektion 3: Ermächtigen

Cosplaying Agency

Videospiele als Selbstermächtigungsutopien

Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf (Total Refusal) 193

Reicht uns Sichtbarkeit?

Wie Gaming meinen Blick auf queere Lebensrealitäten geprägt hat

Sara Grzybek 211

Waiting for the »Momification of Games«?

Repräsentation von Mutterschaft im Videospiel

Natalie Berner 225

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

Sektion 4: Agi(ti)eren

Open Source Tool – Prototyp : Playtest	
Spielräume Partizipativer Kunst:multiverse*+~	
<i>Sarah Fartuun Heinze</i>	271

Grundlagen der Pokémonologie	
<i>Laura Laabs</i>	279

Grenzen des Spielfelds	
<i>SimCity</i> und die Frage der gerechten Stadt	
<i>Sinthujan Varatharajah</i>	297

Spielend bilden?	
Kritische Betrachtungen zu Videospielen vor deren Einsatz im Unterricht	
<i>Holger Pätzsch</i>	307

Anhang

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

