

Inhaltsverzeichnis

Tamara Bodden, Rebecca Bachmann

Einleitung

7

I Theorien

Christine Riess

[mumbles unintelligibly]

Kommunikative Praktiken bei *LEGO Harry Potter*

17

Rebecca Bachmann

„Two Simons? There can't be two Simons!“

Soma als philosophisches Gedankenexperiment

der personalen Identität

37

Andreas Niegł

„The Wild and Awful Pursuit of an Indefinite Object“

Desire, Randomness and the Death Drive in Roguelikes

51

II Methoden

Tamara Bodden

„The world is scored by the traces we carved into it“

Linguistic Landscapes in Videospielen

71

Christina Liemann

Critical Gazing als Methode

Interaktionen zwischen Spieler*innen, Kamera

und Spielwelt am Beispiel von *Cyberpunk 2077*

87

Luana Bauchspieß

Im Anfang war das Game

Der God Gaze als theologische Lesart von Videospielen am Beispiel

der subjektifizierend-objektifizierenden Gottperspektive in *Die Sims 4*

107

III Impulse

Jannis Grimberg, Fabian Mehmel

- Historische Authentizität im Videospiel
(Un)realisierbare Authentisierungspotenziale
in *Assassin's Creed II* und *Kingdom Come: Deliverance*** **123**

Jan Sinnig

- „In the end, your best friend kills you.“
Die *Mafia*-Spielerei im Spannungsfeld zwischen Gangsterfilm-
referenzen und popkultureller Organized-Crime-Faszination** **141**

Annegret Montag

- Geteiltes Wissen
Skillsharing als geteilte Praktik im *Minecraft*-Let's Play** **163**

Felix Thielemann, Paul Reszke

- „Understand creativity. See Art in the world.“
Der digitale Diskurs um *Disco Elysium* als Beispiel alltags-
sprachlicher Aushandlung des Kunstcharakters neuer Medien** **179**

- Übersicht der Beiträger*innen**

199