

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 Niegl

„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 Sinning

„In the end, your best friend kills you.“

**Die *Mafia*-Spielereihe 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