

Inhalt

Danksagung 9

Prolog: Eindenken

»Denken in einer schlechten Welt«

Von der Notwendigkeit einer kritischen Videospelforschung

Holger Pötzsch, 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 Görgen 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 Folk Mechanic in indigenen Videospielen	
<i>Astrid Ensslin</i>	249

Sektion 4: Agi(ti)eren

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

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

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

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

Anhang

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