

# Inhalt

Einleitung <i>Martin Geisler</i>	7
Projektbeschreibung „Games Mirror“ <i>Martin Geisler</i>	14
Raumaneignung in digitalen Spielwelten: Raumtheoretische Reflexionen zum „Games Mirror“ <i>Eric van der Beek</i>	32
<b>Essays</b>	
Entscheidungen im Kosmos der Videospiele <i>Robert Mückenheim</i>	52
The Legend of Creativity: Erkenntnisse aus virtuellen Welten <i>Lisa Negele</i>	62
Die Lehre der dunklen Seelen: Assoziative Lebenshilfe <i>Martin Geisler</i>	73
Zwischen Regeln und Freiheit: „Die Sims“ – Lebensgeschichten <i>Sophie L. Grimm</i>	85
Zwischen Simulation und Realität: Eine Reflexion persönlicher Erlebnisse und die Übertragbarkeit spielerisch erlernerter Fähigkeiten auf die Realität <i>Wesley Preßler</i>	95
Möchten Sie Kinderarbeit erlauben? Moralische Entscheidungen und ihre Konsequenzen in Spielen <i>Florian Lange</i>	102
Stray Minds, Stray Chances: Armut, Bildung und das Spiel dazwischen <i>Katharina Lösekann</i>	116
„Subnautica“: The Thrill of the Unknown <i>Alexandra Schubert</i>	124

„The Last of Us“: Menschlichkeit in der Zombieapokalypse

*Sarah Neumann*

134

Poketto Monsuta oder die Faszination für Müllhaufen, Eis und Batterien: Wie kleine Monster mich begleiten

*Niklas Pauli*

147

Spielend reflektiert: Wettkampfspiele und ihre Auswirkung auf das Selbstbild und Soziale Arbeit

*Robin Rückewold*

156

Von Ergebnissen zu Erlebnissen: Wie „Inscryption“ meine Perspektive auf Misserfolge veränderte

*Jonas Geisen*

163

Die „FIFA“-Reihe von EA Sports: Fair Play?

*Rick Helme*

170

Mein Leben im Frontloaded Gamedesign: Gesellschaftliche Herausforderungen als Narrativ in Rollenspielen

*Elias Timmel*

186

Literatur

194

Die Autor\*innen

198