

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
Essays	
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 erlernter 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 <i>Sarah Neumann</i>	134
Poketto Monsuta oder die Faszination für Müllhaufen, Eis und Batterien: Wie kleine Monster mich begleiten <i>Niklas Pauli</i>	147
Spielend reflektiert: Wettkampfspele und ihre Auswirkung auf das Selbstbild und Soziale Arbeit <i>Robin Rückewold</i>	156
Von Ergebnissen zu Erlebnissen: Wie „Inscryption“ meine Perspektive auf Misserfolge veränderte <i>Jonas Geisen</i>	163
Die „FIFA“-Reihe von EA Sports: Fair Play? <i>Rick Helme</i>	170
Mein Leben im Frontloaded Gamedesign: Gesellschaftliche Herausforderungen als Narrativ in Rollenspielen <i>Elias Timmel</i>	186
Literatur	194
Die Autor*innen	198