

Inhaltsverzeichnis

Computerspiele in der Digitalkultur

Computerspiele als Massenmedien des 21. Jahrhunderts	3
Benjamin Bigl	

Computer(spiele)-Archäologie: Spiele erforschen, sammeln und bewahren	23
René Meyer	

XR, VR, Immersion

Immersion in Kunstmuseen	45
Julia Carlotta Fritsche und Gabriele Hooffacker	

Glänzende Zukünfte – Kristalline Versprechen des Computerspiels ...	61
Kerim Dogruel	

Nonverbale Kommunikation von Persönlichkeit in Gameplay-Animationen	79
Kay Seifert	

Leistungen für Gesellschaft, Pädagogik und Psychologie

Computerspiele als utopischer Zufluchtsort?	89
Anneke Elsner und Sonja Ganguin	

Rote oder blaue Pille: Utopie und Dystopie des Umgangs mit problematischer Computerspielnutzung	111
Rebekka Haubold	

Für eine konstruktive Nutzung von Videospielen: Beiträge der Psychologie und Psychotherapie	125
Jessica Kathmann	
Wo bin ich? Eine Analyse der spielerisch-operativen Wissensgenerierung am Beispiel GeoGuessr	135
Jana Hecktor	
Konkrete Utopien	
Die ökologische Utopie als Persuasive Game. Das Spiel Solare (2021) als didaktisches Beispiel im Hochschulunterricht	161
Michael Baur und Gerald Farca	
„Wreck It! Break It!“	185
Sebastian Stoppe	
openCamera – Machinimas als Embodied Proxy Movie Making	203
Thomas Hawranke	
Interviews	
Lange Nacht der Computerspiele wieder digital – Gather.town macht's möglich	219
Elisabeth Steinbeißer und Marco Wolf	