

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	7
1 Einleitung	9
2 Geschichte eines Neuen Mediums	13
2.1 Die Entwicklung von Computertechnologie und digitalen Spielen	13
2.2 Eine Geschichte der Geschichte in digitalen Spielen	27
3 Spiele mit Geschichte und die Herstellung von Historizität	59
3.1 Zum Begriff des Spiels mit Geschichte im Kontext historischen Lernens	59
3.2 Geschichte ist, was wie Geschichte erzählt wird: Narration und Geschichtlichkeit	70
3.3 Geschichte und wie Spielende auf sie schauen: Perspektive und Genre	82
3.4 Geschichte ist, was wie Geschichte aussieht: Visuelle Darstellung und Geschichtlichkeit	93
4 Spiele als Wissensspeicher? Bestände historischen Wissens im populären Medium ...	107
4.1 Klassische und neue Institutionen und Medien der Wissensspeicherung	107
4.2 Ein Überblick über die Repräsentationen von Wissensbeständen im Medium	112
4.3 Repräsentation von sozialen Einheiten und Beziehungen in historischen Gesellschaften	116

4.4	Repräsentation von Arbeit und Arbeitsprozessen der Vergangenheit	132
4.5	Digitale Spiele und die Speicherung von Wissen	149
5	Geschichte und Geschlecht:	
	Frauenfiguren in neueren digitalen Spielen	155
5.1	Frauen in der virtuellen Welt: (k)ein Thema?	155
5.2	Frauenfiguren in digitalen Spielen: Typologie und Überblick ..	160
6	Geschichte – Geschichtsbilder: ein kurzes Fazit	181
	Anmerkungen	185
	Spieleregister	193
	Einzeltitle	193
	Spielereihen	195