

| | |
|---|---|
| Politiken des (digitalen) Spiels zwischen Affirmation und Antagonismus | |
| Eine Topografie | |
| Arno Görzen & Tobias Unterhuber | 9 |

Analysen

Computerrollenspiele

| | |
|------------------------------------|----|
| Ein Missbrauch von Forschungsgerät | |
| Manuel Günther | 49 |

Wie dem Spielen das Töten beigebracht wurde

| | |
|---|----|
| Instrumentalisierung von der Sattelzeit bis zur Killerspielzeit | |
| Tobias Unterhuber | 69 |

»Neue Bedingungen für den Zufall«

| | |
|--|----|
| Spiel als politische Praxis bei den Situationist*innen um Guy Debord | |
| Regine Sträfling | 85 |

»Nintendo What Nintendon't«

| | |
|---|-----|
| Sexualisierte Konsolenwerbung, die Maskulinität des Gamers und #Gamergate | |
| Laura Laabs | 103 |

»Historiker analysieren«

| | |
|--|-----|
| Männliches Expertentum im deutschsprachigen Spielejournalismus | |
| Aurelia Brandenburg | 121 |

Game Over?

| | |
|---|-----|
| Problematische Symbolik und Sozialadäquanz in digitalen Spielen | |
| Peter Färberböck und Mathias Herrmann | 137 |

| | |
|--|-----|
| »Are you an Idiot? It's a freaking videogame!« | |
| Diskursive (Ent)politisierung des Zweiten Weltkriegs in der ›Gaming-Community‹ | |
| <i>Benjamin Kirchengast</i> | 153 |
| | |
| Regulationen des Computerspielens in Internetcafés um 2000 | |
| <i>Stefan Udelhofen</i> | 167 |
| | |
| Spuren auf Papier | |
| Spielerisches Erinnern an vergessene Opfer des Nationalsozialismus | |
| <i>Christian Günther und Robert Parzer</i> | 183 |
| | |
| »Do you have a moment to increase world awesome?« | |
| Game-basiertes Engagement für Sozialen Wandel | |
| <i>Lobna Hassan & Elyssebeth Leigh</i> | 203 |
| | |
| Miszellen | |
| | |
| 8 Minuten, 46 Sekunden | |
| Awareness-Politik und toxische »Rockstars« beim amerikanischen Entwicklerstudio Bungie | |
| <i>Martin Göllnitz</i> | 223 |
| | |
| Politiken der Spielwirkung | |
| Computerspiele und Indizierung in der Bonner Republik | |
| <i>Nils Bühler</i> | 239 |
| | |
| Verschwören, Verwirren, Verleumden | |
| Rechtsextreme Strategien gegen digitale antifaschistische Arbeit und deren Möglichkeit zur Gegenwehr am Beispiel des antifaschistischen Netzwerks »Keinen Pixel dem Faschismus!« | |
| <i>Pascal Marc Wagner</i> | 249 |
| | |
| PROJEKT CH+ Spielerische Demokratieförderung | |
| <i>Sophie Walker</i> | 261 |
| | |
| Part of the Game | |
| Österreichische Indie-Spiele als politische Kommentare | |
| <i>Lorenz Prager und Alexander Preisinger</i> | 269 |
| | |
| Überwachen und Strafen im Online-Gaming? | |
| Überwachungs- und Strafregime im Online-Gaming und ihre Potenziale für interdisziplinäre Regulierungsforschung | |
| <i>Simon Schrör, Ferdinand Müller und Finn Schädlich</i> | 279 |

| | |
|--|-----|
| The Special Sauce of Total Refusal | |
| In der Triangel Spiel, Kapitalismus und Krieg | |
| Leonhard Müllner | 291 |
| | |
| Werkstattbericht zu »Spuren auf Papier« | |
| Wie ein Spiel zur Aufarbeitung der Krankenmorde in der NS-Zeit entsteht | |
| Anne Sauer | 299 |
| | |
| Interviews | |
| | |
| »Ich bin überrascht, dass ich überlebt habe« | |
| Ein Gespräch über Sexismus in der Videospielbranche | |
| Nora Beyer, Natalie Lawhead | 313 |
| | |
| Rechtsterrorismus und die Gaming-Welt | |
| Zwischen Pauschalisierungen, Polemik und existierenden Verbindungslienien | |
| Mick Prinz, Arno Görgen | 323 |
| | |
| »Unsere Vision ist eine Gesellschaft, die alle Potenziale von Games nicht nur kennt, sondern auch einsetzt« | |
| Stiftungsarbeit für digitale Spiele | |
| Çiğdem Uzunoğlu, Arno Görgen | 329 |
| | |
| »Ihr wisst schon, dass ihr Künstler seid?« | |
| Digitale Spiele im Deutschen Kulturrat | |
| Olaf Zimmermann, Arno Görgen | 335 |
| | |
| »Wenn ein Medium erwachsen wird, muss man auch diskutieren, wie es wirkt« | |
| Digitale Spiele und Politische Bildung | |
| Matthias Thanos, Arno Görgen | 345 |
| | |
| Die Autor*innen | 353 |