

Inhalt

| | |
|---|-------------|
| Zum Geleit: Ein kritisch-optimistischer Blick auf ein heikles Thema | V |
| Vorwort | IX |
| Abkürzungsverzeichnis | XIII |
| Glossar der Diversitätsbegriffe | XV |
| 1. Einleitung | 1 |
| 1.1. Relevanz des Themas | 1 |
| 1.2. Definitionen | 7 |
| 1.3. Einführung in den aktuellen Zeitgeist der Videospieldkunst | 9 |
| 1.4. Forschungsfragen, Inhalt und Aufbau | 14 |
| 2. Forschungsstand | 17 |
| 2.1. Narrative Geschlechterdarstellung | 17 |
| 2.2. Visuelle Geschlechterdarstellung | 22 |
| 2.3. Rassismus | 28 |
| 2.4. Kritik an stereotypen Kriegsnarrativen und Gewalt | 34 |
| 3. Analyse der bedeutendsten Genre-Vertreter | 43 |
| 3.1. Top Ten der meistverkauften RPGs | 44 |
| 3.2. Für Kinder in Österreich aktuell relevante Klassiker | 60 |
| 3.3. Weitere relevante Single-Player RPGs und Verwandte für PC und Konsolen | 103 |
| 3.4. Weitere bedeutende Online- & Mobile-RPGs | 127 |

| | |
|---|------------|
| 4. Synthese: Statistik und Interpretation | 139 |
| 5. Exkurse | 141 |
| 5.1. Historische Tragweite der Darstellung starker Frauen als Hexen und Monster | 141 |
| 5.2. Die gesellschaftspolitische Dimension der Verschmelzung von Mensch und Technik in der Kunst | 149 |
| 6. Forschungsfrage III: Warum erhalten sich Stereotype in Videospielen? | 157 |
| 6.1. Geschlechterdiskriminierung als „Gamerin“ | 58 |
| 6.2. Geschlechterdiskriminierung in der Branche | 161 |
| 6.3. Romantik in Videospielen | 162 |
| 6.4. Zur Erhaltung ethnischer Stereotype | 163 |
| 6.5. Erbe des Historismus und medienübergreifende Kontextualisierung | 163 |
| 7. Bildungssoziologische Schlussfolgerung | 169 |
| 8. Generierung: Systematik visueller Geschlechterdiskriminierung | 175 |
| 9. Zur Praxis | 177 |
| 10. Ausblick: Das Metaversum | 183 |
| Literatur- und Websiteverzeichnis | 187 |
| Spieleverzeichnis | 209 |
| Abbildungsverzeichnis | 223 |
| Tabellenverzeichnis | 230 |
| Anhang | 231 |
| Anhang 1: Beobachtungsraster | 31 |
| Anhang 2: Statistik der aktuell für Kinder in Österreich relevanten RPGs und ihrer Vorgänger nach dem Jahr der Veröffentlichung in Europa | 234 |