

# Inhalt

---

<b>Danksagung</b> .....	9
-------------------------	---

## Prolog: Eindenken

### »Denken in einer schlechten Welt«

Von der Notwendigkeit einer kritischen Videospieلفorschung

<i>Holger Pötzsch, Thomas Spies, Şeyda Kurt</i> .....	13
---	----

## Sektion 1: Erinnern

### Von Lara Croft zu »Deus Vult!«

Spielgeschichte, Männlichkeit und Mittelalter

<i>Aurelia Brandenburg</i> .....	49
----------------------------------	----

### Geschichte im Computerspiel

Eine machtkritische Analyse von Historienspielen am Beispiel von *Call of Duty:*

*Black Ops Cold War*

<i>Daria Gordeeva</i> .....	69
-----------------------------	----

### Wie analysiert man die Geschichte politischer Ideen in digitalen Spielen?

Erste Erfahrungen aus vier Jahren Forschung mit der *Horror-Game-Politics-*  
Methode

<i>Eugen Pfister und Arno Gärger</i> .....	87
--	----

### **Das ewige neue Medium**

Die Geschichtslosigkeit der Computerspielgeschichte

*Tobias Unterhuber* ..... 107

## **Sektion 2: Arbeiten**

### **Notiz über Ökonomie in Computerspielen**

*Jens Schröter* ..... 125

### **Pay-to-Skip statt Pay-to-Win**

Wie Entwickler:innen von *Free-to-Play*-Spielen Monetarisierungsmechanismen beurteilen und rechtfertigen

*Lies van Roessel* ..... 133

### **»You're so handsome I might just give you a discount«**

Die Darstellung von Sexarbeit im digitalen Spiel

*Nina Kiel und Fabienne Freymadl* ..... 153

### **Die Blue Wall of Silence in Polizei-Simulatoren**

Das Unsichtbarmachen von Polizeigewalt als virtuelle *Capaganda*

*Thomas Spies* ..... 169

## **Sektion 3: Ermächtigen**

### **Cosplaying Agency**

Videospiele als Selbstermächtigungsutopien

*Robin Klengel, Leonhard Müllner und Michael Stumpf (Total Refusal)* ..... 193

### **Reicht uns Sichtbarkeit?**

Wie Gaming meinen Blick auf queere Lebensrealitäten geprägt hat

*Sara Grzybek* ..... 211

### **Waiting for the »Momification of Games«?**

Repräsentation von Mutterschaft im Videospiel

*Natalie Berner* ..... 225

<b>Das politische Potenzial der <i>Folk Mechanic</i> in indigenen Videospielen</b>	
<i>Astrid Ensslin</i> .....	249

## **Sektion 4: Agi(ti)eren**

### **Open Source Tool – Prototyp : Playtest**

Spielräume Partizipativer Kunst:multiverse*+~	
<i>Sarah Fartuun Heinze</i> .....	271

### **Grundlagen der Pokémonologie**

<i>Laura Laabs</i> .....	279
--------------------------	-----

### **Grenzen des Spielfelds**

<i>SimCity</i> und die Frage der gerechten Stadt	
<i>Sinthujan Varatharajah</i> .....	297

### **Spielend bilden?**

Kritische Betrachtungen zu Videospielen vor deren Einsatz im Unterricht	
<i>Holger Pätzsch</i> .....	307

## **Anhang**

<b>Die Autor:innen</b> .....	325
------------------------------	-----