

Inhalt

Statt eines Vorwortes: Eine Forschungsagenda zur Analyse von Computerspielen.....	7
<i>Tobias Bevc</i>	
I. Theoretisch-methodische Reflexionen.....	23
Konstruktion von Politik und Gesellschaft in Computerspielen?.....	25
<i>Tobias Bevc</i>	
Online-Rollenspiele als soziale Experimentierräume.....	55
<i>Julian Kücklich</i>	
Computerspiele als Aufbewahrungsform des Politischen. Politische Theorie in <i>Age of Empires</i> and <i>Civilization</i>	77
<i>Alexander Weiß</i>	
Anmerkungen zur visuellen Kommunikation im Medium Videospiel aus politiktheoretischer Sicht oder Don Quichote und der Amok- lauf der Bilder.....	99
<i>Holger Zapf</i>	
II. Spieleanalysen	115
Eine Reise zu fremden Völkern. Wie ein japanisches RPG das Thema „Rassismus“ ins Spiel bringt	117
<i>Michael Nagenborg</i>	
Geschichte in Bildschirmspielen. Bildschirmspiele mit historischem Inhalt.	141
<i>Stefan Wesener</i>	

III. Konstruktivistische Zugänge 165

Das Soziale an Software. Rekonstruktion impliziter Gesellschafts-
modelle bei der Entwicklung des Computerspiels MyTown..... 167
Stefan Selke

Systemtheoretisch-Konstruktivistische Überlegungen zur Darstellung
von Politik in Computerspielen 193
Volker Hafner und Peter Merschitz

IV. Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen 219

Die Veränderung des traditionellen Sportbildes in Gesellschaft
und Politik durch eSport..... 221
Jürg Müller-Lietzkow

Autoren 249