

# INHALTSVERZEICHNIS

<b>Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer</b>	<b>8</b>
Strategie Spielen Zur Kontur eines Forschungsprojekts	
<b>Rolf F. Nohr</b>	<b>29</b>
Krieg auf dem Fußboden, am grünen Tisch und in den Städten Vom Diskurs des Strategischen im Spiel	
<b>Gunnar Sandkühler</b>	<b>69</b>
Die philanthropische Versinnlichung Hellwigs Kriegsspiel als pädagogisches und immersives Erziehungsmodell	
<b>Sebastian Deterding</b>	<b>87</b>
Wohnzimmerkriege Vom Brettspiel zum Computerspiel	
<b>Stefan Werning</b>	<b>114</b>
The Convergent Use of Programmable Media for Terrorism Modeling and Social Simulations in Civilian vs. Military Contexts	
<b>Serjoscha Wiemer</b>	<b>136</b>
Ein ideales Modell der Vernunft? Überlegungen zur Regelmäßigkeit und strategischen Rationalität des Schachspiels	
<b>Markus Stauff</b>	<b>162</b>
Zur Sichtbarmachung von Strategie und Taktik Die mediale Organisation des Kollektivs in Sportwissenschaft und Fernsehen	

- 189 **Ramón Reichert**  
Government-Games und Gouvernainment  
Das Globalstrategiespiel CIVILIZATION von Sid Meier
- 213 **Serjoscha Wiemer**  
Strategie in Echtzeit.  
Ergodik zwischen Kriegsspiel und Wirtschaftssimulation
- 249 **Leander Scholz**  
Die Spiele der Massen: Johan Huizinga und das Collège de Sociologie
- 262 **Abbildungsverzeichnis**
- 264 **Autorenverzeichnis**