

INHALT

Christian Swertz, Michael Wagner Game\Play\Society	9
--	---

GAME

Sabine Harrer The LARA-Formula Textual ambiguity and commercial success	13
Lars Reng, Henrik Schoenau-Fog Using Problem Based Learning and Game Design to motivate Non-technical Students to engage in Technical Learning	27
Katharina Stephenson Objektbeziehung, Psychoanalyse & Digitale Rollenspiele Möglichkeitsräume für primäre und sekundäre Symbolbildung	39
Kai Vohwinkel, Johannes Breuer, Gary Bente Measuring Playability Entwicklung eines Instruments zur Evaluation von Computerspielen	55

PLAY

Gerhild Bauer, Clemens Fessler, Eva Horvatic Zur bildungstheoretischen Perspektive sozialer Machtstrukturen in Browsergames Der Spielerfahrungsraum im Online-Game „Die Stämme“ als sozialer Lernraum	67
Jason Begy The History and Significance of Jumping in Games	83
Sebastian Felzmann Playing Yesterday Mediennostalgie und Retrogaming	97

Castulus Kolo, Juliane Müller	
Sind Spielerinnen anders?	
Eskapismus und andere Motivationskomponenten in verschiedenen Games und sozialen Kontexten im Geschlechtervergleich	115
Birgit Kramer	
L2P n00b	
The language of MMORPGs	135
Pilar Lacasa, Rut Martinez-Borda	
Mario Bros, an old friend for learning	147
João L. Vilaça, Luís Torrão, Nuno F. Rodrigues	
'Energy for Life'	
A Step Towards an Energetically Sustainable World	165

SOCIETY

Gerrit Bliefernicht	
Vom Tellerwäscher zum Drachenjäger	
Exzessives Computerspielverhalten als Ersatz-Ritualismus	185
Marc Bodmer	
When the fun stops, it could be art	197
Laura Herrewijn, Karolien Poels	
A fun game brings more fame	
How digital game experiences influence the effectiveness of in-game advertising	205
Silje Hommedal	
Simulations or Shoot-'em-up Games	
Female Positioning Strategies in Relation to Computer games	221
Christoph Kaindel	
Peasants, Nobles, Hooligans	
The Fight for Honor in history and games	231
Felix Raczowski, Samine Schollar	
Zwischen Ludografie und Metagame	
Annäherung an das Phänomen des Achievements	241

Robert Seifert	
Games als Sozialisationsfaktor	
Die digitale Spielebiografie	253
Jaroslav Svelch	
Selling Games By The Kilo	
Using Oral History To Reconstruct Informal Economies Of Computer Game Distribution In The Post-Communist Environment	265
Christian Swertz, Ines Duhan, Elisabeth Ebner, Adam Ilkic, Eva Reiterer	
Video game addiction in Austria	
Perspectives on a complex phenomenon	277
Autorinnen und Autoren	289