

INHALT

Jörg von Brincken / Horst Konietzny
Emotional Gaming – Gefühlsdimensionen der Video Game Culture 9

Franziska S. Roth / Christoph Klimmt
Einführung: Computerspiele als Massenmedium 29
Von der Vielfalt der Spiele, Spieler und ihrer Emotionen

Eine Frage des Feingefühls: Digitale Spiele und die Rolle der Emotionalität

Hans-Joachim Backe
Mit Gefühlen spielen: 47
Emotionalität zwischen den Regel- und Zeichensystemen von Spiel und Erzählung

Barbara Grüter
What a Difference a Play Makes 61
On Players, Machines and Emotions

Cleotilde Gonzalez / Lelyn Saner
Thinking or Feeling? 77
Effects of Decision Making Personality in Conflict Resolution

Doris C. Rusch
Modeling Emotional Experiences In Videogames 91
A Post Mortem of Akrasia

Spiele Sehnsüchte Gemeinschaften: Politische und gesellschaftliche Implikationen von Gameplay

Rudolf Thomas Inderst
Von der Sehnsucht nach der Möglichkeit der besten aller Welten. 107
Gemeinschaftsbildung in Massively Multiplayer Online Role-Playing Games-Gilden

Ronit Kampf
Running Head 119
*Digital Natives and Video Games about the
Israeli-Palestinian conflict: The case of PeaceMaker*

Soenke Zehle
Play the News 137
Serious Games Between Casual Play and the Work of Reportage

Gero Tögl
«This place is not much of a fucking holiday!» 153
*Simulation und Freiheit in Sandbox Games
am Beispiel von Grand Theft Auto IV*

Neues Medium – Alte Bekannte: Gefühlstradition und Erlebniskategorien in der kulturellen Praxis des Videospiele

Marcus Stiglegger
Der promethische Impuls 173
Seduktive Strategien in Computerspielen

Konstantin Mitgutsch
Leiden schafft Spiel 189
Pathos und Computerspielen

Nathalie Weidenfeld
Der unschuldige Tanz digitaler Marionetten 205
Maschinelle Emotion in Computerspielen

Jörg von Brincken
Die Lust am Schrecken 219
*Zur Erfahrung des Erhabenen als ästhetischer Dimension
von Gewalt- und Horrorspielen*

Sebastian Ring
«das hat mir echt mein kleines herz zerrissen» 239
*Anmerkungen zur Rolle von Emotionen beim
moralischen Urteilen im Spiel Grand Theft Auto IV*

Robert W. Sweeny
**Hybrid Reality and Heightened Emotions:
Gaming (and) Surveillance** 251

**Spielfelder:
Zwischen persönlicher Erfahrung und
künstlerisch-gestalterischer Praxis**

Anna Valdes
Virtual Love 261

Thomas Rist / Elisabeth André
EmoGames – Eine neue Generation von Computerspielen 267

Joshua Fishburn
**Gaming the Network Poetic:
Contextualizing Networked Videogames In Art** 289

Horst Konietzny
Wir wollen doch nur spielen. 303
Über die unaufhaltsame Ausweitung der Spielzonen