

Inhalt

JÖRG HELBIG / RENÉ REINHOLD SCHALLEGGER Digitale Spiele: Grundlagen, Kontexte, Texte. Einleitung	9
I. GRUNDLAGEN	
RENÉ REINHOLD SCHALLEGGER WTH Are Games? – Towards a Triad of Triads	14
GUNDOLF S. FREYERMUTH Game Design and Game Studies. On Artistic and Academic Practice	50
ANDREAS LANGE Pacman im Archiv. Computerspiele als digitales Kulturgut	77
CLAUDIA STREUSSNIG / MATTHIAS WIESER / PHILIPP HÜBNER / BERNHARD DIEBER / RAINER WINTER CROS.MOS. Ein interdisziplinärer Ansatz zu mobilen Spielen	87
II. KONTEXTE	
DANIEL MÄRKISCH / LINGQI XIE Play together. Spielgemeinschaften in der virtuellen Realität	102

FLORIAN KERSCHBAUMER	127
Computerspiele und Geschichtswissenschaft. Zwischen Skepsis und Innovationspotenzial	
DANIEL WUTTI	141
Voyeurismus und Videospiele. Eine sozialpsychologische Sicht auf Gewalt in Games	
WOLFGANG HOI	165
Glück in den Händen des Himmels – Nintendos Aufstieg zum globalen Phänomen	
III. TEXTE	
STEFAN KÖHLER	193
A Short History of Modding	
ASTRID EBNER-ZARL	220
Visual Children's Cultures: Gender Roles in Games and Movies for Children	
MIRIAM H. AUER	250
PLAYIN' IT COOL – How Videogames Revive Canonical Poetry	
TANJA RATTENEGGER / GERHARD RATTENEGGER / MICHAEL G. WAGNER	281
Ein persönlicher Erfahrungsbericht über die Entwicklung sowie den praktischen Einsatz des Serious Games <i>playBENNO 2014</i> zur Stressprävention und Stärkung der Resilienz bei Kindern	
Autorinnen und Autoren	308