

Inhalt

*Josef Köstlbauer – Eugen Pfister – Tobias Winnerling –
Felix Zimmermann*

7 Einleitung: Welt(weit) spielen

Globale Konflikte

Kathrin Trattner

27 **Digitale Orientalismen. Imaginationen des *War on Terror* in Kriegsspielen**

Mahshid Mayar

47 **Überleben im Anthropozän. Wege zu einer Definition von *Humanitarian Crisis Games***

Globalisierte Mythen und Narrative

Janwillem Dubil

77 **Vom lebenden Leichnam zum Global Player. Der amerikani- sche (Alp-)Traum *Plants vs. Zombies* und die Amerikanisie- rung des Untoten**

Andreas Womelsdorf

100 **Indigenität, Freiheit und Geschlecht im Computerspiel *Assassin's Creed III***

Florian Kerschbaumer

124 **(Post-)Koloniale Narrative in Computerspielen. Globalhisto- rische Forschungsperspektiven und -potenziale**

Digitale Globalgeschichte

Claas Henschel

- 141 **Warum die Azteken nicht England unterwarfen. Die spielmechanische Umsetzung teleologischer Vorstellungen zur Geschichte der Frühen Neuzeit in *Europa Universalis IV***

Daniel Giere

- 158 **Transparenz bei der Analyse digitaler Spielinhalte. Eine globalhistorische Perspektive auf die Boston Tea Party in *Assassin's Creed III***

Globalisierung und digitale Spiele

Nico Nolden

- 181 **Keimzelle verborgener Welten. Globalisierungsprozesse beim MMORPG *The Secret World* als globalhistorische Zugriffswege**

Andreas Endl – Alexander Preisinger

- 202 **Vom Wissen der digitalen Spiele. Aktuelle Klimawandeldiskurse als simulierte Erfahrung**

Claus Celeda

- 222 **(De-)Globalisierung durch Jugendschutz. Jugendschutzmechanismen und der Versuch ihrer Vereinheitlichung**

- 244 **Autorinnen und Autoren**