

Inhalt

Danksagung	5
Die Darstellung von Wissenschaft und Technologie in Digitalen Spielen. Ein Editorial Arno Görgen und Rudolf Inderst	9
Computerspiele (Computer(Spiele)). Referenzen, Zitate und Rekursionen des Computers als Spiel Stefan Höltgen	25
Play the Game. Know the Game. Rekursive Wissens- transfers zwischen <i>Football Manager</i> und Fußball David Kempf	65
Der Geist in der Maschine. Das Spiel <i>Factorio</i> als Allegorie moderner Kontroll- und Machbarkeits- fantasien Jonathan Harth	81
Der Technologiebaum als Reproduktionsort wissenschaftlich-technischer Narrative Andie Rothenhäusler	101

Digital Games and the Collaborative Construction of Knowledge Rita Santoyo Venegas	137
From <i>Deep Blue</i> to <i>Blade Runner</i> . The Portrayal of Artificial Intelligence in the Fallout Game Series Christian Götter und Christoph Salge	157
Das In-Game-Laboratorium als soziales Feld und Schauplatz der Hybris Rudolf Inderst	191
» <i>Doctor nod mad. Doctor insane.</i> « Eine kurze Kulturgeschichte der Figur des <i>mad scientist</i> im digitalen Spiel Eugen Pfister	207
»Someone else would have gotten it wrong«. Wissenschaftsethik in Zeiten intergalaktischer Bedrohungen Carolin Wendt	229
Existenzangst und Perspektivlosigkeit. Die Darstellung von Arbeitslosigkeit in <i>Detroit: Become Human</i> Franziska Bechtold	249
Beiträger_innen	277