

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorbemerkung</b>	<b>7</b>
<b>I</b>	<b>Einleitung</b>	<b>11</b>
	Digitale Spiele als historische Quelle	11
	Digitale Spiele als Massenphänomen	13
<b>II</b>	<b>Ursprünge, Begriffe und Definitionen</b>	<b>16</b>
	Ursprünge	16
	Begriffe	20
	Anstelle einer Definition	21
<b>III</b>	<b>Stand der Forschung</b>	<b>25</b>
	Frühe Digitale Spiele und Geschichtsdidaktik	25
	Game Studies	27
	Digitale Spiele in den Geschichtswissenschaften	28
<b>IV</b>	<b>Technik- und Wirtschaftsgeschichte Digitaler Spiele</b>	<b>33</b>
	Technikgeschichte und Spielechroniken	33
	Wirtschaftsgeschichte	36
<b>V</b>	<b>Kultur- und Sozialgeschichte Digitaler Spiele</b>	<b>43</b>
	Kulturgeschichte	43
	Sozialgeschichte	44
<b>VI</b>	<b>Digitale Spiele und Politik</b>	<b>49</b>
	Politikgeschichte	49
	Ideengeschichte	53
<b>VII</b>	<b>Geschichte in Digitalen Spielen und Public History</b>	<b>57</b>
	Digitale Simulationen als historiografisches Werkzeug	57

Digitale Spiele im Geschichtsunterricht	59
Populäre Geschichtsbilder in Digitalen Spielen und Public History	61
<b>VIII Ausblick</b>	<b>68</b>
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>71</b>
Bibliografie	71
Blogs, E-Journals, YouTube-Kanäle, Datenbanken u.Ä.	92
Videografie	93
Ludografie	93