

Inhalt

Einleitung: Loading ...	IX
<i>Tamara Bodden, Marvin Madeheim, Annegret Montag</i>	

I.

Kulturwissenschaftliche Perspektiven

1. Rast am kühlen Born und ökosensible Kulturkritik. Über die Ästhetik und Funktionen des Idyllischen in zeitgenössischen Games	3
<i>Nils Lehnert</i>	
2. »Lemme pause here for a second.« Über das multimodale Spiel mit dem Dokumentarischen in <i>The Deadly Tower of Monsters</i> und <i>The Beginner's Guide</i>	21
<i>Felix Böhm</i>	

II.

Bild, Interaktion, Narration

3. Ludische Metaphern. Zur metaphorischen Darstellung psychischer Prozesse am Beispiel von <i>RiME</i>	39
<i>Jonas Sowa</i>	
4. Adventures with Agency. Das bedeutsame Zusammenspiel von Interaktion und Story für eine transformative Lernerfahrung	57
<i>Christian Roth</i>	
5. Das Game als Bilderzählung. Aspekte und Potenziale visueller Narrativität am Beispiel von <i>INSIDE</i>	73
<i>Marvin Madeheim</i>	

III.

Didaktische Zugänge

6. Zum Einsatz von Computerspielen im Unterricht. Ein aktueller Forschungsstand 91
Annegret Montag
7. »So ... You want to hear a story?«. Zum Faszinationspotenzial von Computerspielen mit mittelalterlichem Setting 107
Annegret Montag
8. Spielend Lernen an und mit Doku-Games? Eine didaktische Gegenstands- und Potenzialanalyse von *Path Out* 127
Felix Böhm
9. Games, bildliches Erzählen und visuelle Literalität. *GRIS* im Unterricht 135
Marvin Madeheim

IV.

Darstellung von Wissenschaft in Games

10. Ein Abbild von Wissenschaft und Forschung im digitalen Spiel? Technologiebäume im Genre der Strategie- und Aufbauspiele 151
Rudolf Inderst
11. »We'll never know if it's magic or science.« Zur Entstehung von und zum Umgang mit falscher Popularisierung in Videospiele am Beispiel von *Life is Strange* 165
Rebecca Bachmann
12. »Are you really seeing blue the way I see it?« Linguistischer Relativismus bei *Typoman* und *Hue* 183
Tamara Bodden

V.

Phänomenorientierte Zugänge

13. **Wenn die Bundeswehr zur Pflicht ruft. Wie die deutschen
Streitkräfte unter *Call of Duty*-Fans um Nachwuchs werben** 201
Daniel Koch
14. **›Life Game Roleplaying‹ am Beispiel von *GTA V*** 217
Katharina Zindel und Tamara Bodden
- Verzeichnis der Beiträger*innen** 231