
Inhaltsverzeichnis

Computerspiele in der Digitalkultur

Computerspiele als Massenmedien des 21. Jahrhunderts 3
Benjamin Bigl

**Computer(spiele)-Archäologie: Spiele erforschen, sammeln und
bewahren** 23
René Meyer

XR, VR, Immersion

Immersion in Kunstmuseen 45
Julia Carlotta Fritsche und Gabriele Hooffacker

Glänzende Zukünfte – Kristalline Versprechen des Computerspiels ... 61
Kerim Dogruel

**Nonverbale Kommunikation von Persönlichkeit
in Gameplay-Animationen** 79
Kay Seifert

Leistungen für Gesellschaft, Pädagogik und Psychologie

Computerspiele als utopischer Zufluchtsort? 89
Anneke Elsner und Sonja Ganguin

**Rote oder blaue Pille: Utopie und Dystopie des Umgangs mit
problematischer Computerspielnutzung** 111
Rebekka Haubold

Für eine konstruktive Nutzung von Videospielen: Beiträge der Psychologie und Psychotherapie	125
Jessica Kathmann	
Wo bin ich? Eine Analyse der spielerisch-operativen Wissensgenerierung am Beispiel GeoGuessr	135
Jana Hecktor	
Konkrete Utopien	
Die ökologische Utopie als Persuasive Game. Das Spiel Solare (2021) als didaktisches Beispiel im Hochschulunterricht	161
Michael Baur und Gerald Farca	
„Wreck It! Break It!“	185
Sebastian Stoppe	
openCamera – Machinimas als Embodied Proxy Movie Making	203
Thomas Hawranke	
Interviews	
Lange Nacht der Computerspiele wieder digital – Gather.town macht’s möglich	219
Elisabeth Steinbeißer und Marco Wolf	