

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> .....	7
<b>1 Einleitung</b> .....	9
<b>2 Geschichte eines Neuen Mediums</b> .....	13
2.1 Die Entwicklung von Computertechnologie und digitalen Spielen .....	13
2.2 Eine Geschichte der Geschichte in digitalen Spielen .....	27
<b>3 Spiele mit Geschichte und die Herstellung von Historizität</b> .....	59
3.1 Zum Begriff des Spiels mit Geschichte im Kontext historischen Lernens .....	59
3.2 Geschichte ist, was wie Geschichte erzählt wird: Narration und Geschichtlichkeit .....	70
3.3 Geschichte und wie Spielende auf sie schauen: Perspektive und Genre .....	82
3.4 Geschichte ist, was wie Geschichte aussieht: Visuelle Darstellung und Geschichtlichkeit .....	93
<b>4 Spiele als Wissensspeicher?</b>	
<b>Bestände historischen Wissens im populären Medium</b> ...	107
4.1 Klassische und neue Institutionen und Medien der Wissensspeicherung .....	107
4.2 Ein Überblick über die Repräsentationen von Wissensbeständen im Medium .....	112
4.3 Repräsentation von sozialen Einheiten und Beziehungen in historischen Gesellschaften .....	116

4.4	Repräsentation von Arbeit und Arbeitsprozessen der Vergangenheit .....	132
4.5	Digitale Spiele und die Speicherung von Wissen .....	149
<b>5</b>	<b>Geschichte und Geschlecht:</b>	
	<b>Frauenfiguren in neueren digitalen Spielen .....</b>	<b>155</b>
5.1	Frauen in der virtuellen Welt: (k)ein Thema? .....	155
5.2	Frauenfiguren in digitalen Spielen: Typologie und Überblick ..	160
<b>6</b>	<b>Geschichte – Geschichtsbilder: ein kurzes Fazit .....</b>	<b>181</b>
	<b>Anmerkungen .....</b>	<b>185</b>
	<b>Spieleregister .....</b>	<b>193</b>
	Einzeltitel .....	193
	Spielereihen .....	195