

Inhaltsverzeichnis

Josef Köstlbauer

2 Editorial

Eugen Pfister

4 Von der Notwendigkeit der historischen Analyse von Computerspielen
Einleitung – Computerspiele als Quellen? – Allgemeine Überlegungen zum Spiel – Verbreitung und Reichweite von Computerspielen – Digitale Spiele als wirtschaftlicher Faktor – Demographie der SpielerInnen – Kultureller und gesellschaftlicher Einfluss? – Game - Culture - History

Josef Köstlbauer/Martin Gasteiner

9 Simulation und Imagination: Gedanken zum Problem der Realität im Spiel
Realitätsbezug – Weltaneignung – Imagination – Historische Perspektive: Das Kriegsspiel – Unerwartete Einbrüche der Realität – Subtile Wege der Imagination

Simon Huber

17 Zwischen Immersion und Simulation: Geschichte und filmische Kulturen des Erzählens in Computerspielen
Immersion - Die Geschichte des Action-Adventures – Simulation: Zwischen Blumen- und Sandkästen – Fazit

Stefan Donecker/Gernot Hausar

23 Sid Meier als Geschichtsphilosoph? Die Strategiespiele der *Civilization*-Serie als Herausforderung für die Geschichtswissenschaften
„To Stand the Test of Time“: Sid Meiers *Civilization* – Nationale Meistererzählungen – Conclusio: Die Herausforderung der „Digital Humanities“

Gernot Hausar

29 Gespielte Geschichte – Die Bedeutung von ‚Lore‘ im Massive Multiplayer Spiel EVE Online
Kreative Aktivitäten rund um Computerspiele – EVE Online: Welcome to the Sandbox – Die Brücke zur Realität

Fachdidaktik

Wolfgang Buchberger/Christoph Kühberger

36 Computerspiele und Geschichtsunterricht. Dynamische digitale Spielwelten kritisch hinterfragen