

Tamara Bodden / Rebecca Bachmann (Hrsg.)

New Skills Unlocked

**Kulturwissenschaftliche Theorien
und Analysen von Games**

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

T. Bodden / R. Bachmann (Hrsg.): New Skills Unlocked

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

Diese Arbeit wurde gefördert durch den Open-Access-Publikationsfonds der Universität Kassel und im Rahmen des Projekts „Multiplayer Mentors“ durch das Promotionskolleg GeKKo des Fachbereichs 02 der Universität Kassel.

Das Buch ist auch als freie Online-Version über den Publikationsserver der Universität Kassel KOBRA (**K**asseler **O**nline**B**ibliothek, **R**epository und **A**rchiv) erreichbar. Es gelten die Lizenzbestimmungen der Online-Version.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung 4.0 International Lizenz – <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>.



DOI: 10.17170/kobra-202402299703

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt, 2024

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektur und Satz: Werner Hülsbusch

Umschlag: design of media, Lüchow

Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-197-8

Inhaltsverzeichnis

Tamara Bodden, Rebecca Bachmann

Einleitung 7

I Theorien

Christine Riess

[mumbles unintelligibly]

Kommunikative Praktiken bei *LEGO Harry Potter* 17

Rebecca Bachmann

„Two Simons? There can't be two Simons!“

***Soma* als philosophisches Gedankenexperiment**

der personalen Identität 37

Andreas Niegler

„The Wild and Awful Pursuit of an Indefinite Object“

Desire, Randomness and the Death Drive in Roguelikes

51

II Methoden

Tamara Bodden

„The world is scored by the traces we carved into it“

Linguistic Landscapes in Videospielen

71

Christina Liemann

Critical Gazing als Methode

Interaktionen zwischen Spieler*innen, Kamera

und Spielwelt am Beispiel von *Cyberpunk 2077*

87

Luana Bauchspieß

Im Anfang war das Game

Der God Gaze als theologische Lesart von Videospielen am Beispiel

der subjektifizierend-objektifizierenden Gottperspektive in *Die Sims 4* 107

III Impulse

Jannis Grimberg, Fabian Mehmel

**Historische Authentizität im Videospiele
(Un)realisierbare Authentisierungspotenziale
in *Assassin's Creed II* und *Kingdom Come: Deliverance*** 123

Jan Sinning

**„In the end, your best friend kills you.“
Die *Mafia*-Spielereihe im Spannungsfeld zwischen Gangsterfilm-
referenzen und popkultureller Organized-Crime-Faszination** 141

Annegret Montag

**Geteiltes Wissen
Skillsharing als geteilte Praktik im *Minecraft*-Let's Play** 163

Felix Thielemann, Paul Reszke

**„Understand creativity. See Art in the world.“
Der digitale Diskurs um *Disco Elysium* als Beispiel alltags-
sprachlicher Aushandlung des Kunstcharakters neuer Medien** 179

Übersicht der Beiträger*innen 199