

Stefan Böhme / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer (Hrsg.)

**SORTIEREN, SAMMELN, SUCHEN, SPIELEN.
DIE DATENBANK ALS MEDIALE PRAXIS**

LIT

INHALTSVERZEICHNIS

Stefan Böhme / Rolf F. Nohr / Serjoscha Wiemer 9
Einleitung

Genealogie & Archäologie der Datenbank

Lena Christolova 31

Das Mundaneum oder das papierne Internet von Paul Otlet
und Henri La Fontaine

Marcus Burkhardt 55

Informationspotentiale. Vom Kommunizieren mit digitalen Datenbanken

Theo Röhle 75

»Grand games of solitaire«. Textuelle Ordnungen
in den Digital Humanities

Uwe Wippich 97

Eugenische Daten – Die Datenpraktiken des Eugenics Record Office

Die Politiken der Datenbank

Martin Warnke 122

Datenbanken als Zitadellen des Web 2.0

Harald Hillgärtner

»Oh, wie süß ist doch die Datenbank!« 137

Zum Aspekt nicht-hegemonialer Datenbanken

Tobias Conradi 159

Prüfen und Bewerten – Redaktionelle Medien
als Gatekeeper der Datenbank?

- 183 **Julius Othmer / Stefanie Pulst/ Andreas Weich**
WTF is my GearScore? – Risiko und Sicherheit als datenbankgenerierte Elemente im Computerspiel

Die Praktiken der Datenbank

- 209 **Felix Raczkowski**
Von fiktiven Enzyklopädien und realen Datenbanken –
Ästhetiken von Fan-Wikis
- 233 **Gunnar Sandkühler**
Die Datenbank als Karte. Zur Verwendung von Geo-Informationssystemen
im Computerspiel
- 253 **Ralf Adelman**
»There is no correct way to use the system«. Das *doppelte* Subjekt in Daten-
banklogiken
- 269 **Irina Kaldrack**
Gehen in der Datenbank – der BMLwalker
- 295 **Florian Krautkrämer**
Database Cinema? Datenbankästhetik im Film
- 315 **Christian Huberts / Robin Krause**
Datenbanken als Spielräume – »This is a path winding through a dimly
lit forest«.
- 339 **Autorennachweis**
- 345 **Bildnachweis**