

Inhalt

Einleitung – <i>Tobias Bevc, Holger Zapf</i>	7
Ansätze, Methoden und Paradigmen	
Sozial-, literatur- und kulturwissenschaftliche Ansätze in der Computerspielforschung	9
Computerspiele als Massenmedien. Simulation, Interaktivität und Unterhaltung aus medientheoretischer Perspektive – <i>Holger Zapf</i>	11
Narratologische Ansätze – Computerspiele als Erzählungen – <i>Julian Kücklich</i>	27
Ludologie, Arguing <i>im Spiel</i> und die Spieler-Avatar-Differenz als Allegorie auf die Postmoderne – <i>Alexander Weiß</i>	49
Empirische Medienforschung: Kommunikationswissenschaftliche Perspektiven auf Computerspiele – <i>Christoph Klimmt</i>	65
Wirkung und Nutzen von Computerspielen aus pädagogischer Perspektive	75
Lernen und Kompetenzerwerb mit Computerspielen – <i>Christa Gebel</i>	77
Einige theoretische Überlegungen über das pädagogische Potential digitaler Lernspiele – <i>Ulrich Wechselberger</i>	95
Identitätsbildung und politische Sozialisation – <i>Johannes Fromme, Ralf Biermann</i> . .	113
Politik, Wirtschaft und Gesellschaft in Computerspielen	139
Virtuelle Politik- und Gesellschaftsmodelle – <i>Tobias Bevc</i>	141
Geschlechterbilder in Computer- und Videospiele – <i>Hella Grapenthin</i>	161
Wirtschaft in Computerspielen – <i>Katharina-Maria Behr, Ute Schaedel</i>	185
Computerspiele: Medienpolitische und ökonomische Aspekte	207
Computerspielpolitik – zwischen Kontrolle und Förderung – <i>Jens Wüstefeld</i>	209
Die Auswirkungen gewalthaltiger Videospiele – über die Ergebnisse der empirischen Forschung und die Probleme, diese politisch umzusetzen – <i>Christopher P. Barlett, Craig Anderson</i>	227
Überblick über die Computer- und Videospieleindustrie – <i>Jörg Müller-Lietzkow</i> . . .	241
Perspektiven auf die Computerspielkultur	263
Gewaltdarstellungen als Phänomen der Computerspielkultur – <i>Michael Nagenborg</i>	265
»Sie will doch nur spielen« – Von Cyber-Heldinnen und Gamerinnen- Kulturen – <i>Jutta Zaremba</i>	281
Sie spielen Gott – verzückt und ganz allein – <i>Wolfgang Bergmann</i>	293

Anhang	301
Computerspiele	303
Literatur	306
Glossar	327
Autorenverzeichnis	329
Index	333