

# Inhalt

Vorwort ..... 7

**1 Einleitung ..... 9**

**2 Was sind Computerspiele? ..... 13**

2.1 Definition und Charakteristika ..... 13

2.2 Geschichte und Genres ..... 16

2.3 Online-Spielwelten ..... 28

**3 Computerspieler und Computerspielen ..... 35**

3.1 Theoretische Perspektiven ..... 35

3.2 Wer spielt wann was warum? ..... 46

3.3 Computerspielen als Unterhaltungserleben ..... 56

3.4 Alltag, Körper, Mediatisierung und Computerspiele ..... 60

3.5 Computerspiele als soziales Spiel..... 66

3.6 Computerspielkulturen ..... 71

**4 Wie wirken Computerspiele? ..... 79**

4.1 Kontexte und Transferleistungen..... 79

4.2 Zur Gewaltwirkung von Computerspielen ..... 88

4.3 Exzessives Computerspielen als Teil digitaler Medienkultur ..... 93

4.4 Serious Games und das Vermittlungspotenzial von  
Computerspielen ..... 102

4.5 Der soziale Wert mediatisierter Spielwelten ..... 110

<b>5</b>	<b>Computerspieleindustrie.....</b>	<b>123</b>
5.1	Marktüberblick .....	123
5.2	Spieleentwicklung.....	134
5.3	Spieleentwickler .....	137
5.4	In-Game-Werbung .....	145
<b>6</b>	<b>Ausblick .....</b>	<b>149</b>
6.1	Individuelle und gesellschaftliche Implikationen.....	149
6.2	Anstöße für die weitere Computerspielforschung .....	156
 <b>Anhang</b>		
	Glossar.....	163
	Spielverzeichnis .....	169
	Abkürzungen .....	173
	Bildnachweis.....	175
	Zitierte Literatur .....	177
	Kommentierte Literatur.....	191
	Links.....	197
	Index.....	201