

# Inhalt

Vorwort .....	7
<b>1 Einleitung .....</b>	<b>9</b>
<b>2 Was sind Computerspiele? .....</b>	<b>13</b>
2.1 Definition und Charakteristika .....	13
2.2 Geschichte und Genres .....	16
2.3 Online-Spielwelten .....	28
<b>3 Computerspieler und Computerspielen .....</b>	<b>35</b>
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
<b>4 Wie wirken Computerspiele? .....</b>	<b>79</b>
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>	123
5.1	Marktüberblick .....	123
5.2	Spieleentwicklung.....	134
5.3	Spieleentwickler .....	137
5.4	In-Game-Werbung .....	145
<b>6</b>	<b>Ausblick</b> .....	149
6.1	Individuelle und gesellschaftliche Implikationen.....	149
6.2	Anstöße für die weitere Computerspielforschung .....	156
<b>Anhang</b>		
	<b>Glossar</b> .....	163
	<b>Spielverzeichnis</b> .....	169
	<b>Abkürzungen</b> .....	173
	<b>Bildnachweis</b> .....	175
	<b>Zitierte Literatur</b> .....	177
	<b>Kommentierte Literatur</b> .....	191
	<b>Links</b> .....	197
	<b>Index</b> .....	201