

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	<b>7</b>
----------------	----------

## **Kapitel I**

### **Grundlagenforschung ... worüber sprechen wir eigentlich? 13**

1	Was ist ein Computerspiel/Videospiel?	16
2	Wie erkennt man ein schlechtes Computerspiel/Videospiel?	32
3	Was verstehen Sie unter Gameplay?	51

## **Kapitel II**

### **„Deutsche Klassiker“ – was Dichter und Denker bewegt 65**

4	Gibt es diese Killerspiele tatsächlich?	68
5	Können Computerspiele/Videospiele Kunst sein?	89
6	Wie bewerten Sie Computerspiele/ Videospiele als Erziehungsinstrument?	107

## **Kapitel III**

### ***Nerdism Daily* – Fragen für den Liebhaber 127**

7	Welches war Dein/Ihr nachhaltigstes Spielerlebnis?	129
8	Welche Konsole bot bisher insgesamt das beste Spieleportfolio und warum?	146
9	Auf welches Computerspiel-/Videospielgenre könnte die Welt verzichten?	159

## **Kapitel IV**

### **Der Blick in die Glaskugel – mutige Voraussagen gesucht 171**

10	Wo werden Computerspiele/Videospiele in fünf Jahren stehen?	172
----	---	-----

<b>AutorInnen</b>	<b>195</b>
-------------------	------------