

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	7
2	Theoretische Grundlagen	11
2.1	Digitale Spiele – eine Begriffsbestimmung	11
2.2	Digitale Spiele und Hybridkultur	12
2.3	Forschungsstand	19
3	Eine kurze Geschichte der digitalen Spiele	23
3.1	Und aus Ernst wurde Spaß	23
3.2	Vom Spielen im öffentlichen und im privaten Raum	25
3.3	Wie <i>Nintendo Sony</i> zur <i>PlayStation</i> verhalf	29
4	Erwachsenenspiele	33
4.1	Die ersten Heldinnen	33
4.2	Krieg ist auch ein Spiel	44
5	Multimediales Hin und Her	61
5.1	Vom Film zum Spiel und wieder zurück	61
5.2	Digitale Spiele vs. <i>MTV</i>	87
6	Von „Konsumenten“ zu „Prosumenten“	105
6.1	Nutzergenerierte Inhalte	105
6.2	<i>Net Yaroze</i>	112
7	Irgendwo zwischen Spielzeug und Supercomputer	115
7.1	It only does everything	115
7.2	Spieltechnologie für die Wissenschaft	118
8	Schlusswort	123
	Quellen- und Literaturverzeichnis	125
	Quellenverzeichnis	125
	Literaturverzeichnis	139