

## **Inhalt**

<i>Christine Hanke</i>	7
>Next Level. Das Computerspiel als Medium. Eine Einleitung	
<i>Dieter Mersch</i>	19
Logik und Medialität des Computerspiels. Eine medientheoretische Analyse	
<i>Matthias Bickenbach</i>	43
Der virtuelle Grafik-Raum oder: »It's not a game«. Die Gesetze des Videospieles	
<i>Frank Furtwängler</i>	59
Im Spiel unbegrenzter Möglichkeiten. Zu den Ambiguitäten der Videospieelforschung und -industrie	
<i>Michael Liebe</i>	73
Die Dispositive des Computerspiels	
<i>Britta Neitzel</i>	95
Medienrezeption und Spiel	
<i>Stephan Günzel</i>	115
Raum, Karte und Weg im Computerspiel	
<i>Jan Distelmeyer</i>	133
Game-Mentalität. Auf dem Weg zur Räumlichkeit der Film-DVD	
Zu den AutorInnen	157