

# Inhaltsverzeichnis

	<b>Vorwort</b>	<b>7</b>
<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>9</b>
<b>2</b>	<b>Gewalt</b>	<b>21</b>
<b>3</b>	<b>Der Begriff des Spiels</b>	<b>27</b>
3.1	Spiel bei Caillois	33
3.2	Wettkampf: Kampf, Spiel oder Sport?	38
<b>4</b>	<b>Körper</b>	<b>49</b>
<b>5</b>	<b>Computerspiele</b>	<b>67</b>
5.1	Unterschiede narrativer Medien vs. Computerspiel	71
5.2	Computerspiele und Gewalt	76
<b>6</b>	<b>Ego-Shooter</b>	<b>81</b>
6.1	Singleplayer vs. Multiplayer	96
6.1.1	Narration, Spielmodi und Sub-Genres	98
6.1.2	Tod und Auferstehung	101
6.1.3	Cheats	105
6.2	Körper im Ego-Shooter	106
6.2.1	Körperwahrnehmung	107
6.2.1.1	Identifikation	108
6.2.1.2	Sensomotorische Adaption	111
6.2.1.3	Immersion und Telepräsenz	115
6.2.1.4	Flow	119
6.2.2	Körperrepräsentation	123
6.3	Ego-Shooter als Sport? Das Element des Wettkampfes im Multiplayer-Ego-Shooter	140
<b>7</b>	<b>Funktionalität von Gewalt und die Rolle des Körpers in Multiplayer-Ego-Shootern</b>	<b>155</b>
	<b>Literaturverzeichnis</b>	<b>163</b>

<b>Auflösung der Weblinks</b>	<b>183</b>
<b>Register</b>	<b>189</b>