

Inhalt

Vorwort	4
<i>Rolf Nohr</i> «I've seen the devil of violence» Verhandlungen über das Gewaltmonopol in der «Killerspieldebatte»	5
<i>Andreas Jahn-Sudmann/Arne Schröder</i> Überschreitungen im digitalen Spiel. Zur Faszination der ludischen Gewalt	18
<i>Alexander Stoll</i> Killerspiele als Sportgerät? Zur Funktionalisierung von Gewalt im eSport	36
<i>Thomas Klein</i> Wie ich den Krieg immer wieder neu gewinnen kann: Das <i>World War II Combat Game</i>	54
<i>Tim Raupach</i> Militainment oder: Spielarten von Kulturindustrie	73
<i>Michael Mosel/Christian Waldschmidt</i> «... und wir sagen immer noch «Killerspiele»» Der Diskurs um Computerspiele im Kontext von <i>School Shootings</i>	86
Abbildungsnachweise	99
Die Autoren	100