

## Inhalt

<b>Computerspiele: Medien und mehr...</b>	<b>7</b>
Vorwort <i>Winfred Kaminski &amp; Martin Lorber</i>	
<b>&gt;&gt;Jugend, Kultur und neue Medien</b>	
<b>Short Circuits</b>	<b>13</b>
Computer Games, Youth Culture and the Shifting Character of Commercial Relations <i>William Osgerby</i>	
<b>Spiel // Film</b>	<b>27</b>
Prolegomena zu einer Theorie digitaler Audiovisualität <i>Gundolf S. Freyermuth</i>	
<b>Überwachung und Sicherheit im Kontext von Video- und Computerspielen</b>	<b>47</b>
<i>Michael Nagenborg</i>	
<b>&gt;&gt;Ego-Shooter und die Frage nach der Gewalt</b>	
<b>„Killerspiele“ und Gewalt</b>	<b>59</b>
<i>Dietrich Dörner</i>	
<b>Unreal Tournament?</b>	<b>85</b>
Der Einfluss von Spielerfahrung auf die Wahrnehmung von First Person Shooter Spielern <i>Julia Kneer</i>	
<b>&gt;&gt;Spielen in Online-Welten</b>	
<b>Medial sozial?!</b>	<b>99</b>
Formen und soziale Prozesse in Computerspielgemeinschaften <i>Martin Geisler</i>	
<b>Utopische und dystopische Diskurse über Computerspiele – das Beispiel World of Warcraft</b>	<b>111</b>
Digitale Eingeborene oder dick, dumm und gewaltbereit? <i>Sven Jöckel, Florian Hohmann &amp; Anne Reichenbach</i>	

## 6

**Der virtuelle Sozialraum digitaler Spielwelten** 129  
Struktur und Auswirkungen auf das Spielerleben  
*Axel Kuhn*

**Spielen und Leben in virtuellen Welten.** 147  
Forschungsergebnisse zur Nutzung von Online-Games  
*Thorsten Quandt, Johannes Breuer & Ruth Festl*

**Im Auftrag der Gesellschaft?** 173  
Das Potential von Online-Spielwelten für Public Value  
*Jeffrey Wimmer*

### >>Fakt oder Fiktion: Computerspielsucht

**Online gaming addiction: Fact or fiction?** 191  
*Mark D. Griffiths*

**„Es ist deine Zeit. Nutze die Vielfalt!“** 205  
Medienpädagogische Strategien im Spannungsfeld  
exzessiver Mediennutzung  
*Daniel Poli*

**Exzessives Computerspielverhalten** 217  
Computerspiel- und Internetsucht  
*Klaus Wölfling, Kai W. Müller & Eva Duven*

### >>Computerspielkompetenz

**Spielen lernen** 237  
Dimensionen und Wege zur Förderung einer  
Computerspiellesefähigkeit  
*Danny Kringiel*

**‘Mickey Mouse Studies’?** 253  
Debates about media education in the UK  
*Anna Gough Yates*

**Professional associations, research, fandom,  
and the mass media** 267  
The four main producers of the public knowledge  
on videogames: the case of Italy  
*Marco Pellitteri*

**Biographische Angaben** 279