

Inhalt

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

6

Der virtuelle Sozialraum digitaler Spielwelten Struktur und Auswirkungen auf das Spielerleben <i>Axel Kuhn</i>	129
Spielen und Leben in virtuellen Welten. Forschungsergebnisse zur Nutzung von Online-Games <i>Thorsten Quandt, Johannes Breuer & Ruth Festl</i>	147
Im Auftrag der Gesellschaft? Das Potential von Online-Spielwelten für Public Value <i>Jeffrey Wimmer</i>	173
>>Fakt oder Fiktion: Computerspielsucht	
Online gaming addiction: Fact or fiction? <i>Mark D. Griffiths</i>	191
„Es ist deine Zeit. Nutze die Vielfalt!“ Medienpädagogische Strategien im Spannungsfeld exzessiver Mediennutzung <i>Daniel Poli</i>	205
Exzessives Computerspielverhalten Computerspiel- und Internetsucht <i>Klaus Wölfling, Kai W. Müller & Eva Duven</i>	217
>>Computerspielkompetenz	
Spielen lernen Dimensionen und Wege zur Förderung einer Computerspiellesefähigkeit <i>Danny Kringiel</i>	237
‘Mickey Mouse Studies’? Debates about media education in the UK <i>Anna Gough Yates</i>	253
Professional associations, research, fandom, and the mass media The four main producers of the public knowledge on videogames: the case of Italy <i>Marco Pellitteri</i>	267
Biographische Angaben	279