

# Inhalt

Albert Drews	Vorwort	5
Jeffrey Wimmer	(Online-)Computerspielen als soziales und alltagskulturelles Handeln in der Mediengesellschaft. Ein Forschungsüberblick und ausgewählte Befunde	7
Rolf F. Nohr	Computerspiele. Anmerkungen zu einem entgrenzten Spielbegriff	27
Hans-Joachim Backe	Das Computerspiel – ein literarisches Genre?	45
Jörg von Brincken	Viel Theater um Spiele. Eine theaterwissenschaftliche Perspektive auf Computerspielkultur	61
Martin Lorber	Das Ende der Barbarei	75
Oliver Passek	Hochwertige Medien sind nicht umsonst – auch Computerspiele brauchen Förderung	79

## Anhang

Tagungsprogramm	85
Liste der Teilnehmerinnen und Teilnehmer	89
Ausgewählte Loccumer Protokolle	93