

# Inhaltsverzeichnis

## Vorwort

*Stefan Werning*

**Spielkulturen – Vorüberlegungen zur Funktion und Bedeutung des Phänomens Spiel in der Gegenwartskultur** 7

## 01 Spielfelder

*Jochen Koubek*

**Zur Medialität des Computerspiels** 17

*Winfred Kaminski*

**Computerspiele als gesellschaftliches Phänomen  
Mit Medien umgehen können** 33

*Stefan Werning*

**Das Wechselverhältnis von Theorie und Praxis in der frühen Filmwissenschaft und den Digital Game Studies** 47

## 02 Spielästhetik

*Michael Guthe*

**Entwicklung der visuellen Darstellung in digitalen Spielen** 63

*Bettina Schlüter*

**Digitale Kultur und ästhetischer Transfer  
Zum Kunstcharakter von Computerspielen** 79

*Michael Mosel*

**Game noir** 93  
*Der Einfluss des Film noir auf das Computerspiel*

## 03 Spielkulturen

*Michaela Haberlander*

**Die bayerische Computerspielförderung** 111

*Lea Niggemann, Matthias Heinzerling*

**Möglichkeiten und Grenzen der pädagogischen  
Nutzung von Computer- und Videospiele** 125

*Ibrahim Mazari*

**E-Sport als gesellschaftliches Phänomen** 139

*Jeffrey Wimmer*

**Die Prägkraft von Computerspielen** 155

*Was mit Gamification, Serious Games und  
Persuasive Games erreicht werden soll und kann*

*Rudolf Inderst*

**Spannungsfeld Spielejournalismus –  
Von Testern und Träumern** 173

**Autorenverzeichnis** 185